



**Scuola Dottorale di Ateneo**

**Graduate School**

**Università Ca' Foscari**

**Dottorato di Ricerca in Storia delle Arti**

**Ciclo XXIX Anno di discussione: 2017**

**La valorizzazione del patrimonio delle  
Ville Venete attraverso modelli e sistemi di  
simulazione.**

**Il caso di Villa Manin**

**Settore scientifico disciplinare di afferenza: FM9**

Tesi di Dottorato di:  
**CARLA GAROZZO**  
**956121**

**Coordinatore del Dottorato**  
**Prof. Giuseppe Barbieri**

**Supervisore del progetto**  
**Prof. Giuseppe Barbieri**



## Indice

<b>Introduzione .....</b>	<b>6</b>
<b>Sezione 1: Un nuovo modo di definizione dei musei e dell'arte. Cenni di orientamento .....</b>	<b>24</b>
1.1 Dalla nascita alla ricostruzione .....	25
1.2 Lo spettatore come "prosumer" .....	26
1.3 ICT e beni culturali .....	29
1.4 ICT per la gestione .....	34
1.5 Strumenti ICT per la fruizione on site e off site.....	34
1.6 Piccole insidie delle tecnologie digitali .....	36
1.7 L'avvenire è nello storytelling Filo comune in tutti i brand di successo .....	36
1.8 ICT e Ville Venete, da patrimonio a valore .....	40
1.9 Museo diffuso come distretto culturale .....	41
1.10.1 Esempi e applicazioni nei territori.....	43
1.10.2 Esempi di museo diffuso .....	48
1.10.3 Virtuale su virtuale e totalmente virtuale .....	54
1.10.4 Virtuale e GPS .....	59
1.10.5 Interattività con realtà aumentata.....	61
1.10.6 Percorsi allestiti all'interno di un monumento che non racconta se stesso.....	63
1.10.7 Monumenti e museo.....	72
1.11 ICT e Ville Venete, da patrimonio a valore .....	82
1.12 Dalla Villa al sistema museale Ville .....	82
<b>Sezione 2: Ville Venete, status quaestionis .....</b>	<b>84</b>
2.2 Le altre ville considerate nel progetto di allestimento .....	89
2.2.1 La casa del Petrarca .....	90

2.2.2 Il Banco della regina Cornaro .....	91
2.2.3 Villa Foscari .....	92
2.3.1 Il caso studio: Villa Manin di Passariano.....	94
2.3.2 Caso studio: il complesso dogale di Villa Manin. Analisi preliminare e progetto di valorizzazione .....	106
2.3.3 Analisi dello stato di fatto .....	109
2.3.4 Augmented reality .....	114
2.3.5 Proiezioni olografiche .....	114
2.3.6 Terminali mobili per Villa Manin .....	115
2.3.7 Villa Manin per il turista di quarta generazione .....	117
<b>Sezione 3: Caso studio .....</b>	<b>120</b>
3.1. Proiezioni e immaginazioni. Villa Manin un progetto di valorizzazione .....	120
3.2. Analisi delle tecnologie per l'interazione del visitatore .....	127
<b>Presentazione del Progetto e delle tavole di progetto .....</b>	<b>138</b>
L'essedra di levante .....	138
Tavola N1 .....	143
Tavola N2 .....	145
Tavola N3 .....	147
Tavola N4 .....	149
Tavole N5 e N6 .....	151
Tavole N7 .....	153
Tavola N8 .....	155
Tavola N9 .....	157
Tavola N10 .....	159
Tavola N11 .....	161
<b>Interviste .....</b>	<b>164</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>181</b>
<b>Bibliografia I (Ville Venete) .....</b>	<b>181</b>

<b>Bibliografia II (ICT) .....</b>	<b>202</b>
<b>Sitografia .....</b>	<b>223</b>
<b>Videografia .....</b>	<b>224</b>
<b>Appendice .....</b>	<b>226</b>



## Introduzione

La nostra ricerca è vincolata ad una tematica dal titolo già assegnato: "Le nuove tecnologie in rapporto alla valorizzazione del patrimonio artistico, architettonico e culturale, capillarmente diffuso, rappresentato dalle ville venete<sup>1</sup>. Nell'ambito del suddetto tema abbiamo deciso di affrontare con particolare attenzione il caso studio di villa Manin<sup>2</sup>, per l'importanza storico- simbolica che essa riveste all'epoca della fine della Repubblica di Venezia. A questo studio si aggiunge l'ideazione di un percorso museale che comprende altre tre ville, selezionate e prese in esame per la loro intima capacità narrativa in una comune prospettiva di impiego delle ICT: villa Foscari, il Barco della Regina Corner e la casa di Petrarca ad Arquà.

Consapevoli di non aver prodotto (né averne avuto l'intenzione) un trattato esaustivo dal punto di vista storico, riguardo alle ville venete, abbiamo piuttosto prodotto un progetto facilmente eseguibile con le ICT per valorizzare la ville stesse.

La tesi si propone, nello specifico, di presentare un percorso che dimostri come molte ICT<sup>3</sup>, applicate ai Beni Culturali, siano

---

**1** Si tratta del tema-obiettivo della nostra ricerca, finanziata da una borsa di studio di Banca FriulAdria Crédit Agricole.

**2** Partendo da questi presupposti è necessario specificare il perché della scelta del caso studio. Appare evidente che fra le più di 4000 ville a disposizione, bisognava trovare un luogo specifico oltre a creare una connessione possibilmente ampia e organica; villa Manin è apparsa subito adatta: capace di ospitare al contempo più esposizioni,avente caratteristiche architettoniche che possono contenere l'afflusso di un nuovo pubblico e con un sistema omogeneo che rende il complesso dogale il più grande tra le ville venete. La sua apparente marginalità ha in verità delle potenzialità che si sono rafforzate con gli anni: è l'unica villa veneta che vanta un flusso continuo di visitatori da sempre, perché grazie alle sue caratteristiche si presta a molteplici manifestazioni culturali, amata tra l'altro da visitatori d'oltralpe che visitano la villa come prima tappa del soggiorno estivo nei loro percorsi turistico-culturali./ [www.turismofvg.it/](http://www.turismofvg.it/)

**3** L'uso delle tecnologie digitali e in particolare delle ICT (Information and Communication Technologies) è diventato ormai da tempo fondamentale per la riqualificazione e per una migliore fruizione dei beni culturali. Per ICT si intende tutto l'insieme di tecnologie che, sviluppatasi negli ultimi quindici anni a seguito dell'evoluzione dell'informatica e delle reti di telecomunicazione, hanno rivoluzionato o quanto meno supportato il settore del patrimonio artistico

veicolo di valorizzazione degli stessi, quando il loro utilizzo non prescinda dall'opera architettonica e artistica; di seguito vorremmo indicare un *modus operandi* che, da un lato ci metta al riparo da stravolgimenti dell'opera stessa, dall'altro, ci preservi da un oblio dell'arte, spesso nascosta dal gioco. Parte della nostra analisi è dedicata agli strumenti tecnologici utilizzati fino a oggi, con un occhio di riguardo anche agli strumenti di cui si prevede la piena applicabilità tecnologica in un breve arco temporale. Ad interessarci è la complessiva vicenda delle ville venete e ciò che esse ci possono ancora dire sulla storia e sulla società del loro tempo, ma per questa parte ci affidiamo a una nutrita bibliografia, senza riproporre indagine accurate e ben note. Analizzeremo invece, secondo una prospettiva storica, alcune modalità di esposizione museale (e non solo) utilizzate nell'ultimo ventennio e come queste, si siano modificate.

Fino a vent'anni fa i musei fungevano da contenitori di opere d'arte e molte volte erano monumenti essi stessi, intesi come luoghi privilegiati di fruizione e informazione, ove solo una piccola élite possedeva la cultura necessaria per una comprensione adeguata.

Che cosa sta cambiando al giorno d'oggi? Una delle possibili risposte è che sta mutando il beneficiario dei beni culturali: si sta assistendo al passaggio del fruitore da consumer a prosumer<sup>4</sup>, laddove quest'ultimo pretende un'informazione

---

culturale. Risultano interessanti gli interventi svolti con il loro impiego sia nel campo dei beni materiali, come parchi archeologici, musei, edifici rilevanti, monumenti, chiese, oggetti di valore storico artistico, quadri, mobili, arredi, oggetti di culto, tessuti, ecc., sia nel campo dei beni immateriali, come strumenti urbanistici, tradizioni popolari, alimentari e più in generale per l'ambito, ancora più vasto, della memoria condivisa.

<sup>4</sup> Viene definito *prosumer* il destinatario di beni e di servizi che non si limita al ruolo passivo di consumatore, ma partecipa attivamente alle diverse fasi del processo produttivo. Si può parlare di prosumer in contesti "[...] where customers participate in the creation of products in an active and ongoing way", così in DON TAPSCOTT, ANTHONY D. WILLIAMS, *Wikinomics*, New York, Portfolio, 2006, p.141

Nella traduzione aggiornata del testo appena citato (DON TAPSCOTT, ANTHONY D. WILLIAMS, *Wikinomics 2.0. La collaborazione di massa che sta cambiando il*

adeguata al nostro tempo.

Riteniamo a questo punto utile e fare due esempi, identificandoci, per ipotesi, nel fruitore tipo: il nostro primo caso è rappresentato dal successo del progetto<sup>5</sup> realizzato per l'Ara Pacis<sup>6</sup>, la quale ha conosciuto un processo di trasformazione da monumento a museo per spiegarsi al pubblico. Il nostro secondo esempio è rappresentato dalla fallimentare situazione turistica del Palazzo Grimani<sup>7</sup>, museo di grande bellezza ed importanza, tuttavia sconosciuto a molti a causa di carenze nella

---

*mondo*, Milano, Rizzoli, 2008,) la figura del prosumer viene ripresa: "Ecco un'altra parola da rilevare nella nostra ricognizione attraverso quei neologismi che si stanno diffondendo per definire le nuove pratiche della comunicazione nel web. È prosumer, un mix tra produttore e consumatore che sottende una nuova configurazione del ruolo dell'utente attivo nei sistemi informativi". Prosumer è un termine coniato da ALVIN TOFFLER, *La Terza Ondata*, Milano, Sperling e Kupfer, 1987.

**5** Il 10 ottobre 2016 a Roma si è aperta una mostra innovativa che aveva lo scopo di raccontare con la realtà aumentata il Museo dell'Ara Pacis.

**6** Il Museo dedicato interamente all'Ara Pacis Augustae, fa parte della rete dei *Musei in Comune*. Il museo ha circa 160 review, la maggior parte del dibattito è legato al nuovo edificio progettato dall'architetto Richard Meier. Tuttavia, tralasciando il problema legato al giudizio sul contenitore, è da considerarsi uno dei musei-monumento più apprezzati della città, soprattutto per quanto concerne i supporti alla visita. (Cfr. NICOLETTE MANDARANO, *Trip Advisor e il marketing culturale*, Rimini, Guaraldi, 2014). I supporti alla visita sono stati ampliati con l'inaugurazione del nuovo percorso museale dal titolo "Innovazione: racconto in realtà aumentata del Museo dell'Ara Pacis. Ara Pacis Multimedia Virtual Tour". Inaugurato a Roma ad ottobre 2016. La narrazione e lo sviluppo delle immagini che si sovrappongono al marmo monocromo, invitano a una compartecipazione interessata, non più aseptica e distante. (<https://www.youtube.com/watch?v=IkzvQs6dRJI&t=247s>).

**7** "Palazzo Grimani chiude. Quello che è forse il più bel palazzo rinascimentale di Venezia, museo di se stesso e della collezione di capolavori artistici e archeologici che un tempo ospitò, da domani non sarà più visitabile dal pubblico se non, per poche ore, il venerdì e il sabato dalle 14 alle 19.15 (con ultimo ingresso alle 18.30)" (La Nuova, 15 ottobre 2016). *Palazzo Grimani a Santa Maria Formosa. Storia, arte, restauri*, a cura di Annalisa Bristot, Verona, Scripta, 2008.

Dopo la riapertura di sette anni fa, molto poco si è fatto per promuoverlo: il bar interno aperto sotto la soprintendenza di Vittorio Sgarbi è stato chiuso dopo pochi mesi. Il progetto iniziale del Museo di Palazzo Grimani – concepito per affiancare, integrare e ampliare il Museo archeologico di Venezia, che trae la sua origine dalla donazione del cardinale Giovanni Grimani per gran parte della sua collezione, allora custodita nel palazzo di Santa Maria Formosa – in realtà non è mai stato portato avanti. Chi si addentra nel palazzo e rimane affascinato dalla bellezza delle stanze e da quelle delle poche opere che sono state ricollocate al suo interno, non riesce a capire dove si trovi, perché manca un adeguato apparato informativo e anche informatico che lo assista nella visita. L'idea poi di riempire gli spazi del museo Grimani come quelli di una galleria, con mostre di arte contemporanea e fotografia totalmente decontestualizzate e di limitato valore artistico, non ha funzionato, contribuendo a togliere significato al museo stesso. Palazzo Grimani potrebbe ancora diventare un museo del collezionismo di una famiglia illuminata, così come lo è, a pochi metri di distanza, la pinacoteca del conte Querini alla Fondazione Querini Stampalia, che ha saputo conquistare un suo pubblico. Tuttavia, senza idee, un progetto e certamente anche risorse, si va incontro al fallimento, aggravato dall'enorme spreco di denaro pubblico, dato che il recupero di Palazzo Grimani è costato decine di milioni, tra l'acquisto da parte dello Stato da privati, un restauro esemplare ma durato oltre 25 anni – anche per l'erogazione lenta dei finanziamenti – e il riallestimento.

comunicazione e nella connessione a piattaforma ICT.

Per confrontarci in modo critico con questi temi, abbiamo pensato di introdurre nella prima parte della tesi una breve ma doverosa introduzione storica che giustifichi la scelta delle ville da noi selezionate per una valorizzazione tecnologico- comunicativa- mediatica.

La nostra breve indagine ci ha portato a individuare, tra le moltissime ville venete (oltre 4.000)<sup>8</sup> quattro ville studio, che riteniamo fondamentali per il progetto di valorizzazione: la casa del Petrarca di Arquà, Il Barco della Regina Corner, villa Foscari e villa Manin.

<b>Ville Venete selezionate</b>	<b>Dimensioni</b>	<b>Periodo storico</b>	<b>Accessibilità</b>
Arquà Petrarca	Piccola	Seconda metà '300	Alta
Barco della Regina Corner	Rudere	1491	Molto scarsa
Villa Foscari (La Malcontenta)	Media	1559	Media
Villa Manin di Passariano	Importante	1660	Alta

*Tabella 1: Prospetto delle ville selezionate*

---

<sup>8</sup> Dati forniti dall'Istituto Regionale Ville Venete (IRVV). Tra il 2000 e il 2005 sono stati pubblicati otto volumi editi da Marsilio, uno per ciascuna provincia della Regione del Veneto e uno per la Regione Friuli Venezia Giulia che propongono complessivamente un censimento di circa quattromila Ville, complete di bibliografia e elenco dei beni vincolati. Tra il 2003 e il 2005 è stata pubblicata da Allemandi una collana editoriale dedicata alla "Civiltà della Villa Veneta" in cinque volumi che propone riedizioni filologiche di testi antichi sull'architettura dallo Scamozzi al Burger al Palladio. A partire dal 2008 è stata pubblicata da Marsilio una collana editoriale relativa agli affreschi nelle Ville Venete dal Cinquecento all'Ottocento realizzata in collaborazione con la Fondazione Cini di Venezia. Di quest'ultima sono stati pubblicati i volumi relativi agli affreschi per i sec. XVI-XVIII, e il volume relativo all'Ottocento. Tutte le iniziative editoriali citate sono state sviluppate in collaborazione con l'IRVV.

Prima fra tutte per importanza e funzionalità al nostro progetto è villa Manin, che rimane ancora oggi un eccellente esempio di rapporto tra architettura e paesaggio antropizzato dallo straordinario valore comunicativo.

Essa rappresenta un punto di riferimento imprescindibile per gli itinerari culturali del Friuli Venezia Giulia e presenta con ulteriori potenzialità di crescita.

La storia della villa è una storia di committenza: quella della potente famiglia Manin, che dimostra il forte legame tra Venezia e le famiglie friulane, protagoniste anche nella Serenissima<sup>9</sup>.

La scelta ci è sembrata particolarmente appropriata, tenuto conto dei seguenti parametri: modello architettonico, arco temporale, eventi storici e simbolici accaduti al suo interno e modello per rappresentare un esemplare significativo di Civiltà delle ville venete.

Il caso studio villa Manin di Passariano (UD) non ci ricorda solo la fine della Repubblica di Venezia, ma anche la tendenza sempre più diffusa, a partire dalla seconda metà del Settecento, a costruire ville di dimensioni più grandi: villa Pisani a Stra, villa Contarini a Piazzola sul Brenta e villa Manin, appunto.

Il fine è quello di dare una nuova visibilità e fruibilità al sistema delle ville venete, allo scopo di rinnovare e/o creare nuovo interesse in differenti categorie di fruitori, per farne una meta abituale e non solo occasionale del turismo culturale. In considerazione di ciò che finora è stato avviato in termini di informatizzazione, la proposta è quella di riqualificare e far

---

<sup>9</sup> Cfr.: MARTINA FRANK, *Virtù e Fortuna, il mecenatismo e le committenze artistiche della famiglia Manin tra Friuli e Venezia nel XVII e XVIII secolo*, Venezia, Istituto Veneto di scienze Lettere ed Arti, 1996.

riscoprire le ville tra Veneto e Friuli, utilizzando strumenti appropriati, non solo banche dati e biblioteche virtuali, per ottenere un'esperienza multisensoriale per accogliere un pubblico, anche di massa, che ampli le proprie conoscenze culturali. Si è pensato quindi di ricercare un rapporto non solo tradizionalmente didattico con l'utenza, spostando sulla rete sia le informazioni complesse, sia dei veri e propri laboratori interattivi con cui stabilire delle relazioni culturali, così come i ben noti social network<sup>10</sup> stabiliscono rapporti sociali.

La scelta della villa del poeta Petrarca è stata dettata, oltre che dal valore culturale del luogo (fu effettivamente la residenza del poeta, il quale sembra abbia sovrinteso in prima persona ai lavori di ristrutturazione ed adeguamento), da un fattore storico assai rilevante: la villa di Arquà è l'unica conservata con datazione anteriore al tardo Trecento.

Il concetto di villa segue un climax nel corso degli anni e raggiunge il suo culmine di perfezione nel sedicesimo secolo, con l'opera di Andrea Palladio, che nel 1559 realizzò a Malcontenta (VE) la villa Foscari detta anche *La Malcontenta*<sup>11</sup>. Questa villa è storicamente importante in quanto segna il cambiamento politico caratterizzato dal favore dogale all'espansione in terraferma.

Villa Foscari non è una villa-azienda ma quasi una residenza extraurbana città, commissionata nel 1559 dal Doge Nicolò Foscari a Andrea Palladio. L'opera fu realizzata a Malcontenta<sup>12</sup> (località vicino a Mira, in provincia di Venezia), da cui il

---

**10** "Studiare, comprendere e governare i social network (così come i blog) è per le aziende molto più che un esercizio pubblicitario o un'attività a breve termine: significa acquisire le skill necessarie a essere protagonisti sul Web come lo si è in televisione o sulla stampa" in MARCO MASSAROTTO, *Social Network costruire e comunicare identità in rete*, Milano, Apogeo, 2011, pp. 30-31.

**11** LIONELLO PUPPI, *Il giovane Palladio*, Skira, Milano, 2008, pp. 83-183 ; LIONELLO PUPPI, Andrea Palladio, Milano, Electa, 1973, edizione con aggiornamenti di DONATA BATTILOTTI, Milano, Electa, 1999.

**12** ANTONIO FOSCARI, *Della casa costruita da Andrea Palladio in Malcontenta: la fabbrica*, in "Annali di Architettura", 2012, pp. 43-54;

soprannome della villa "La Malcontenta"<sup>13</sup>.

In questa struttura architettonica si trova una delle più riuscite soluzioni spaziali degli interni di villa concepiti da Palladio. In particolare nella sala centrale che riceve luce da finestre tradizionali e da alcune termali di gusto classico. Villa Foscari è stata presa in esame e selezionata, perché si presta agevolmente ad una descrizione dell'architettura palladiana tramite ICT<sup>14</sup>. Inoltre, non meno importante risulta il valore storico del luogo. la cui commissione sancì il cambiamento della linea politica, dal favore dogale all'espansione in terraferma, anche se già dal 1556 viene creata la Magistratura dei Beni Inculti.

Nella sezione, finalizzata alla mappatura dell'uso delle ICT nei beni culturali negli ultimi due decenni. L' intento è quello di delineare in un quadro il più completo possibile le relazione che lega la scelta della soluzione tecnologica all'oggetto descritto.

L' esposizione museale si trasforma: da una sorta di religioso e passivo tempio<sup>15</sup> di contemplazione delle arti mira a diventare un organismo che modifica attivamente il rapporto di interazione e fruizione tra visitatore e opera d'arte. Un importante ruolo in tale trasformazione viene assunto dall'uso di tecnologie digitali che, generando linguaggi e sperimentazioni, introducono nuove dimensioni temporali e paradigmi allestitivi. Numerose sono, attualmente, le esperienze nazionali e internazionali di utilizzo delle ICT, sia in campo museale che in altri settori culturali, per

---

**13** [www/villafoscari.html](http://www.villafoscari.html) sito ufficiale./ Incerta è l'origine di questo curioso nome di Malcontenta, per la quale sono state avanzate in passato due ipotesi: a) la zona avrebbe avuto questo nome in seguito alle proteste della popolazione locale per le frequenti inondazioni; b) una nobile veneziana della famiglia Foscari sarebbe stata rinchiusa in questa villa per punizione di un adulterio, e di questa prigionia sarebbe stata, ovviamente, malcontenta; questa seconda interpretazione sembra sia una leggenda romantica nata nell'Ottocento.

**14** Senza escludere affreschi presenti in villa, per i quali si veda KATIA BRUGNOLO MELONCELLI, *Battista Zelotti*, Milano, Berenice, 1992.

**15** Cfr.: DAVIDE SPALLAZZO, ALESSANDRA SPAGNOLI, RAFFAELLA TROCCHIANESI, *Il museo come organismo sensibile, Tecnologie, linguaggi, fruizione verso una trasformazione design-oriented* (<http://designforculturalheritage.wordpress.com>).

migliorare la qualità dell'esperienza di visita. Il panorama culturale contemporaneo offre un'interessante fotografia di quello che può essere considerato il frutto dell'evoluzione espositiva. La trasformazione non riguarda solamente il museo in sé, ma l'intero sistema. Le istituzioni museali vengono coinvolte in modo attivo e dinamico nell'interpretare nuove modalità per proporre la cultura in un sistema di interazione tra opera d'arte in tutte le sue molteplici forme di manifestazione, e visitatore, da turismo massificato all'intrattenimento colto<sup>16</sup>. Una delle motivazioni poste alla base di questa trasformazione è da ricercare nel rapporto tra bene culturale d'arte e utente: l'opera, pur mantenendo la sua unicità, viene moltiplicata e replicata in un sistema di comunicazione multilayer, se necessario anche decontestualizzata, per poter coesistere ed essere accessibile in diverse dimensioni e modelli spazio- temporali<sup>17</sup>.

I linguaggi che meglio interpretano questo processo sono quelli appartenenti alle nuove tecnologie: il virtuale, la realtà aumentata, il digitale, il multimediale<sup>18</sup>, i quali fanno da sfondo a nuove sperimentazioni di allestimento e progettuali e rendono

---

**16** *Ibidem*

**17** *Tema approfondito nel capitolo Esempi e Applicazioni.*

**18** Nel campo dell'informatica e dell'elettronica, con digitalizzazione si intende il processo di trasformazione di un'immagine, di un suono, di un documento in un formato *digitale*, la *multimedialità* è la *compresenza e interazione di più mezzi di comunicazione di massa in uno stesso supporto o contesto informativo, nella realtà virtuale* PIERRE LEVY, *Il virtuale*, Milano, Cortina Raffaello Editore, 1997, p.239; (virtual reality, VR), invece, le informazioni aggiunte o sottratte elettronicamente diventano preponderanti fino ad ingannare i sensi, con la sensazione di trovarsi "immersi" in una nuova situazione, completamente ricostruita al computer. Per realtà aumentata (in inglese *augmented reality*, abbreviato AR) si intende l'arricchimento della nostra percezione sensoriale mediante vari livelli di informazioni, in genere elaborate e trasmesse elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi. Si parla di AR anche quando le informazioni invece di essere "aggiunte" sono "ridotte" per presentare una realtà più nitida e coinvolgente, comunque un arricchimento dell'esperienza di conoscenza. L'espressione è stata coniata nel 1992 dal ricercatore THOMAS PRESTON CAUDELL della Boeing. Thomas Preston Claudell e D.W. Mizell, *Augmented reality: an application of heads-up display technology to manual manufacturing processes*, in "System Sciences", 2, 1992, pp. 659-669. Anche se queste distinzioni possono sembrare artificiali, perché in alcuni casi le due realtà si presentano come contigue, possiamo dire che la realtà aumentata è basata sul potenziamento dei sensi, mentre quella virtuale sulla loro alterazione.

l'esperienza di fruizione museale un evento unico nel suo genere. È proprio con l'uso di tali potenzialità tecnologiche che è possibile moltiplicare la dimensione dell'esperienza museale dando luogo ad una maggiore coscienza e conoscenza diretta. Il progetto della relazione diventa importante oggetto di innovazione: il modello organizzativo narrativo cede il suo spazio classicamente divulgativo a un sistema nuovo di tipo performativo che sollecita la partecipazione in prima persona del visitatore in un gioco sorprendente di connessione tra opera d'arte e soggetto, fino a giungere a un modello spaziale simulato in cui allo spazio reale si affianca quello virtuale, permettendo così l'accesso a nuove dimensioni<sup>19</sup>.

La nostra indagine ha vagliato spazi culturali strutturati secondo modelli diversi, in cui il visitatore poteva acquisire informazioni lungo una linea prestabilita, oppure sperimentare la possibilità di muoversi liberamente, interagendo con i contenuti tramite dispositivi tecnologici<sup>20</sup>.

Abbiamo quindi osservato che, nell'ambito dei beni culturali, alcune istituzioni hanno offerto al pubblico singoli interventi ICT (anche spettacolari) slegati da una dinamica conoscitiva esauriente e da un racconto convincente.

Le difficoltà della ricerca, tuttavia, sono accentuate dalla mancanza di bibliografia specifica su esperienze di utilizzo delle ICT. Non esiste ad oggi alcun volume ragionato che racchiuda le maggiori esperienze di cambiamento nella fruizione dei beni culturali.

Alla sezione progettuale relativa alle ICT non può ancora attribuirsi valore scientifico in senso proprio, essa è infatti intesa spesso come strumento della museografia o del marketing.

---

**19** Cfr.: DAVID DERNIE, *Design espositivo*, Modena, Logos, 2006.

**20** Argomento trattato nel capitolo Esempi e Applicazioni

Materiale al riguardo è stato quindi raccolto durante la ricerca in biblioteche nazionali ed internazionali selezionando i contenuti relativi a ICT e marketing, o ICT e beni culturali, si è inoltre fruito dell'archivio digitale fornito dal web.

Nel presente lavoro abbiamo sottolineato alcune pratiche ICT che valorizzano le opere, esaminando casi specifici, ma abbiamo anche individuato casi in cui le ICT sviliscono o annullano l'opera ed il suo valore.

A concorso di questa breve riflessione vogliamo sottolineare che il settore delle ICT rappresenta una realtà in piena evoluzione ed espansione<sup>21</sup>, ci sono tantissime opportunità per promuovere il trasferimento di nuove tecnologie digitali ai beni culturali creando innumerevoli occasioni di innovazione creativa. Sarà necessario cimentarsi con tutte le sfide del Millennio in corso, affrontando tematiche cruciali per il successo delle possibili iniziative.

Molteplici sono le possibilità di applicazione delle ICT nel campo del patrimonio culturale; ne presentiamo di seguito molto brevemente alcune a titolo esemplificativo: l'introduzione della tecnologia digitale nel settore museale, che consente una localizzazione precisa del visitatore nello spazio espositivo al fine di tracciarne il percorso, fornire uno strumento di orientamento e garantire l'accesso alle informazioni necessarie davanti a ogni un'opera. Le tecnologie che sono alla base di queste applicazioni sono conosciute con il termine di *sensing location*<sup>22</sup>: tecnologie

---

**21** Le applicazioni vengono oggi favorite dalla larga diffusione delle ICT (Web, Multimedia, RFID, GPS, Bluetooth) attraverso l'integrazione nella UCT, su supporti portatili e molto diffusi, come PDA e Smartphone, che interagiscono con i beni culturali a seconda dello scopo e del campo a cui questi ultimi si riferiscono. Tali tecnologie possono essere utilizzate per consentire una gestione del patrimonio, per favorire attività di studio e di ricerca, per la diagnostica dello stato di conservazione, per il restauro, per la tutela, come applicazioni che consentano di comunicare al grande pubblico la rilevanza del patrimonio culturale, ma anche su un registro divulgativo e turistico.

**22** Cfr.: THOMAS BALDWIN, *Cheap accurate RFID*, in "Museum and the Web", Toronto, Toronto Archives & Museum Informatics, 2009, pp 142-54.

in grado di localizzare il visitatore all'interno dell'area espositiva, avvalendosi di supporti di uso comune come PDA e Smartphone<sup>23</sup>. Tra queste possiamo citare la tecnologia RFID (Radio-Frequency IDentification - identificazione a radiofrequenza) che, attraverso la triangolazione di segnali, riconosce la posizione del visitatore grazie all'uso di tag collocati in aree precise del percorso espositivo. Se la scala di intervento è maggiore, come per un sito archeologico, un ecomuseo o un parco, i sistemi wireless e GPS possono supportare la RFID, garantendo la precisa localizzazione del visitatore in un'area vasta e di conseguenza il corretto flusso informativo dei dati.

Nella terza sezione presenteremo un progetto di valorizzazione, descrivendo come poter sviluppare le potenzialità di villa Manin tramite le ICT, secondo una prospettiva che potrà essere successivamente estesa anche a altre ville, differenti per epoche e struttura, nel comune contesto delle ville venete.

Anticipiamo brevemente i contenuti all'interno del nostro ipotetico Information Landscape di villa Manin.

Si parte da una riqualificazione dell'architettura, del parco e del contesto naturale, tenendo presente le funzioni più importanti della villa. Con l'ausilio di installazioni appropriate, ospitate nelle ali laterali di villa Manin, il visitatore può navigare lungo canali virtuali nei quali in epoche passate si riunivano i nobili veneziani proprietari della casa e i loro ospiti, per poi ripartire, sempre navigando, alla scoperta di altre ville venete. Proseguendo il viaggio si potrà entrare nelle biblioteche, nelle camere, nelle cucine e in tutti gli altri ambienti delle ville. Si potranno scoprire le antiche taverne, che potranno essere collegate, nella narrazione, a spazi dove poter degustare antiche prelibatezze. Si potrà

---

**23** Cfr.: SPALLAZZO, SPAGNOLI, TROCCHIANESI, *Il museo come organismo sensibile...*, cit.

documentare l'ambiente domestico e lo stile di vita delle persone comuni. Grazie a tavoli o pannelli interattivi, con un tocco, verranno comunicati gli usi e i costumi delle antiche genti che abitavano il territorio, permettendo al visitatore di navigare e interagire con ogni singolo dettaglio della vita in villa.

La visione della ricostruzione degli interni di villa Manin così com'era nel periodo del suo massimo splendore, sarà mostrata tramite postazioni installate nelle sale non museali, interne al corpo centrale della villa<sup>24</sup>. Tramite l'utilizzo di una telecamera che acquisisce l'immagine dell'ambiente reale si verrà introdotti in un ambiente virtuale. La telecamera riprenderà le caratteristiche dell'ambiente in diretta per poi applicare i livelli di trasformazione d'uso nel tempo. In questo modo l'ambiente reale e quello virtuale sembreranno coesistere e il visitatore potrà muoversi liberamente nella scena generata e interagire con essa alcuni dipinti, descritti in un capitolo apposito a questa tesi, potranno animarsi per descrivere la civiltà delle ville venete.

Il visitatore pertanto sarà messo nella condizione non solo di guardare, ma anche di interagire, scoprire, conoscere ed imparare. Con l'aiuto dei tavoli interattivi, la provenienza di un quadro, gli studi e le ricerche fatte sulle opere, sui manoscritti, sui progetti di edifici storici e sulla vita di personaggi illustri, saranno immediatamente a disposizione dell'utente, diventando le tappe di un viaggio multimediale dentro la storia, intorno al vissuto del luogo, con foto, disegni, testi, video, cataloghi di esposizioni.

Anche i dettagli più minuti saranno consultabili. Reperti e opere d'arte si libereranno da teche e protezioni, diventando accessibili, rivelando particolari non visibili ad occhio nudo: un prezioso cesello, un delicato panneggio pittorico, la maestria

---

**24** La villa è stata dal 2004 al 2008 sede di un centro di arte contemporanea. Oggi l'Azienda speciale Villa Manin allestisce esposizioni locate nel corpo centrale

incisoria, i particolari degli stucchi.

È compresa nella narrazione una sezione ICT dedicata alla storia dei Manin parallela a quella veneziana<sup>25</sup>. Appartenenti a una famiglia di origine toscana, vennero banditi da Firenze e successivamente giunsero in Friuli dove operarono come banchieri, allettati dalle prospettive finanziarie ed imprenditoriali offerte dal Patriarcato di Aquileia. Sostenendo quindi anche con il credito i commerci della Serenissima dall'Oriente all'Europa Centrale, ottennero ottimi guadagni che, attraverso oculati matrimoni, il sistema del maggiorascato e varie disposizioni testamentarie, divennero fortune ingenti, tanto da poter assurgere al titolo di patrizi veneziani. La villa di Passariano costituisce il naturale sfoggio e la rappresentazione della loro ricchezza e potenza<sup>26</sup>. Le vicende dell'edificio sembrano correre di pari passo con i grandi eventi della storia<sup>27</sup>, così come sono emblematici i modi e le fasi del suo recupero alla collettività in tempi recenti<sup>28</sup>.

L'uso delle tecnologie digitali mira a trasformare l'esperienza di visita in un coinvolgimento immersivo, un'esperienza culturale, educativa e comunicativa in cui il fruitore non è più solo spettatore, ma anche attore, grazie all'attivazione di processi di intrattenimento ed apprendimento che potranno concorrere alla valorizzazione di villa Manin e delle ville venete in generale.

La formulazione del progetto in corso ha preso spunto e trae il suo fondamento nel lavoro svolto già a partire dal 1952 da

---

**25** MARTINA FRANK, *Virtù e Fortuna. Il mecenatismo e le committenze artistiche della famiglia Manin tra Friuli e Venezia dal XVI al XIX secolo*, Venezia, Istituto Veneto di Scienze Lettere ed Arti, 1996.

**26** FRANCESCA VENUTO, *La Villa di Passariano, dimora e destino dei nobili Manin*, Udine, Associazione fra le Pro Loco del Friuli, 2001.

**27** CHRISTOPH ULMER, *Villa Manin di Passariano. Una Versailles in Friuli*, Udine, Lithostampa Pasian di Prato, s.d., pp. 82-103.

**28** *Laboratorio per la salvaguardia e la valorizzazione di siti notevoli, indagine e proposte per la vita futura della villa e del suo paesaggio culturale*, Fondazione Benetton Studi e Ricerche, Atlante di Passariano 1996.

Giuseppe Mazzotti<sup>29</sup> per la salvaguardia delle ville venete<sup>30</sup>. Dall'esperienza mazzottiana sono passati ormai più di sessant'anni<sup>31</sup>. Diversi sono stati i benefici derivati da quell'intervento, tra i quali una politica di salvaguardia conservativa dei manufatti anche grazie all'istituzione dell'Ente ville venete, poi divenuto Istituto Regionale. Ricordiamo a tal proposito il riconoscimento di ventiquattro ville come Patrimonio dell'Umanità da parte dell' "UNESCO", la catalogazione a livello scientifico, nazionale e internazionale, di questi manufatti architettonici e dei loro parchi, che li ha resi oggi visibili in tutto il mondo grazie alla rete<sup>32</sup>.

Nella prospettiva di un impiego di ICT, risulta anzitutto importante far riemergere la storia di coloro che dimoravano nella villa e il modo in cui vivevano. Così facendo si può stimolare l'interesse dei visitatori verso l'aspetto storico e far sì che la percezione di questo spazio appaia quella di un monumento ancora vitale.

Attraverso il rinnovato interesse per la storia di villa Manin, il visitatore potrà immergersi nelle epoche passate in un panorama accuratamente documentato, non trovandosi quindi solo davanti ad una serie di stanze vuote<sup>33</sup>. Molto complesso è

---

**29** Cfr. GIUSEPPE MAZZOTTI, *Il problema delle ville venete*, in "Arte Veneta", VI, 1952, pp. 212-216.

**30** MARGHERITA NAIM, La fotografia di promozione turistica: Giuseppe Mazzotti e la costruzione di un'identità territoriale veneto, relatore prof. Giuseppe Barbieri; Venezia, Università Ca' Foscari, Dottorato di Ricerca XXVII ciclo; Margherita Naim, La fotografia, una matrice per due mostre Le ville venete (1952) di Giuseppe Mazzotti e Les villas de la Vénétie (1954) di Michelangelo Muraro, Venezia Arti, Vol. 25, Dicembre 2016, pp.173-175

**31** GIUSEPPE MAZZOTTI, *Le ville venete*, Canova, Treviso, 1954, ed. con prefazione di LIONELLO PUPPI, Canova, Treviso, 2007.

**32** Una rassegna delle ville è oggi consultabile sulla pagina web dell'Istituto Regionale Ville Venete: <http://www.irvv.net/jsp/istituto.it>. Le ville di Palladio e Scamozzi sono visibili nelle sezioni "Palladio e il Veneto" e "Scamozzi e il Veneto" nel sito del Palladio Museum: <https://www.palladiomuseum.org>.

**33** La descrizione più antica degli spazi della villa e del giardino è contenuta nel resoconto delle nozze di Maria di Sassonia: *Brevi notizie di quanto è successo nelle regie e magnifiche nozze delle MM. Delle Due Sicilie Carlo Sebastiano Infante di Spagna e Maria Amalia Walburga Principessa Reale di Polonia*, Città del Vaticano, Biblioteca Apostolica Vaticana, 1738, ms. Vat. Lat. 14145, ff. 13v-15r.

anche il tema del parco della villa<sup>34</sup> che dovrà essere lasciato esattamente nello stato in cui si trova, riconfigurando però attraverso progetti di piccole installazioni climatiche, mediante soluzione armonica dal punto di vista storico, tale da rendere visibili gli assi barocchi. Senza di questi l'edificio non sarà valorizzato come dovrebbe essere<sup>35</sup>. Gli assi del giardino, percepibili solo dal salone centrale della villa, si prolungano verso l'ambiente circostante oltre i portali<sup>36</sup>, mentre lo sguardo verso nord si perde all'infinito e si estende per oltre venti chilometri fino alla zona di San Daniele.

Saranno valorizzate le barchesse, come ingresso alla villa, poiché trasformano il giardino anteriore in cortile d'onore<sup>37</sup>. Le arcate delle esedre riescono a creare una cornice ideale che taglia fuori il mondo reale<sup>38</sup>.

Punto di partenza di questo lavoro sono alcune tavole e lo scritto ad esse correlato, da noi pubblicati come contributo nel libro "DENTRO LE VILLE VENETE: un nuovo sguardo"<sup>39</sup>. Abbiamo pertanto deciso di arricchire le tavole realizzate per il presente e i relativi piani introduttivi con i disegni realizzati per la pubblicazione.

Inoltre, abbiamo ritenuto importante porre dei quesiti a chi in questi anni ha lavorato con successo nel campo delle ICT applicate ai beni culturali e riportare tali interviste a conclusione del nostro lavoro di dottorato.

Nella costruzione del progetto ci si è chiesti, se lo storytelling

---

**34** *Ibidem.* **34**

**35** Cfr.: ALDO RIZZI, *La villa Manin di Passariano*, Udine, Del Bianco Editore, 1971, pp. 12-18.

**36** Cfr.: ATTILIO PETRUCCI, *Il giardino islamico. Architettura, natura, paesaggio*, Milano, Electa, 1994.

**37** ULMER, *Villa Manin di Passariano, Una Versailles in Friuli...*, cit.

**38** Cfr.: MICHELANGELO MURARO, *Passariano e il Rococò in Friuli, lezioni di Storia dell'Arte*, Udine, Università di Trieste - Facoltà di Lingue e Letteratura Straniere, testo dattiloscritto, 1972, pp. 69-84.

**39** GIUSEPPE BARBIERI, *Dentro le ville venete. Un nuovo sguardo*, con contributi di MASSIMO BERGAMASCO, MARCELLO CARROZZINO, CHIARA EVANGELISTA, CARLA GAROZZO, ELETTA MORLIN, Crocetta del Montello, Terra Ferma, 2014.

di un museo possa comprendere solo il tempo di una visita oppure possa essere ripetuto nei giorni seguenti, per approfondimenti e per la visita di ulteriori sezioni.

Crediamo che la risposta definitiva sarà decretata dai visitatori stessi dal loro interesse ai progetti.

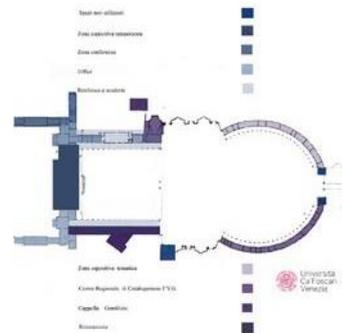
Inseriamo di seguito le tavole del progetto da noi pubblicato nella raccolta *Dentro le Ville Venete*<sup>40</sup>.

---

**40** CARLA CAROZZO, *Il caso di Villa Manin*, in BARBIERI, *Dentro le Ville Venete...*, cit., pp.118-127.



**Tavola preliminare al progetto. Schemi di analisi dello stato di fatto, alcune ipotesi di utilizzo ICT all' interno della villa Manin ipotesi di landscape project e proiezione olografica 3D per schermo**



**Tavola preliminare al progetto: schemi di analisi dello stato di fatto analisi potenziale di sistemi ICT all' interno della villa Manin**

## CAPITOLO 1

### UN NUOVO MODO DI FRUIZIONE DEI MUSEI E DELL'ARTE. CENNI DI ORIENTAMENTO

Per rendere più agevole la fruizione del presente lavoro, riteniamo opportuno introdurre alcuni argomenti come la recentemente istituita figura del comunicatore museale, nata nel 2001 quando l'ICOM, International Council of Museums, modificò la definizione di Museo in "un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, che indaga sulle testimonianze dell'umanità, le acquisisce, le conserva, le comunica e soprattutto le espone a fini di studio, educazione e diletto"<sup>41</sup>. L'attività museale viene investita di nuove e più complesse funzioni, non solo quella conservativa, ma anche quella più dinamica di comunicazione. Si registra pertanto un aumento dell'attenzione nei confronti della comunicazione e dell'educazione, si mira ad allargare il pubblico. La figura in questione deve essere dunque in grado di orientarsi anche nei campi del marketing e della comunicazione, integrando i ruoli delle figure già presenti e necessarie, come storici dell'arte e architetti.

Esistono modelli e teorie di interpretazione dei bisogni<sup>42</sup> del

---

**41** CATALDO LUCIA, *Musei e patrimonio in rete*, Milano, Hoepli, 2014, pp.1-3. Alcuni esempi: per il Metodo Bruno Munari, BRUNO MUNARI, *Il laboratorio per bambini a Brera*, Zanichelli, Bologna, 1981; ID., *Il laboratorio per bambini a Faenza*, Zanichelli, Bologna, 1981; per il Castello di Rivoli, Museo d'Arte contemporanea: A. PIRONTI, *Dipartimento Educazione Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea*, Charta, Milano, 1996; per la Civica Galleria d'Arte Moderna Gallarate F.M. CONSONNI, *Linguaggi contemporanei. il colore nei laboratori della GAM*, Atti del Convegno Nel segno del colore, Fiera di Primiero Trento, 20 maggio 2006; per la Galleria d'Arte Moderna di Bologna MAMBO: M. DALLANI, C. FRANCUCCI, *L'esperienza pedagogica dell'arte*, La Nuova Italia, Firenze, 1998; C. FRANCUCCI, P. VASSALLI, *Educare all'arte*, Electa, Milano, 2005; Per il MART, Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto: P. PARINI, *Dallo stereotipo alla creatività*, Trento, Publiprint, 1993 e ID., *Percorsi dello sguardo*, Artemisia, Jesi, 1996; M.T. FIORILLO, *Educare all'arte contemporanea di Trento e Rovereto*, Skira, Milano, 2001; per il Museo Tattile Statale Omero *L'arte a portata di mano. Verso una pedagogia di accesso ai Beni Culturali senza barriere*, Atti del Convegno internazionale, AA. VV., Portonovo di Ancona, 21-23 ottobre 2004, Armando Edizioni, Roma 2006.

pubblico il cui utilizzo va considerato, tenendo conto del fatto che l'opera d'arte veicola concetti forti, e dati assodati, che comunque devono essere comunicati.

In questo capitolo introdurremo un panorama sull'utilizzo delle ICT in rapporto ai beni culturali, con esempi significativi per valutarne le potenzialità ed il risultato.

### 1.1 Dalla nascita alla ricostruzione

I primi musei sono nati sulla spinta di iniziative personali, in una visione che si può definire, se non privata, quanto meno individuale del collezionista stesso, spesso motivato da un desiderio di tesaurizzazione delle opere d'arte<sup>43</sup>.

I musei italiani custodiscono imponenti collezioni di opere d'arte formatesi nel corso dei secoli, ma talvolta scontano un gap comunicativo che non consente di divulgare il loro importante patrimonio, e non riescono dunque ad attrarre un numero di visitatori consoni al potenziale dei propri capolavori.

Oggi, a questa realtà sta sostituendo una diversa

---

**42** IVAN ILLICH, *Per una storia dei bisogni*, Milano, Mondadori, 1981; RICHARD BAGOZZI, *Fondamenti di marketing*, Bologna, Il Mulino, 2001; <http://www.valutazione.net/saperi/valutazione/analisi-dei-bisogni/>

**43** La *Carta Nazionale delle Professioni museali* può essere consultata sul sito [www.icom-italia.org/documenti](http://www.icom-italia.org/documenti); il rapporto IFLA sulle Public Libraries, Archives and Museums è invece pubblicato dall'Ufficio Studi del MIBAC; sulle professioni museali si segnala ancora: *ICOM Curricola Guidelines for Museum. Professional Development*, tradotte in Italiano nel 2009 sul sito nazionale dell'ICOM:

..."[Il tema delle professionalità museale è oggetto di un complesso dibattito di lunga durata dovuta essenzialmente all'oggettiva difficoltà di elaborare e di condividere profili eterogenei per istituzioni culturali in continua evoluzione quali i musei. In questo contesto critico, la riflessione sul personale dei musei, condotta essenzialmente dalle associazioni museali italiane e dalla comunità professionale, ha come punti di riferimento fondamentali la definizione di museo dell'ICOM e i documenti internazionali relativi al personale e alla formazione ICTOP. Il museo inteso come un'istituzione culturale autonoma al servizio della società e del suo sviluppo, che ha una pluralità di compiti e svolge numerose funzioni interconnesse fra loro, e che non si limitano più come un tempo solo alla custodia e alla conservazione, necessita di figure professionali specifiche altamente specializzate. A tale proposito ICOM Italia assieme alle altre associazioni museali italiane (AMACI, AMEI, ANMLI, SIMBDEA) ha redatto nel 2005 la Carta delle Professioni Museali [Garlandini 2006b e 2017; cfr. Sitografia]. La Carta ha individuato venti figure, suddivise in quattro ambiti: ricerca, cura e gestione delle collezioni; servizi e rapporti con il pubblico; comparto amministrativo, finanziario, gestionale e delle relazioni pubbliche; strutture e sicurezza. Tali figure devono essere coordinate dal direttore; CATALDO, *Musei e patrimonio in rete...*, cit., p. 89.

impostazione che offre al visitatore un ruolo primario o almeno compartecipe, affinché il patrimonio culturale sia più partecipato e interattivo<sup>44</sup>.

## 1.2 Lo spettatore come "prosumer"

Se l'appropriazione di nuove tecnologie è necessaria allo scopo di non fare del museo un qualcosa di chiuso e autoreferenziale, allora maggiore attenzione dovrebbe essere rivolta anche ad aspetti finora considerati marginali accessori come il marketing, in grado di individuare le aspettative di una clientela sempre più diversificata ed esigente.

La figura dello spettatore o del fruitore di musei o monumenti è molto cambiata nel corso degli ultimi anni.

Il prosumer<sup>45</sup>, di cui si è accennato nell'introduzione, è

---

**44** L. BINNI, *Per una storia del museo*, in L. BINNI, G. PINNA, *Museo. Storia e funzione di una macchina culturale dal Cinquecento ad oggi*, Garzanti, Milano, 1980; M.S. CALÒ MARIANI, *Federico II collezionista e antiquario*, in *Aspetti del collezionismo in Italia, Da Federico II al primo Novecento*, Regione Sicilia, Trapani, 1993; A. DESVALLÈES, *La muséologie selon Georges-Henri Rivère*, Durad, Paris, 1989; F. HASKELL, *La dispersione e la conservazione del patrimonio artistico*, in *Storia dell'arte italiana. Vol. III*, Einaudi, Torino, 1981; LUCIA CATALDO, *Il Museo e la sua storia*, Milano, Hoepli, pp. 2-16; A. ZAIFFERANO, *Allestimenti museografici e identità storico dei musei*, in *Archeologia del museo*, Atti del Convegno di studi, a cura di F. Lenzi, A. Zaifferano, Editore Compositori, Bologna, 2004.

**45** Il termine venne coniato da Alvin Toffler nel libro *The third wave* (1980): è una crasi dei termini producer e consumer che indica un consumatore che è a sua volta produttore o, nell'atto stesso che consuma, contribuisce alla produzione. Il termine nasce per descrivere il protagonismo dei consumatori in un'epoca che usciva dalla produzione seriale di massa per aderire alla molteplicità dei gusti e delle tendenze dei cittadini delle ricche società del primo mondo; un'epoca ancora totalmente analogica e nella quale la globalizzazione appariva soprattutto come un'opportunità di delocalizzare produzioni di beni in Paesi del terzo mondo dal basso costo del lavoro. Caduto quasi in desuetudine, il prosumer è tornato di attualità nell'era digitale e particolarmente dopo il 2001, quando Internet – reagendo allo shock dell'11 settembre – ha insistentemente cercato la collaborazione del cliente consumatore. Mentre tra il 1995 e il 2000 protagonisti di Internet sono i portali, attraverso i quali il navigatore viene indirizzato a siti specializzati (e largamente sponsorizzati) per ogni esigenza, nella fase successiva hanno vita prospera i siti che incorporano le reazioni del cliente: i motori di ricerca, in cui l'attività del visitatore è determinante per fissare il prezzo delle inserzioni pubblicitarie; il commercio elettronico, in cui la reputazione del venditore, o dell'articolo posto in vendita, è costruito sui giudizi dei precedenti utilizzatori; i blog; i siti pervasi da uno spirito wiki, cioè di collaborazione attiva delle comunità dei loro frequentatori. Anche la televisione, invitando gente comune a impersonare i reality show, ha cercato di abbassare la soglia che divide il pubblico da coloro che producono e interpretano lo spettacolo. Tuttavia gran parte di questa trasformazione è avvenuta in rete, attraverso i siti di social networking, in cui ciascun utente è invitato a creare la propria pagina e a offrire al giudizio degli altri i propri prodotti multimediali. Si determina così la nascita di un vero e proprio genere mediale, i contenuti generati dall'utente (UGC, User's generated content). Jonas Ridderstrale e Kjell Nordstrom («Funky Business», Fazi editore) ritengono

attore del suo consumo: si informa sui prodotti e sui servizi che desidera acquistare, seleziona le opzioni, confronta e valuta. Se non trova soddisfazione in un prodotto, un servizio o una marca cambia senza esitare e lo fa perché può scegliere. Egli non esita a criticare o svalutare, a mettere in guardia i potenziali futuri consumatori, se non ha trovato soddisfazione. Al contrario, se apprezza un prodotto, il prosumer prende anche il tempo per informare altri e per ringraziare o congratularsi per il servizio ricevuto. È un consumatore virale e istantaneo, che si esprime tramite il web.

Anche in campo culturale, la visita di un sito archeologico, di una città o di un museo, normalmente, non inizia all'ingresso con l'acquisto del biglietto, ma molto prima, quando un turista sceglie la sua destinazione tra luoghi in competizione tra loro<sup>46</sup>.

---

addirittura realizzata la profezia di Marx, e parlano di un lavoro che ha ristabilito il controllo sui mezzi di produzione: nella «economia del desiderio», scrivono, l'unico mezzo di produzione sono i cervelli dei prosumer, ma questa materia grigia non si lascia più sfruttare dai ricatti dell'etica del lavoro, reagisce solo alle promesse di felicità. (CARLO FORMENTI, *Corriere della sera*, 12 marzo 2001, p. 25, Economia). Sono loro [le nuove generazioni] i futuri soggetti attivi di una socialità nuova che darà forma e sostanza alla figura che è ben definita da uno dei soliti neologismi: prosumer, il produttore consumatore d'informazione. Senza questa attenzione qualsiasi portale apparirà come uno di quei gran portali di ranch visti nei western degli anni Sessanta: una grande impalcatura con il deserto dietro. (CARLO INFANTE, *Sole 24 Ore*, 15 febbraio 2007, Nòva24, p. 6). C'è la decisione della comunità di trasformare il valore di scambio dell'informazione in valore d'uso, affidandolo alla libera gestione della comunità stessa: né allo Stato, che si limita a fornire l'infrastruttura, né al mercato. Il lato più interessante di questa riforma non sta solo nel rendere possibile la libera fruizione dell'informazione contenuta nella rete, ma di promuovere l'aspetto più innovativo di Internet: la partecipazione attiva dell'utente allo sviluppo dell'informazione. Contribuendo alla creazione di nuova informazione, egli non è più un consumatore passivo, ma un produttore attivo di idee: un prosumatore (prosumer), come con geniale anticipazione lo definiva Alvin Toffler. (Giorgio Ruffolo, *L'economia ai tempi del web*, Repubblica, 7 agosto 2008, p. 35, Commenti). Dall'ingl. *prosumer*, a sua volta composto dai s. *pro(ducer)* ('produttore') e *(con)sumer* ('consumatore').

Già attestato nella *Repubblica* del 1° aprile 1986, p. 18, Inchieste (Franco Pratico). R.P. BAGOZZI, *Fondamenti di Marketing*, Il Mulino, Bologna, 1998; J. BATESON, M. HUI, *The effects of perceived control and customer crowding on the service experience Marketing*, Science Institute, Cambridge, 1990; R.D. Buzzel, B.T. Gale, *I principi PIMS*, Sperling & Kupfer, Milano, 1988; M.G. CONCA, A. PAMPLONI, SCARPA, *Qualità e soddisfazione del cliente*, Il Sole 24 Ore, Milano, 2003; W.H. Davidow, B. Uttale, *Total customer service: the ultimate weapon*, Harper Perennial, New York, 1989; S. PARASURAM, L.L. BERRY, V.A. ZEITHAML, *Servqual: a multiple-item scale for measuring customer perception of service quality*, Marketing Service Institute, 1986.

**46** [www.beniculturali.it](http://www.beniculturali.it). In particolare il paragrafo: *Il turismo culturale: nuovi orientamenti di sviluppo economico-sociale* a cura di ministero per i beni e le attività culturali, Paola Paniccia, Marco Valeri, 2010 Milano pp-186.188; P. COSTA, M. MANENTE, *Economia del turismo*, Touring Club Italiano, Milano, 2000;

Il valore economico e culturale di un museo o di una città d'arte non è più rappresentato solo dalle opere custodite, ma anche dalla capacità dell'istituzione o della comunità di trasformare il patrimonio in informazione facilmente ed efficacemente accessibile.

Il prosumer si affida spesso alla rete per pianificare un viaggio fatto di spostamenti e visite, basando le proprie scelte anche sui commenti di altre persone, i produttori-promotori<sup>47</sup> di contenuti culturali si devono pertanto relazionare direttamente con i potenziali clienti utilizzando gli strumenti in grado di catturare la loro attenzione. Costruire l'offerta multimediale, utilizzando linguaggi differenti che tengano conto di un pubblico che si differenzia per età, cultura, capacità di apprendimento, competenze informatiche e disponibilità di tempo, sarà quindi una delle strategie necessarie e più efficaci.

Lo studioso troverà soddisfazione negli approfondimenti,

l'interessato in un breve video, il bambino in un gioco educativo: la progettazione dei diversi livelli di contenuti non è oggi un campo essenziale della comunicazione e del marketing museale<sup>48</sup>.

Guardando il portale Trip Advisor<sup>49</sup>, costruito su fotografie, commenti ed indirizzi, si nota che non vi è la possibilità di esprimere giudizi riguardo alla gestione dei servizi e all'offerta didattica dei beni culturali<sup>50</sup>, ma solo riguardo all'opera esposta,

---

*Cultural Heritage, Plural Identities*, UNESCO, Parigi, 2002; A. CARÙ, B. COVA, *Esperienza di consumo e marketing esperienziale: radici diverse e convergenze possibili*, in "Micro&Macro Marketing", 12, 2003.

**47** Economia del turismo sostenibile. Analisi teorica e casi studio a cura di CARMEN BIZZARRI, GIULIO QUERINI, Franco Angeli, Milano, 2011, p112.

**48** SUSANNE ADINA MEYER, CHIARA PIVA, MARIA BEATRICE FAILLA, ORIETTA ROSSI PINELLI, ORIETTA ROSSI PINELLI, *La storia della storia dell'arte*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2014.

**49** NICOLETTE MANDARANO, *Tripadvisor e il Marketing Culturale*, Rimini, Guaraldi Editore, 2014.

**50** L. CORCIONE, *LA PAROLA AL VISITATORE DEL MUSEO: UN'ANALISI DEI LIBRI DEI COMMENTI*, relatore: Nardi, EMMA, Dottorato di ricerca in Innovazione

indipendentemente da come questa sia presentata al pubblico. In Italia sono presenti innumerevoli beni culturali, ma non vengono affiancati dalle spiegazioni necessarie a un pubblico estero (che non necessariamente ha ricevuto un'educazione specifica sulla storia e la cultura del nostro paese).

### **1.3 ICT e beni culturali**

*"Il Museo oggi divenga specchio del territorio, centro di interpretazione, luogo di produzione, presidio di tutela territoriale attiva"*  
(Daniele Jalla)

Alla luce delle premesse finora argomentate, i beni culturali, attraverso le ICT hanno prospettive di sviluppo straordinario. Questa sinergia è particolarmente interessante per l'Italia che, come noto, presenta un patrimonio culturale immenso ed estremamente vario.

In un contesto economico e culturale globalizzato il nostro patrimonio artistico è un forte elemento di attrazione, ed è compito dei professionisti specializzati in contatto con le più aggiornate istituzioni, universitarie e museali, veicolarlo verso un pubblico sempre più vasto, analizzando al fine di rendere più efficace il coinvolgimento dei tre miliardi di turisti culturali che vengono attualmente stimati valorizzare e divulgare il patrimonio culturale attraverso le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie è diventata una sfida concreta per la ricerca, sia nel campo delle ICT che nell'Experience Design<sup>51</sup>. E'una disciplina che progetta ambienti e scenari immersivi in cui

---

e valutazione dei sistemi di istruzione - UNIVERSITÀ ROMA TRE XXIV ciclo, Finito di stampare nel mese di giugno 2015 per i tipi Editoriale Anicia.

**51** A. MAESTRI, J. SASSOON, *Customer experience design. Progettare esperienze di marca memorabili sui media digitali*, Franco Angeli Editore, Milano 2017

l'utente, staccandosi dalla dimensione della quotidianità, vive e percepisce un'esperienza a 360 gradi. Concept store e hotel tematizzati sono esempi di luoghi esperienziali. Lo User experience design (UXD o UED), in italiano: progettazione dell'esperienza utente è il processo di aumentare la soddisfazione e la fedeltà del cliente migliorando l'usabilità, la facilità d'uso e il piacere fornito nell'interazione tra il cliente e il prodotto. La progettazione dell'esperienza utente comprende la tradizionale progettazione interazione uomo-macchina e la estende indirizzandosi a tutti gli aspetti del prodotto o del servizio come percepito dagli utenti. L'esperienza utente è qualsiasi aspetto di un'interazione della persona con un dato sistema IT, includendo l'interfaccia, la grafica, la progettazione industriale, l'interazione fisica e manuale.

La massiccia miniaturizzazione dei componenti hardware oggi mette a disposizione di tutti computer portatili e dispositivi palmari, o l'applicazione delle tecnologie di comunicazione di tipo mobile, come reti wireless e radiomobili, fino ad arrivare a nuove tecnologie trasmissive a larga e larghissima banda. Queste potenzialità consentono di erogare innumerevoli servizi evoluti.

Le attuali guide digitali<sup>52</sup> che indirizzano i visitatori sono basate su palmari tipo smartphone, i servizi di navigazione si basano su sistemi di positioning<sup>53</sup>, integrandosi su sistemi di

---

**52** Una serie di App che permettono di soddisfare le più svariate richieste tramite smartphone o tablet tra le tante: scoprire territori e aree in Italia e all'estero, con tutte le informazioni sempre a portata di mano; la possibilità di organizzare la visita personalizzandola e facendosi portare a destinazione; scegliere dove dormire o mangiare intorno a sé, in base alle proprie esigenze; conoscere territori meno noti, grazie alle App realizzate in collaborazione con Enti Pubblici; condividere con gli amici tutti i suggerimenti; navigatore satellitare G6 Touring con guida turistica Italia sia per Apple che per Android

**53** La scienza della navigazione può essere definita come quell'insieme di tecniche che permettono di determinare accuratamente posizione, velocità e accelerazione di un qualsiasi veicolo in movimento e di guidarlo da una locazione di partenza ad un'altra desiderata d'arrivo. Anche se le prime rudimentali invenzioni in questo campo risalgono addirittura a qualche migliaio

software specifico. In molti Musei Diffusi<sup>54</sup> è prevista la dotazione di palmari con schermo ad alta risoluzione, cuffie stereo senza fili e piccole antenne con tecnologia RFID. La tecnologia RFID permette la selezione automatica dei contenuti legati agli oggetti esposti nelle sale del museo: una piccola etichetta RFID è infatti inserita nel supporto della didascalia dell'oggetto e il visitatore è libero di accedere al contenuto semplicemente avvicinando il palmare all'icona visibile sul porta didascalie<sup>55</sup>.

A tutto ciò si aggiunga la possibilità di innovazione offerta da applicazioni di tecnologia laser su superfici di materiali che reagiscono alla luce e che per i beni culturali potrebbero essere interessanti ai fini di un'estensione delle superfici verso l'esterno e addirittura ad una partecipazione dei visitatori che potrebbero lasciare dei messaggi all'interno dello spazio museale, ma su una superficie virtuale.

Effetti di un localizzatore in grado di segnalare la propria presenza a tablet o smartphone, il Beacon, utilizzando la BLE (bluetooth low energy), una tecnologia pensata per l'"internet delle cose", è capace di trasmettere informazioni wireless

---

di anni fa, un mercato mondiale di tali apparecchiature e tecnologie si è sviluppato solo negli ultimi anni in coincidenza con l'avvento dei moderni sistemi di radionavigazione; questi permettono all'utente di determinare la propria posizione tramite un ricevitore capace di elaborare in maniera opportuna segnali radio trasmessi da stazioni al suolo o da apparecchi montati su satelliti artificiali in orbita intorno alla Terra. I sistemi di posizionamento di tipo satellitare attualmente operativi sono il Global Positioning System (GPS) statunitense e il GLObal NAVigation Satellite System (GLONASS) russo. Il GPS è invece diventato uno standard de facto essendo attualmente il sistema satellitare di posizionamento globale di gran lunga più utilizzato per applicazioni civili e militari. Queste considerazioni unite ad altre di carattere strategico-economico hanno spinto alla fine del 2000 l'Unione Europea (EU) a mettere in cantiere un progetto per la realizzazione di un sistema satellitare di posizionamento globale di carattere prevalentemente civile, compatibile con il GPS e il GLONASS ma completamente indipendente da essi.

**54** ANDRÈ CHASTEL ha definito l'Italia *"Il luogo per eccellenza del museo naturale"*, grande museo a cielo aperto. A. CHASTEL, *L'Italia, museo dei musei*, in *Capire l'Italia. I musei*, Edizioni del Touring Club Italiano, Roma, 1980, pp. 11-18; Il termine museo diffuso è un concetto propriamente italiano, rielaborato dall'architetto Fredi Drugman sul finire degli anni 90, parte dall'assunto che una mediazione efficace dell'interesse di un pubblico indifferenziato per la storia può essere costituita dall'esplorazione del territorio in cui vive e dal successivo 'riconoscimento' dei segni (volontari, ma anche involontari, secondo la efficace definizione di Alois Riegl) del passato.

**55** Sul sito dell'ICOM è possibile rintracciare le linee guida.

consumando pochissima energia; i beacons non hanno quindi bisogno di alimentazione e questo può essere di grande utilità per le situazioni museali diffuse, che implicano spostamenti di medio e ampio raggio.

Oltre a migliorare l'interattività questo sistema permette di monitorare l'attività dei visitatori con grande precisione: non solo si registrano ingressi e uscite, ma anche il tempo passato davanti ad ogni singolo oggetto, ottenendo così un utile ritorno informativo sull'efficacia dell'allestimento<sup>56</sup>.

Ai problemi di inventariazione dell'immenso e diffusissimo patrimonio culturale italiano, nonostante lo sforzo del MIBACT<sup>57</sup>, è possibile sopperire in parte con la georeferenziazione<sup>58</sup> del patrimonio culturale, che potrebbe risolvere i problemi di fruibilità del patrimonio stesso, ma non quelli di catalogazione, anche se a volte un'immagine, un video, una ricostruzione 3D rappresentano una catalogazione oggettiva, in mancanza di standard di catalogazione capaci di

---

**57** Sino al 1974 le competenze rimasero divise tra vari Ministeri e la Presidenza del Consiglio dei ministri, dopo di che passarono al Ministero per i Beni Culturali e Ambientali, istituito dal governo Moro, diventato nel 1998 Ministero per i Beni e le Attività Culturali e nel 2013 Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo. PROGETTO "ART PAST" DELLA NORMALE DI PISA <http://www.artpast.iccd.beniculturali.it/>).

**58** La definizione della posizione sul territorio dei beni può avvenire in due modalità: attraverso la geocodifica dei dati di localizzazione geografico-amministrativa; mediante la georeferenziazione del bene in un apposito ambiente web-GIS. La geocodifica (geocoding) trasforma i dati di localizzazione geografico-amministrativa in una coppia di coordinate geografiche riferite ad un punto: avviene tramite il riconoscimento dell'indirizzo all'interno di una banca dati e consente una prima individuazione del bene sul territorio. Questa operazione in SIGECweb può essere effettuata dall'utente (geocoding interattivo) o essere eseguita in automatico dal sistema al momento della verifica scientifica della scheda o durante i processi di importazione. La georeferenziazione invece, a differenza della geocodifica che può risultare spesso approssimativa, consente di individuare con una certa precisione il bene sul territorio. È possibile georeferenziare il bene schedato mediante la definizione di un punto (georeferenziazione puntuale), la definizione di una linea (georeferenziazione lineare) oppure la definizione di un poligono (georeferenziazione areale). La precisione nel processo di misura della distanza (range) satellite-utente effettuata dal ricevitore di un sistema satellitare di posizionamento è limitata da una serie di fenomeni legati principalmente alla propagazione del segnale di navigazione trasmesso dai satelliti. Gli effetti di alcuni di questi fenomeni sono tenuti in considerazione e corretti dal ricevitore tramite l'utilizzo di modelli standard o di altri metodi. Il fenomeno del multipath si riferisce all'esistenza di ulteriori cammini di propagazione del segnale oltre a quello diretto (line of sight) dovuti principalmente a riflessioni su ostacoli di varia natura; in questo caso al ricevitore sono presenti più repliche sovrapposte del medesimo segnale, caratterizzate da ritardi diversi l'uno dall'altro.

valorizzare e comunicare un bene o un insieme di beni culturali<sup>59</sup>.

Le ICT del settore cartografico, ancora poco utilizzate nel settore dei beni culturali<sup>60</sup>, sono riconducibili ai Geographical Information System; l'associazione cartografia-ricostruzione virtuale-catalogazione, rappresenta una migliore valorizzazione di ogni singolo patrimonio o percorso patrimoniale, utilissima per la tutela fisica del bene e per il confronto in tempo di restauro.

Superato, con ritardo rispetto ad altri Paesi, un pregiudizio culturale nei confronti delle nuove tecnologie, aggravato dalla ben nota mancanza di fondi per la ricerca, le ICT stanno dimostrando le proprie potenzialità non solo per gli studi scientifici, ma anche per la comunicazione e l'intrattenimento.

I giochi interattivi spesso non trasmettono valori culturali, ma è innegabile che lo sviluppo di applicazioni educative è possibile anche nel gioco.

Fondere educazione e intrattenimento senza volgarizzare i contenuti o stravolgerli è possibile se si sfruttano l'unicità dei beni, la loro permanenza in epoche storiche differenti e la provenienza e la destinazione da e verso culture diverse. Le ICT sono volte a muovere un potenziale servizio alla cultura.

---

**59** <http://futurodigitale.infocert.it/una-nuova-norma-per-dare-validita-giuridica-al-documento-digitale-georeferenziato/>. Regole tecniche in materia di formazione, trasmissione, copia, duplicazione, riproduzione e validazione temporale dei documenti informatici nonché di formazione e conservazione dei documenti informatici delle pubbliche amministrazioni ai sensi degli articoli 20, 22, 23 -bis , 23 -ter , 40, comma 1, 41, e 71, comma 1, del Codice dell'amministrazione digitale di cui al decreto legislativo n. 82 del 2005.

**60** Il gis è diventato pratica diffusa, specie in archeologia; J. COLES, *Archeologia sperimentale*, Feltrinelli, Milano 1981; G.B. ARNAL, N. ARNAL, *Archéologie expérimentale-Expérimentation et analyses en céramologie préhistorique*, Meursault, Digione, 1986; AA.VV., *L'Archéodrome et l'expérimentation en archéologie*, in "DossAParis", 126, 1988; *Archéologie expérimentale, 1. Le feu; 2. La terre. Actes du Colloque International, Expérimentation en archéologie: bilan et perspectives*, atti del convegno (Beaume, 6-9 aprile 1988), AA. VV., Editions Errance, Paris 1991.

#### **1.4 ICT per la gestione**

Le ICT possono trovare una utile applicazione anche nella gestione efficiente dei patrimoni culturali, grazie all'informatizzazione di servizi come: prenotazione e acquisto online, utilizzo di card con offerte integrate.

Dal punto di vista tecnologico la card funziona come banca dati e può indirizzare il visitatore verso più opportunità.

Tutte le strutture inserite nella card possono essere dotate di stazioni di lettura e accesso<sup>61</sup> e possono quindi fornire informazioni utili alla gestione come i dati sugli afflussi o la durata della visita.

L'acquisto online è oggi un'opportunità per i soggetti coinvolti molto diffusa, il visitatore evita di rivolgersi a un intermediario, distributore automatico o ufficio turistico, questa potenzialità evita i costi d'intermediazione e consente una migliore programmazione.

Le biglietterie automatiche o i lettori smart riducono le file e consentono di gestire più varchi in entrata e in uscita.

#### **1.5 Strumenti ICT per la fruizione on site e off site**

Le postazioni multimediali, i chioschi multimediali, le audioguide e le esposizioni sensibili sono alcuni strumenti ICT per la fruizione on site.

Le postazioni multimediali<sup>62</sup> sono guide multimediali, solitamente su postazione fissa, aumentano la capacità di lettura dell'oggetto artistico da parte del pubblico perché raccontano sono in grado di raccontare l'origine, il percorso storico e anche

---

<sup>61</sup> Rimando al capitolo esempi e applicazioni

<sup>62</sup> Capitolo esempi e applicazioni

le differenti opinioni di storici e critici.

Le audio guide, uno dei supporti più diffusi, consentono al visitatore di avere informazioni sulla realtà visitata, le tecnologie più moderne permettono a questi strumenti di personalizzare la visita raccogliendo le preferenze del visitatore e suggerire percorsi alternativi.

I chioschi multimediali<sup>63</sup> sono utili quando permettono la visita dell'intera area museale o percorso, le iniziative che il territorio propone e lo sviluppo futuro di ricerca e rappresentazione.

L'esposizione sensibile propone un ambiente in cui aumenta la capacità dello spettatore di interagire, le immagini se toccate o richiamate cambiano proponendo un'esperienza full immersion per i nostri cinque sensi.

Tutti gli elementi descritti sono parte del Museo multimediale attraverso immagini tridimensionali, suoni e parole profumi e colori l'apprendimento e divertimento sono un'unica cosa (ludendo docere).

I contenuti di un museo sono gli stessi sia nella fruizione on site che off site, ma per l'off site utilizziamo piattaforme che disegnano percorsi virtuali, viaggi virtuali che spesso precedono viaggi reali. Grande importanza riveste quindi la progettazione del viaggio virtuale al fine di allungare i tempi di visita con fini di valorizzazione, educazione, orientamento.

### **1.6 Piccole insidie delle tecnologie digitali**

Se l'integrazione delle tecnologie digitali consente di dare nuove possibilità di racconto per i diversi contenitori, di

---

<sup>63</sup> Esempio riportato in fase progettuale.

promuovere l'esperienza dei visitatori e in particolare di attrarne di nuovi, ci sono anche alcune precauzioni da prendere. In primo luogo, se un sito offre una quantità eccessiva di strumenti, vi è il rischio di generare confusione nel visitatore. Questi, infatti, dovendo gestire una eccessiva varietà di opzioni durante la visita potrebbe presto perdere il filo.

È importante tener presente che gli elementi interattivi devono essere complementari all'oggetto principale, essi devono sostenere e arricchire il contenuto del museo e del patrimonio, non sostituirlo<sup>64</sup>.

Gli strumenti interattivi vanno utilizzati con parsimonia, solo se apportano all'opera un valore reale e eventualmente limitate affinché non risultino invasive.

Da un altro punto di vista le ICT rappresentano il nuovo primo consumo, rivitalizzano le offerte di un museo in uscita dal mercato. Per quanto ci riguarda, l'evoluzione della villa veneta è necessaria per evitare l'obsolescenza e per rimanere competitivi ed attraenti nel mercato turistico. Il punto di partenza, l'origine e il fine è la villa.

### **1.7 L'avvenire è nello storytelling. Filo comune in tutti i brand di successo**

Lo storytelling, o arte di raccontare storie, per utilizzare la più usuale definizione di esso, in realtà non può essere ricondotto esclusivamente al semplice racconto di storie. "Stories fill our lives in the way that water

---

<sup>64</sup> GIUSEPPE BARBIERI, *I giardini delle ville venete. Un nuovo sguardo*, Terra Ferma, Crocetta del Montello (TV), 2015: "Da molti anni sostengo che una buona multimedialità- cioè un impiego corretto ed efficace delle ICT nell' ambito della ricerca storico-artistica e in quello della valorizzazione del patrimonio culturale di un territorio- se non vuole risultare una "scatola di trucchi" magari spettacolare ma alla lunga inutile deve sorgere" dall' opera", da una conoscenza profonda della sua struttura e del suo contesto".

fills the lives of fish, stories are so allpervasive that we practically cease to be aware of them” (Denning, 2008).

Se l'avvenire è nello storytelling<sup>65</sup>, dalla plastica e dal silicio<sup>66</sup> viene una nuova comunicazione, una nuova storia e una nuova memoria? Se guardiamo ad una definizione pur concisa e parziale di storytelling come strumento narrativo basato su tecniche molteplici, finalizzato a raccontare eventi reali o immaginari possiamo chiederci se le ICT e il web rappresentino una possibilità di conoscenza a disposizione di ognuno semplicemente centuplicata. Se guardiamo alle pitture rupestri di Altamira, ci chiediamo se sia proprio quello il primo storytelling della storia e sappiamo che riuscì a coinvolgere solo pochi individui in un tempo misurato in millenni, con un bassissimo grado di fruibilità; gli amanuensi ebbero più fortuna per quel che riguarda la visibilità e ancora Gutenberg, con la stampa a caratteri mobili rese l'opera scritta fruibile su scala

---

**65** Lo storytelling è una disciplina che entrata nel comune uso del web. Lo Storytelling è una parola formata da due sillabe di origine inglese (story e telling), letteralmente, il termine può esser tradotto in italiano con le espressioni raccontare una storia, comunicazione narrativa o anche comunicazione creativa. Narrazione transmediale (inglese Transmedia storytelling, transmedia narrative, multiplatform storytelling) come la definisce HENRY JENKINS nel suo testo del 2006 *Cultura convergente*, è una forma narrativa che, muovendosi attraverso diversi tipi di media, contribuisce a perfezionare ed integrare l'esperienza dell'utente con nuove e distinte informazioni. Ogni medium, veicolando nuove e distinte informazioni, contribuisce allo sviluppo della storia e alla comprensione del mondo narrato. In questo modo l'utente è chiamato a ricostruire il significato complessivo di un'opera integrando vari media. *Le storie siamo noi. Gestire le scelte e costruire la propria vita con le narrazioni*, a cura di FEDERICO BATINI E SIMONE GIUSTI, Liguori editore, Napoli, 2009; CLAUDIO CORTESE, *L'organizzazione si racconta*, Milano, Guerini, 2000; CHRISTIAN SALMON, *Storytelling : la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, La Découverte, Parigi, 2007; edizione in lingua italiana: *Storytelling : la fabbrica delle storie*; traduzione di GIULIANO GASPARRI, Fazi, Roma, 2008; Barbara De Angelis, *L'ascolto atto cosciente e virtù civile. Riflessioni educative*, Roma, Anicia, 2013; ANDREA FONTANA, *Manuale di Storytelling*, Etas-Rizzoli, Milano, 2009; DUCCIO DEMETRIO, *Raccontarsi. L'autobiografia come cura di sé*, Raffaello Cortina editore, Milano, 1995; ENRICO VICECONTE, *Contar storie*, in "Persone e Conoscenze", 54, 2010, pp. XX; KARIN B.EVANS e DENNIS METZGER, *Storytelling*, Alexandria, ASTD, 2000; CORRADO PETRUCCO, MARINA DE ROSSI, *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Roma, Carocci editore, 2009; MARINA DE ROSSI, CORRADO PETRUCCO, *Le narrazioni digitali per l'educazione e la formazione*, Roma, Carocci editore, 2013.

**66** Cfr.: BARBIERI, *I giardini delle ville venete...*, cit., p. 20.

internazionale<sup>67</sup>. Così dal colore delle pitture all'inchiostro della stampa arriviamo alla plastica e al silicio che ci permettono non solo di raggiungere chiunque, ma di preservare ogni nostro passato: è questa una ricchezza che non conoscevamo prima dell'avvento dell'informatica. Lo storytelling giornalistico ha aggiunto alle tradizionali 5W (where – when – why – who – what) una sesta: Web. È quest'ultimo un moltiplicatore, avremo quindi: where web, when web, why web, who web, what web.

Web per la didattica, web per il giornalismo, web per riconoscere le storytelling antiche, web per ricostruire la quotidianità in una villa veneta, web per ricostruire lo storico di un dipinto o di un oggetto.

I diversi momenti storici di ogni fatto culturale raccontati dalle ICT possono creare una nuova memoria, un nuovo ragionamento e un nuovo pensiero. Nuovo pensiero produce nuova cultura, nuova cultura produce nuovi oggetti materiali ed immateriali.

Sono oggi il web e le ICT ciò che è stato in passato il mulino ad acqua (la farina ed il pane per tutti)<sup>68</sup> .

Lo storytelling è importante perché soddisfa i bisogni primari nell'edificazione di qualsivoglia società, come la necessità di organizzare la realtà e fornirle un senso: web ed ICT cercano di dire però quali sono i criteri di organizzazione (Deep Knowledge) e di senso o direzione e sono a disposizione di chiunque può contribuire.

Lo storytelling ha disegnato, nel tempo, identità collettive e individuali, parte delle quali abbiamo vissuto e conosciuto nella loro interezza (lo sviluppo del web), mentre di fronte ad altre

---

<sup>67</sup> ANDREA FONTANA , JOSEPH SASSOON , RAMON SORANZO, *Marketing Narrativo. Usare lo storytelling nel marketing contemporaneo*, Franco Angeli, Milano 2016.

<sup>68</sup> Cfr.: Gherardo Ortalli, *Lupi genti e culture*, Torino, Einaudi, 1997.

siamo stati solo passivi fruitori (la televisione). Ancora web ed ICT daranno ad ognuno la possibilità di intenderne la costruzione (Deep Knowledge).

Nella costruzione di una cultura comune il racconto orale ha avuto grande importanza. Con ogni probabilità il web e le ICT potranno salvare questi elementi costitutivi di una condivisione culturale.

Se lo storytelling, arte millenaria, ha permesso di creare e conservare la nostra cultura non si può negare che molta parte della stessa abbia conosciuto e conosca degli oblii, sia in una zona d'ombra (sempre immeritata come il caso di villa Foscari, spenta come villa Manin, crollata come villa Corner), il racconto orale e scritto non bastano alla nostra memoria. Risponde a questa esigenza la memoria del web, una memoria che non può essere cancellata né dimenticata.

Lo storytelling motiva al cambiamento fornendo una o più chiavi di lettura dei singoli fatti e alla relazione che li compone, serve a progettare il futuro con la ricchezza del passato: se una persona non vede una ruota oppure nessuno gliela descrive o disegna e racconta non sarà per lungo tempo in grado di pensarla o realizzarla.

A ognuno di questi punti si aggiungano le parole WEB ed ICT e si parlerà di Nuova Storia e Nuova Memoria.

La scrittura, Per chi si troverà a progettare la fruizione della cultura, sarà sempre importante, scrivere bene il canovaccio su cui si svilupperà la storia sarà comunque fondamentale per la buona qualità della storia e non potrà essere sostituita dai preziosismi tecnici delle nostre realizzazioni; ma la capacità di visione, la rappresentazione, ovvero la visione d'insieme tra arte architettura storia tecnica e scrittura saranno la nuova base su

cui poggiare.

Ugualmente importante sarà la capacità di costruire un pubblico attraverso il dialogo e ascoltarlo per migliorare le proprie storie, un pubblico che possa interagire a cui saremo legati sempre da un patto non scritto di fiducia reciproca, basato sull'onestà e la buona fede delle nostre narrazioni.

### **1.8 ICT e ville venete: da patrimonio a valore**

Le tecnologie digitali popolano le nostre case e la nostra vita, trasformando lo spazio dei processi conoscitivi tradizionali e convenzionali; sono tuttavia poco presenti, a fini turistici, nella realtà delle ville venete, e sono viceversa quelle con maggiori potenzialità in termini di creatività e originalità. Se cultura e architettura rappresentano il patrimonio di un'industria turistica della civiltà delle ville venete, le ICT potranno raggiungere un nuovo pubblico, offrendo un approccio più coinvolgente alla storia delle ville.

La villa museo non è una struttura generica e non può essere gestita in modo sommario, è un'architettura che può essere finalizzata a varie forme di racconto e finanche al gioco. Dall'analisi puntuale degli aspetti storici, le ville venete possono rinascere mentre gli eventi rimangono tali, a volte privi di continuità spesso estranei se non contestualizzati<sup>69</sup>.

Le caratteristiche generali devono trovare nello specifico dell'opera architettonica adattamenti che ottimizzino la struttura e la funzione.

I musei diffusi più interessanti sono quelli che hanno avuto

---

<sup>69</sup> Come per esempio la villa Manin ospita una varietà di iniziative, dalla musica al teatro, dal cinema alla fotografia in generale nel periodo estivo che si esaurisce con il programma del cartellone.

una progettazione più complessa e attenta<sup>70</sup>. Da questi musei si possono trarre molte idee su come deve essere mediata, da operatori istituzionali e mediatori culturali, la relazione tra comunità e museo. Tutti questi attori tenderanno inevitabilmente a dare una propria impronta al museo costruendo una realtà scientifica integrata comprendente le manifestazioni sociali e culturali.

Il significato di luogo da visitare si rafforza in questa interpretazione: luogo ove è conservato ed esposto un insieme omogeneo di elementi che costituiscono parte del patrimonio culturale della società.

Tale interpretazione umanistica relazionale del valore è particolarmente importante, poiché si può estendere anche ad oggetti che non hanno un valore artistico.

**1.9 Museo diffuso come distretto culturale: cultura e turismo verso un brand cultura Italia.** Il distretto culturale trentino è un sistema di relazioni territorialmente delimitato, che integra il processo di valorizzazione delle dotazioni culturali, sia materiali che immateriali, con le infrastrutture e con gli altri settori produttivi che a quel processo sono connesse<sup>71</sup>.

---

<sup>70</sup> ICOM 24th General Conference Museums and Cultural Landscapes - Annual Report, 2015

Rapporto Symbola "Io sono cultura - L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi", 2016

V. FALLETTI, M. MAGGI, *I Musei*, Il Mulino, Bologna 2012; Progetti in tal senso sono quelli portati avanti nelle Marche dalla rete dei Musei Piceni e Abruzzo, grazie alle grandi mostre organizzate a Francoforte, Ascoli Piceno e Roma 1999 e 2000.

<sup>71</sup> "Museums today are an inspiration for the world, they are the custodian of diversity culture in our planet [...] Museums became incubators of progress" 15/07/2016 rivista on line Hans-Martin Hinz (ex-President of ICOM) at ICOM 24th General Conference, Museums and Cultural Landscapes 2016 - Open Ceremony in I MUSEI TRA SISTEMA E DISTRETTO: VERSO UN BRAND CULTURA ITALIA a cura di MASSIMILIANO ZANE "il giornale della fondazione", <http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/i-musei-tra-sistema-e-distretto-verso-un-brand-cultura-italia>.

ALBERTO GIUSTI (2009); M. PREITE, Un modello di piano integrato d'area per la valorizzazione del patrimonio culturale diffuso. Applicazioni su due aree pilota: il distretto culturale di Castell'Azzara, Pitigliano, Sorano e il sistema dei Castelli della Lunigiana. In: A. FLORIDIA, Beni culturali in Toscana: politiche, esperienze, modelli, pp. 117-188, Milano: Franco Angeli, 2001; P. SACCO (2003), sono

L'utilizzo delle card per la realizzazione del distretto turistico si è rivelata una scelta vincente perché ha creato un link tra cultura e turismo , ma più ambiziosa e corretta ci sembra la sua evoluzione in cui la cultura non è solamente una componente del prodotto turistico, ma anche motore e direzione per lo sviluppo locale, il passato ritorna e produce nuovi beni e servizi, migliora la capacità creativa e innovativa di una intera comunità. Il distretto culturale è un luogo di prossimità dove si utilizzano sia le leve di crescita esogena, i cui mercati si trovano all'esterno di quel territorio (o sono fatti di turisti), sia quelle di crescita endogena, i cui fattori di produzione sono prerogativa di un particolare territorio.

Nella costruzione di un distretto culturale vanno presi in considerazione i seguenti fattori

- la promozione dello sviluppo locale mediante la valorizzazione del capitale socio-culturale;
- la cultura come fattore di esportazione attraverso l'afflusso di turisti e visitatori con un'attenzione sempre maggiore alla comunità dei progetti culturali unita da una programmazione di medio/lungo periodo e un minor peso relativo agli eventi;
- la produzione culturale in loco come bene da promuovere e vendere all'esterno del territorio.

---

propensi ad individuare i punti come condizioni prioritarie affinché si generino dei distretti in ambito culturale.

### 1.10.1 Esempi e applicazioni sui territori

“Is a strange world a world  
at the same time natural  
and artificial”<sup>72</sup>

Yuk Hui<sup>73</sup>

La digitalizzazione, come nessuna rivoluzione tecnologica prima di essa,<sup>74</sup> ha consentito di annullare qualsiasi confine fisico, geografico e culturale, creando una rete di collegamenti potenzialmente infinita. L'applicazione della digitalizzazione a tutti gli step<sup>75</sup> (dalla produzione alla distribuzione dei prodotti, anche culturali) ha ridotto notevolmente i costi e permesso un avvicinamento tra offerta e domanda, migliorando profondamente il contatto con il fruitore e indirizzando più

---

**72** Yuk Hui, *On the Existence of Digital Objects*, Minneapolis and London, University of Minnesota Press, 2016.

**73** Yuk Hui è un ricercatore e professore associate presso l'Institut für Kultur und Ästhetik Digitaler Medien, Leuphana University (Germania); si occupa principalmente di filosofia delle tecnologie, intelligenza artificiale e cibernetica.

**74** Iniziata più di un trentennio fa, questa rivoluzione è contemporaneamente tecnologica, sociale, culturale, economica e politica e presenta enormi differenze rispetto alle rivoluzioni che in passato hanno inciso sull'evoluzione del genere umano. Essa è riconducibile a una data e a un nome precisi: il 1982 e il World Wide Web.

“[...]The Internet, the World Wide Web, and a variety of networks increasingly based on wireless platforms constitute the technological infrastructure of the network society, as the electrical grid and the electrical engine were the support system for the form of social organization that we conceptualized as the industrial society. Thus, as a social construction, this technological system is open ended, as the net-work society is an open-ended form of social organization that conveys the best and the worse in humankind. Yet, the global network society is our society, and the understanding of its logic on the basis of the interaction between culture, organization, and technology in the formation and development of social and technological networks is a key field of research in the twenty-first century. We can only make progress in our understanding through the cumulative effort of scholarly research. Only then we will be able to cut through the myths surrounding the key technology of our time. A digital communication technology that is already a second skin for young people, yet it continues to feed the fears and the fantasies of those who are still in charge of a society that they barely understand.[...] the impact of the internet on society a global perspective” (Manuel Castells, *Community, Individuals, in Networks of Outrage and Hope. Social Movements in the Internet Age*. Cambridge, MA, Polity Press (2012)). Si veda anche: [www.bbvaopenmind.com](http://www.bbvaopenmind.com).

**75** Attraverso reti di computer connessi fra loro tramite Internet, i dati trasformati in bit viaggiano velocemente migliorando il loro grado di accessibilità. In particolare, per l'architettura di trasmissione dei contenuti operata attraverso la rete si utilizza il termine di webcasting, ovvero un'architettura di trasmissione simile al one to many (che caratterizza il broadcasting), realizzata attraverso infrastrutture digitali.

Cfr.: Davide Bennato, *Sociologia dei media digitali*, Laterza, Roma-Bari, 2011, pp. 5-6.

adeguatamente le strategie di mercato<sup>76</sup>.

Nel settore culturale, innovazione e tecnologia rappresentano un binomio divenuto inscindibile, sul quale da tempo si lavora: le nuove tecnologie hanno progressivamente trasformato i sistemi tradizionali di tutela, gestione, valorizzazione dei beni culturali e mutato le modalità di diffusione della cultura. L'adozione delle ICT (*Information and Communication Technologies*)<sup>77</sup>, ovvero le nuove tecnologie per l'informazione e la comunicazione, si è posta come obiettivo e ha contribuito a che si realizzasse un definitivo miglioramento alla fruizione delle istituzioni culturali e dei musei.

Da quando nelle sale dei musei si sono collocate le prime postazioni *hands-on*<sup>78</sup>, le tecnologie sono radicalmente mutate e progredite; la loro applicazione nel settore della comunicazione, fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale, di conseguenza, appare come un continuo *work in progress*.

Inoltre, si sta evolvendo anche l'attenzione all'utenza e con essa il concetto di interazione sincrona e asincrona<sup>79</sup>, in modalità remota o in presenza. Queste modalità interattive sono considerate un medium nella relazione tra utenti e collezioni

---

**76** Cfr.: Colin Marcer, *Managing Human Capital Risk*. The Conference Board, in MERCER (2011); Id., *Culturelinks: cultural networks and cultural policy in the digital age*, in *Networks: The Evolving Aspects of Culture in the 21st Century*, atti del convegno (Zagabria, 13-15 novembre 2009), pubblicati in "Culturelink Joint Publications Series, 15, 2011, pp. 31-44.

**77** "[...] The term ICT refers to complex systems of recording and playback machines, data storages and distribution forms. ICT systems combine the operations of calculating, recording, storing, distributing and displaying information by using computers and computer networks. In these systems, texts, images, audio and video recordings exist in the form of digital data. The computer as the core of ICT systems is the interface for different input and output devices as well as for the users" (MARION GRUBER, CHRISTIAN GANN, *E- Learning for Arts and Cultural Heritage Education*, in "Archives and Museums. Applying digital media to culture", c.d.s., p. 4.

**78** Il termine *hands-on* indica la riproduzione di oggetti storici esposti in un museo per essere toccati e manipolati dall'utenti. T. Caulton, *Hands-on Exhibitions: Managing Interactive Museums and Science Centres*, Routledge, London, 1998.

**79** La comunicazione sincrona è quella comunicazione in cui il mittente invia il messaggio e sta in attesa sino a quando il ricevente non invia la risposta al mittente.

museali<sup>80</sup> e sono state distinte in tre tipologie: a base visiva, interattive, connesse<sup>81</sup>.

È fondamentale non limitare le modalità di interazione esclusivamente alle nuove tecnologie per un'interazione tra singolo utente e oggetto o singolo utente e tecnologia: compito delle istituzioni culturali è anche quello di favorire processi di interazione sociale fra utenti e istituzioni, abbandonando il mito dell'utente/visitatore individuale.

L'impatto delle ICT<sup>82</sup> e della digitalizzazione su ognuno degli step del settore culturale, dal contenuto ai canali distributivi e la moltiplicazione dei device tecnologici, è mutato.

Escludendo quelle orientate all'interno dell'organizzazione (per la gestione, l'amministrazione, la sicurezza, la videosorveglianza etc.), le tecnologie orientate all'esterno di essa (rivolte cioè alla comunicazione, alla valorizzazione e alla fruizione dell'offerta culturale, siano esse sincrone o asincrone, in modalità remota o in presenza)<sup>83</sup> sono considerate un intermediario nella relazione tra utenti e collezioni museali, nel

---

**80** L. CATALDO, M. PARAVENTI, *Il museo oggi*, Milano, Hoepli, 2007, pp. 240-242.

**81** Il loro vantaggio principale "[...] consiste nel moltiplicare e nel diversificare i canali, tramite i quali le opere culturali giungono al pubblico" (L'economia della cultura in Europa, Rapporto KEA, 2006, p. 145, [http://www.keanet.eu/ecoculture/economia\\_della\\_cultura.pdf](http://www.keanet.eu/ecoculture/economia_della_cultura.pdf)). "Digitalisation allows cultural institutions to provide more flexible approaches to arts and cultural heritage education within and beyond the institution's physical boundaries" E-Learning for Arts and Cultural Heritage Education in Archives and Museums MARION R. GRUBER, AND CHRISTIAN GLAH, (2015) (In corso di pubblicazione, consultabile presso:

"[www.academia.edu/579157/Elearning\\_for\\_Arts\\_and\\_Cultural\\_Heritage\\_Education\\_in\\_Archives\\_and\\_Museums](http://www.academia.edu/579157/Elearning_for_Arts_and_Cultural_Heritage_Education_in_Archives_and_Museums)")

**82** Le ICT hanno consentito che si realizzasse ciò che Castells auspicava nel 1991: "[...] local societies [...] must preserve their identities, and build upon their historical roots, regardless of their economic and functional dependence on the space of flows. The symbolic marking of places, the preservation of symbols of recognition, the expression of collective memory in actual practices of communication, are fundamental means by which places may continue to exist as such [...]" (CASTELS, 1991, pp. 350-351).

**83** La comunicazione tra le persone può essere in modalità sincrona, cioè in tempo reale e quindi in presenza on line, e in modalità asincrona, cioè in tempo differito e prevalentemente off-line. le tecnologie ed i servizi UCC comprendono tutte queste forme di comunicazione e si propongono di ottimizzarle attraverso l'integrazione e l'unificazione, dando agli utenti la possibilità di scegliere l'impiego del canale ritenuto più opportuno, comodo e conveniente

In remoto significa accedere ad un calcolatore senza interfaccia grafica da un altro posto a notevole distanza ed in modo del tutto trasparente ( ex : VNC - Virtual Network Computing) in presenza significa con accesso diretto.

rapporto con i contenuti informativi l'utente culturale in genere si può porre in cinque modi differenti: li crea, li archivia, li condivide, li cerca/trova e impara.

Nel rapportarsi tradizionalmente a un'istituzione culturale, le azioni dell'utente sono strettamente limitate alle ultime due modalità ed il tipo di fruizione culturale oscilla fra una *reactive consumption* e una *proactive consumption*, ovvero tra una normale visita al museo e una visita nella quale si sceglie consapevolmente cosa conoscere e come approfondirlo, *opzione, quest'ultima, che può essere ulteriormente aumentata* dalle guide multimediali in mobilità<sup>84</sup>.

Lo stimolo a lavorare con ICT ci viene anche dalla lettura della definizione che L'ICOM<sup>85</sup> ha stabilito per i musei: "Una Istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, che indaga sulle testimonianze dell'umanità, le acquisisce, le conserva, le comunica e soprattutto le espone a fini di studio, educazione e diletto", La mancanza di una sola parte di questa definizione pone in dubbio l'identificazione di una collezione come museo: probabilmente un museo privo di visitatori è più simile ad un sito di stoccaggio culturale che a un luogo di attività viva della cultura e questo riguarda molte nostre realtà culturali, le quali mancano alla loro funzione e identità quando non sono poste *al servizio della società e del suo sviluppo*: è esattamente questo il punto più alto della definizione ICOM: la cultura è il motore stesso dello

---

**84** "La crescita delle aspettative in merito a tutti gli aspetti dell'esperienza di visita obbliga, naturalmente, i musei ad una maggiore attenzione verso gli aspetti di customer satisfaction" (SOLIMA, 2012, p. 132)..

**85** L'International Council of Museum (<http://icom.museum>), è un'associazione non governativa fondata nel 1946 e associata all' UNESCO. L'International Council of Museum (<http://icom.museum>), è un'associazione non governativa fondata nel 1946 e associata all' UNESCO. ICOM-CC/Getty International Program for travel grants to the 18th ICOM-CC Triennial Conference, Copenhagen Friday 09 December 2016 (Categories: ICOM- CC, Triennial Conferences)

sviluppo culturale, economico e sociale della comunità.

Ambizioso è il progetto del museo diffuso del distretto culturale trentino<sup>86</sup> che abbiamo già richiamato in precedenza, dove la cultura viene considerata motore e direzione dello sviluppo locale anziché solamente parte del prodotto turistico.

Crediamo che l'analisi dei processi di ideazione di quelli che sono oggi i beni culturali e una maggiore fruibilità e ricchezza espositiva porteranno all'innovazione dei servizi e della fruizione del patrimonio culturale. Il museo deve anche piacere oltre che educare, mantenere gli antichi valori ma anche trovare nuovi modi di comunicare. Il museo è diventato un centro propositivo di cultura e non più un luogo chiuso custode della memoria<sup>87</sup>.

Presentiamo di seguito alcuni interventi con ICT realizzati nell'ambito dei beni culturali, con esempi ritenuti significativi per valutarne le potenzialità ed il risultato. Sono stati selezionati lavori utili a sviluppare in maniera critica le nostre scelte progettuali per la valorizzazione delle ville venete con ICT, abbiamo inoltre scelto progettazioni recenti per avere dati più aggiornati possibile.

Alla fine di questo capitolo in appendice vengono elencati altri esempi come compendio di progetti che si basano sull'uso di ICT. Gli esempi sono suddivisi per aree tematiche, anche se molti possono per caratteristiche essere inclusi in più di una.

---

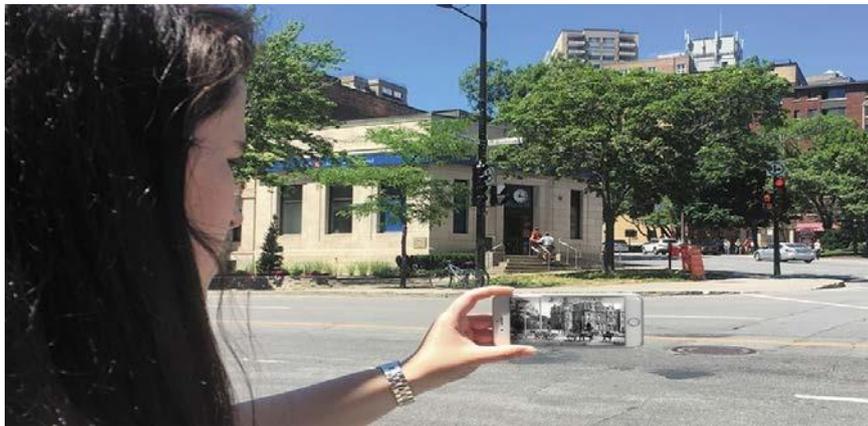
**86** Tra le esperienze di organizzazione e di rapporti organizzativi applicabili al settore economico culturale è interessante riportare il contributo di Massimo Preite, il quale concentra la propria attenzione sulla valorizzazione del patrimonio culturale diffuso. "Il distretto culturale trentino è il miglior esempio italiano di museo diffuso, motore di sviluppo per il territorio trentino" (PREITE, in ALBERTI, GIUSTI, 2009, p 14). Il progetto è promosso da Trentino Sviluppo in collaborazione con la Provincia autonoma di Trento, assessorati allo Sviluppo Economico e Cultura e la Trentino School of Management. A confrontarsi sui temi rappresentanti delle istituzioni sono ricercatori, operatori del settore, imprenditori, che hanno portato la propria esperienza raccontando come sia possibile fare buoni affari lavorando con cultura e creatività. Tra le nuove possibili iniziative proposte sottolineiamo la nascita di un distretto culturale creativo, di una borsa dell'artigianato culturale e di un osservatorio dedicato al binomio impresa-cultura.

(<https://www.ufficiostampa.provincia.tn.it/Comunicati/QUANDO-LA-CULTURA-SI-FA-IMPRESA-E-DIVENTA-MOTORE-DI-SVILUPPO>).

**87** A. MOTTOLA, MOLFINO, C. MORIGI GOVI, *Lavorare nei musei*, Prato, Amberto Allemani & Co., 2004.

### **1.10.2 Esempi di museo diffuso**

Il primo esempio riguarda un progetto di museo diffuso: il Museo MC Cord di Montreal<sup>88</sup>, scelto non solo perché concettualmente simile a quello che andremo a progettare, ma anche perché offre due percorsi tematici di vita della città, economica e culturale che coprono un arco temporale di una certa importanza.



#### **Museo MC Cord di Montreal applicazione in realtà aumentata con sovrapposizione di foto storiche.**

L'ente invita con un'applicazione iPhone gratuita a rivisitare la città. L'applicazione è in realtà aumentata e consente l'accesso all'archivio storico fotografico cittadino: 1.200.000 fotografie si sovrappongono a 150 location proponendo un'attività di tipo ludico, dove è possibile non solo riconoscere i luoghi del passato nel presente, ma anche ricreare le stesse scene presenti nelle fotografie di 100 anni fa visualizzandole con il proprio iPhone. Partner del progetto è un fondo immobiliare che ha tra le sue proprietà alcuni tra i più importanti edifici storici di Montreal.

---

<sup>88</sup> Il progetto è in atto dall'estate del 2016; tutte le informazioni relative alle visite guidate, alle mostre permanenti e ai laboratori didattici per bambini sono reperibili sul sito: <http://www.musee-mccord.qc.ca/en>.

In questo caso il gioco diventa un mezzo per diffondere la storia dell'architettura, della pianificazione urbana, del costume attraverso una documentazione storico-visiva e, come ulteriore incentivo, i partecipanti concorrono alla vincita di due biglietti di entrata al Museo MC Cord del valore di 40 dollari.

Secondo esempio selezionato come museo urbano diffuso a cui vengono applicate le ICT è il museo di Point a Callier.

Il progetto museale prevede la creazione di un'istituzione museale di livello mondiale in Nord America, costituita da 4 orti urbani, 6 mostre permanenti, 3 sale per esposizioni temporanee, 5 spazi educativi ed interattivi, 7.000 metri quadri di siti archeologici collegati da una rete sotterranea di 10.000 metri quadri, 20.000 metri quadri di spazi pubblici coperti; il tutto supportato e completato dall'utilizzo dei sistemi ICT. Il caso di Point a Callier è particolarmente interessante per chi si occupa di siti museali diffusi, perché rappresenta una ricucitura ed un riutilizzo del tessuto urbano ottenuto dalla messa in relazione di diverse strutture in un unico percorso.



### **Progetto urbano complex Montréal in fase di realizzazione 2017**

Anche il nostro progetto, anche se su scala territoriale e non urbana, comprende monumenti esistenti in un percorso di reti di rivalutazione e riproposizione in chiave moderna del nostro passato. L'inaugurazione è prevista nel 2017 quando la città di

Montreal festeggerà il 375° anniversario dalla data di fondazione<sup>89</sup>.

Un museo diffuso di più ampio orizzonte territoriale è anche il museo virtuale della Valle del Tevere<sup>90</sup>, in quanto esce dalla città e dall'ambito urbano per valorizzare e raccontare un entroterra. Si differenzia dal nostro lavoro perché la ricostruzione è stata realizzata in maniera interamente virtuale all'interno di un edificio, con il sottinteso invito alla visita concreta dei reperti e monumenti. La nostra idea invece si basa sul processo contrario: muovere dalla villa Manin cioè dalla dimora storica. Di grande pregio ci è sembrata la ricerca di un rapporto positivo con la comunità locale, elemento fondamentale per stimolare la curiosità, l'interesse e l'affezione del pubblico nei confronti dei beni culturali, così da innescare azioni spontanee di cura e salvaguardia, di conoscenza e valorizzazione<sup>91</sup>. Questa relazione è una necessità non solo etica e culturale, ma anche economica, poiché si tratta di un'area geografica vasta.

L'opera museale, nel presentarsi al pubblico, ha superato i paradigmi della realtà virtuale, che risulta contaminata anche da tecniche derivanti dal cinema e dai videogiochi, con un'interazione basata sulla gestualità e la partecipazione attiva. Ad oggi il progetto è soggetto a copy right si possono solo sapere informazioni generiche che non entrano nel dettaglio si avrà un'idea della vastità progetto solo a realizzazione completata

---

**89** Sito di riferimento: <http://www.pacmusee.qc.ca/en/home>.

**90** When Montréal was founded/ Catalogo dell' esposizione: National historic and archaeological complex Montréal 2017

**91** Siti di riferimento: <http://canepina.museodiffuso.net/>;  
<http://www.archeologiaazio.beniculturali.it/it/330/museo-virtuale-della-valle-del-tevere>; <https://vimeo.com/107151367>



**Complex Montréal: gallerie**



**Complex Montréal: gallerie interattive in fase di  
realizzazione 2017**



**Museo di Villa Giulia: Museo virtuale valle del Tevere: i  
 Villa dei Volusii ricostruita in età augustea, il monologo di  
 Mena, uno schiavo liberato.**

L'installazione ci guida di fronte a quattro scenari virtuali, che ci illustrano diversi aspetti della valle del Tevere, passando da un personaggio avatar all'altro: un pesce che nuota nel Tevere, un uccello che vola nel tempo, le componenti di un oltre; si possono ascoltare le parole di uno schiavo libero che attraversa la villa dei Volusii<sup>92</sup> e visitare la colonia romana di Locus Feroniae<sup>93</sup>, oggi sito archeologico, in cui è possibile dialogare con quattro dei suoi abitanti virtuali.

Abbiamo scelto di presentare come ultimo esempio di museo

<sup>92</sup> La grande villa d'otium presso il *Lucus Feroniae* fu edificata intorno alla metà del I sec. a.C. dalla famiglia senatoria dei Volusii Saturnini. Da Q. Volusio, personaggio noto a Cicerone, la villa passò al figlio, L. Volusio Saturnino, console nel 12 a.C., cui si dovettero le nuove decorazioni a mosaico e soprattutto l'ampliamento del settore signorile con la costruzione del gigantesco peristilio, al cui interno fu edificato il *Iararium* con le statue degli antenati.

<sup>93</sup> *Lucus Feroniae* è un sito archeologico situato nel comune di Capena sulla via Tiberina, nei pressi del limitrofo comune di Fiano Romano e del casello autostradale della strada statale A1 Roma-Milano.

Sito di riferimento: [www.romanoimpero.com/2010/06/lucus-feroniae-lazio.html](http://www.romanoimpero.com/2010/06/lucus-feroniae-lazio.html).

diffuso Chateau de Falaise<sup>94</sup>, ha un sito internet interattivo ben ideato e perché trova buona continuità di espressione e ideazione nelle creazioni di realtà virtuali nel monumento. È d'altra parte necessario notare che le interazioni proposte raccontano solo il monumento, diversamente dal nostro progetto, dove la visita stessa invita alla scoperta di altri monumenti, oltre al percorso in rete.

Il sito internet si apre su delle mappe interattive che contengono riferimenti agli itinerari differenziati, come percorsi stradali, percorsi mountain bike e cicloturismo a cui seguono percorsi tematici, come il percorso storico, enogastronomico, insolito, religioso, patrimonio rurale, savoir faire e tradizione, naturalistico e sportivo.



**Chateau de Falaise: Realizzazioni in 3D che permette tramite tablet di vedere e di aver spiegati gli ambienti del castello.**

Per la spiegazione storica ed architettonica dell'edificio, Chateau de Falaise fornisce un gran numero di realizzazioni in

---

<sup>94</sup> <http://www.chateau-guillaume-leconquerant.fr/>

3D che permettono di vivere una esperienza coinvolgente. Rivivono qui, attraverso la realtà aumentata, i patrimoni storico artistici di una fortezza difensiva con una storia secolare. Dal sito internet del castello si può iniziare il viaggio nel petit donjon o visitare la torre. Il percorso di visita vero e proprio inizia in una sala dove viene proiettato un film in 3D in cui si scoprono i cambiamenti della fortezza nei secoli. Alla biglietteria si viene forniti di un tablet dove, non solo si spiegano i vari ambienti del castello come il donjon, che solo nel duecento è stato affiancato dalla torre cilindrica, ma si viene accompagnati alla ricostruzione architettonica delle parti mancanti con spiegazioni fornite da personaggi storici in ologramma

Di particolare interesse anche nell'ottica del nostro progetto è quanto offre l'associazione Bienvenue à Falaise, che ha come scopo la salvaguardia dei beni culturali ed architettonici del luogo e offre ai visitatori l'esperienza di un giorno di vita da castellano, ospitando in ventitré castelli e manieri quanti vogliono conoscere Falaise.

### **1.10.3 Virtuale su virtuale e totalmente virtuale**

Una proposta interessante è quella del museo Deutsches Museum di Monaco di Baviera<sup>95</sup>, che ha deciso di sperimentare la mappatura senza GPS; questa applicazione consente di visitare il museo direttamente dal sito, dove si può scegliere il tema scientifico della visita con tre diverse proposte: percorso navale, percorso aeromobile e percorso spaziale.

Ci si può muovere a trecentosessanta gradi su ogni oggetto da qualunque punto di vista e tramite l'impiego di pannelli

---

<sup>95</sup> <http://www.tuttobaviera.it/deutschesmuseum/>

interattivi che spiegano la storia dei singoli oggetti in audio ci propone un effetto virtuale sul virtuale. La visita scientifica può essere condotta comodamente da casa e in maniera approfondita. Le spiegazioni sonore sono accompagnate alla ricostruzione totalmente in 3D del museo, un qualsiasi utente da tutto il mondo può scoprire ciò che il museo conserva.



### **Multimedia tour Monaco di Baviera**

Vi è poi un multimedia tour che consente di avere una panoramica di alcune offerte museali selezionate in città.

Parte del museo sarà interessata da lavori di restauro, volti ad accogliere le ultime implementazioni tecnologiche. Lavori e progettazioni virtuali proseguiranno in diverse fasi e realizzazioni fino al 2025<sup>96</sup>.

Un'ulteriore proposta che suscita interesse è quella dell'allestimento museale totalmente virtuale, come nel caso dell'Atelier de Lumieres<sup>97</sup>, poiché all'interno del giardino di villa Manin verranno rappresentate in remoto le altre ville dando al

---

<sup>96</sup> Sito di riferimento: <http://www.deutsches-museum.de/>.

<sup>97</sup> <http://www.leparisien.fr/paris-75011/paris-un-musee-numerique-dans-l-ancienne-fonderie-04-07-2016-5939493.php>

pubblico la possibilità di conoscere questi monumenti e poter quindi pianificare una visita seguendo percorso basato sul concetto di museo diffuso. Le ville scelte sono in quattro province diverse e a distanza tale da non essere visitabili tutte e quattro in un giorno, ma la loro visibilità all' interno della Villa Manin attraverso le ICT come vedremo nel progetto permette di anticipare con le immagini la visita con una visita virtuale.

L'Atelier des Lumières<sup>98</sup> è un nuovo spazio culturale dedicato alle mostre d'arte immersive, che aprirà a Parigi nell'undicesimo arrondissement. Questo progetto innovativo combina la tecnologia di proiezione state-of-the-art con spartiti musicali originali, per creare un'esperienza senza precedenti.

Questa attrazione ci porta ad alcune riflessioni: quel che viene proiettato e anche quel che si ascolta è completamente slegato dalla concretezza del patrimonio culturale, non propone alcun viaggio, è di fatto una riproduzione d'arte. Noi qui raccogliamo la riproduzione virtuale con il solo significato dell'invito ad un percorso<sup>99</sup>.

L'organizzazione alla base di questo ambizioso progetto è Culturespaces<sup>100</sup>, una società che gestisce monumenti, musei e centri d'arte e promuove nel contempo l'accesso alle arti e al patrimonio a bambini svantaggiati. Attualmente gestisce dodici

---

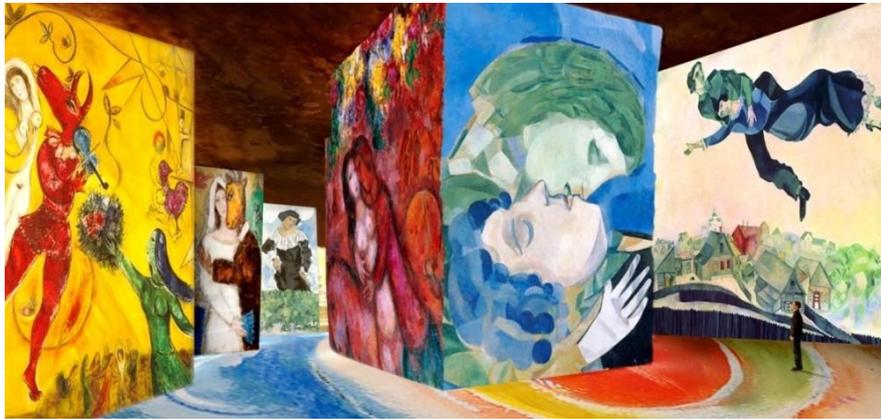
**98** <http://www.atelier-lumieres.com/fr/une-ancienne-fonderie-xixe-siecle>.

**99** Le ICT applicate ai beni culturali possono funzionare a prescindere dalla presenza dell'opera stessa? Ad esempio possiamo portare le nostre Ville Venete al Metropolitan Museum of New York? Anche se il tema delle mostre di architettura è molto complesso perché l'architettura non può essere mostrata spostando l'originale quindi finora si sono mostrati dei "surrogati" come disegni o modelli (caso celebre: Vicenza 1973, mostra dei modelli palladiani). E' un gran tema che è stato molto dibattuto. Nel quale le ICT potrebbero giocare un ruolo importante.. Si tratta di pubblicità di marketing oppure di pubblicità culturale? Avrò questo modo di procedere dignità di storia futura? Il cinema quando è nato era solo un'attrazione avveniristica, oggi è storia e cultura. Non sembra essere molto diverso per le ICT oggi e certo non si può proibire o sminuire nuova cultura. Del resto i 600.000 visitatori annui hanno dimostrato che è il pubblico, consapevole o meno, a decidere della fruizione. Quando questo accade, a prescindere che si tratti di un bene culturale, questo diventa un'attrazione. Un'opera non può essere ricostruita e raccontata slegandola dalla sua storia e dal suo significato eradicando un 3D, quindi tutto dipende da chi ricostruisce l'opera e da chi la presenta.

**100** Sito di riferimento: <http://www.culturespaces.com/fr/home>.

sedi, tra cui due per il Musée Jacquemart-André e il Musée Maillol, che attirano 2 milioni di visitatori ogni anno. Si stima che L'Atelier des Lumières aumenterà il numero dei visitatori secondo la previsione di 400.000 nuovi visitatori l'anno<sup>101</sup>.

Il progetto più recente parigino replicherà il concetto dei Carrières de Lumières nel villaggio di Baux-de-Provence, mostrando, come nel caso precedente (5 anni fa), le opere di Gauguin, Van Gogh, Monet, Renoir, Chagall, Klimt, Michelangelo, Leonardo da Vinci, Raffaello e in un formato simile; la mostra ha raggiunto una media di 600.000 visitatori all'anno<sup>102</sup>.



**L'Atelier des Lumières progetto interno alla fonderia con proiezioni multimediali con i dipinti di Chagall**

---

**101** <http://www.atelier-lumieres.com/>

**102** Sito di riferimento: <http://www.fondation-culturespaces.com/fr/home>.



**L'Atelier des Lumières progetto interno alla fonderia con proiezioni multimediali con i dipinti Klimt**



**L'Atelier des Lumières progetto interno alla fonderia**

L'Atelier des Lumières sarà situato all'interno di una fonderia in disuso del XIX secolo per cui sarà effettuata una completa ristrutturazione. Il display finale farà pieno uso dello spazio dell'edificio: 2000 metri quadri di superficie, 8 metri di altezza dei muri, gli elementi architettonici e industriali in esso contenuti (camini, serbatoi etc.). I lavori di costruzione sono progettati per durare un anno ad un

costo per la regione di 10 milioni di euro. Secondo il progetto, il nuovo museo di arte digitale aprirà tra la fine del 2017 e l'inizio del 2018. La sede ospiterà due mostre all'anno, la prima sarà caratterizzata da nomi importanti dalla storia dell'arte (Klimt, Chagall e Picasso) e la seconda, più breve, metterà in mostra il lavoro di un artista contemporaneo.

#### **1.10.4 Virtuale e GPS**

Abbiamo infine scelto di includere nella rosa delle preferenze la mostra *Magna Charta rediscovered*<sup>103</sup>, non perché rientri propriamente tra quelle dei musei diffusi, ma perché è una mostra modulare e itinerante, costruita. La mostra è stata pensata e organizzata con un progetto modulare architettonico che si adatta a sei location e che si avvale dell'utilizzo dei GIS sul territorio in cui vi sono edifici storici, musei e cattedrali, il tutto racchiuso nella provincia inglese del Kent.

Questo modo di procedere ci ha suggerito degli spunti per ideare un parallelo nella costruzione della rete delle ville venete: presentato questo nostro progetto che vede la messa in rete di quattro ville, sia in remoto che con visita, si è ragionato sulle possibilità concrete di sviluppo della rete stessa nel momento in cui enti, proprietari, associazioni ed altri collaboratori decidessero di partecipare raccontando, secondo percorsi tematici, la vita della propria villa monumento.

---

**103** <http://www.magnacartarediscovered.co.uk/>



**Magna Charta esposizione. al Tavolo della Negoziazione (schermo touch 65 pollici circondato da sedute a forma di trono) i bambini imparano il valore del dialogo e del compromesso, impersonando le quattro figure storiche che, sedute attorno ad un tavolo, giunsero al famoso accordo nel 1215.**

La mostra Magna Charta rediscoprendo, ottocento anni dopo l'apposizione del sigillo reale, presenta per la prima volta al pubblico lo straordinario documento trecentesco scoperto nella città di Shfavershien. L'intenzione è quella di fornire un'identità a chi vive il territorio interessando tutti gli studenti di ogni grado, studiosi e turisti. Particolarmente interessante per noi è la composizione narrativa strutturata a diversi livelli di approfondimento e interazione: tra incisioni storiche, grafiche modernissime e postazioni multimediali il visitatore viene accompagnato alla scoperta della Magna Charta e del suo contesto storico e territoriale.

I visitatori possono percorrere la storia e la mostra senza un ordine preconstituito: ci si può divertire impersonando William

Marschiali o Re Giovanni, riflettere su una Magna Charta del futuro esaminando le clausole più importanti con commentari e trascrizioni latine. Un'idea molto efficace è stata ricomporre il tavolo della negoziazione su un touchscreen dove i bambini possono cercare un compromesso nella trattativa impersonando le quattro figure storiche che nel 1215 parteciparono all'accordo. La mostra offre inoltre ai visitatori una prova di calligrafia medioevale e offre, ancora su mappamondo virtuale tutte le riedizioni della Magna Charta e tutte le dimore storiche che l'hanno ospitata. Ulteriore approfondimento è assicurato dalla recensione delle influenze storiche che il documento ha avuto sulle istituzioni di tutto il mondo. A chiudere la mostra è stato posto un questionario digitale che porta a riflessioni sul futuro del mondo e sulla giustizia e sul ruolo del proprio territorio. Grazie ad un sistema che utilizza i GIS la narrazione a diversi livelli di approfondimento ed interazione avviene in diverse tappe sul territorio. Una mostra che emoziona il pubblico, lo coinvolge e lo lega al territorio; una mostra che parla a studiosi, turisti e scuole al centro la Magna Carta ed intorno una narrazione tutta da costruire, unica e nuova.

#### **1.10.5 Interattività con realtà aumentata**

Nell'autunno 2015 nei Mercati di Traiano, all'interno del Museo dei Fori Imperiali (un terreno fertile vista la versatilità della collezione e la presenza di percorsi monumentali), ha preso vita un progetto sperimentale: "Museo Glass Beacon: il museo del futuro"<sup>104</sup>, grazie al quale i visitatori, forniti di visori a realtà

---

**104** MUSEO GLASS BEACON: IL MUSEO DEL FUTURO Presentazione e sperimentazione dell' app:  
www.ettsolutions.com  
/file:///C:/Users/Utente/Downloads/Scheda+Museo+Glass+Beacon%20(2).pdf

aumentata all'entrata del museo, hanno potuto, avvicinandosi alle opere, rivivere la storia del sito e dei suoi personaggi. Dal display degli occhiali venivano ricevute direttamente tutte le informazioni, testo, immagini, video o una riproduzione audio.

Gli utenti che hanno provato il visore a realtà aumentata con visita in italiano sono stati 97, con visita in inglese 18, i dati relativi al Customer Satisfaction mostrano come l'uso di tecnologie interattive abbia reso l'esperienza di visita del museo più gradevole all'utente<sup>105</sup>. Sull'applicazione del Museo Glass Beacon i visitatori si sono dichiarati per il 49,5% abbastanza soddisfatti e per il 27,8% molto soddisfatti; per il giudizio sui contenuti aggiuntivi a disposizione (virtualità tridimensionale, video, ologrammi etc.) sui glass beacon il 51% si è espresso abbastanza soddisfatto e il 28,2% molto soddisfatto; sull'allestimento multimediale e la scelta dei 14 punti di interesse, collocati tra il primo e il secondo piano del museo e due all'esterno, i visitatori si sono espressi per il 2,1% per niente soddisfatti, il 16,7% poco soddisfatti, il 56,2% abbastanza soddisfatto e il 25% molto soddisfatto.

Vorremo fare riferimento ai commenti e suggerimenti lasciati dai visitatori in questa indagine, i quali chiedono di migliorare audio e video delle opere, la visibilità delle opere all'aperto, la ricezione dei Beacon, dal punto di vista contenutistico diminuire la durata dei singoli multimedia e aumentare le ricostruzioni in 3D e gli ologrammi, infine aumentare l'interattività dell'applicazione, permettendo al visitatore di fruire del percorso liberamente e dando la possibilità di rivedere video e ricostruzioni secondo l'interesse dell'utente.

---

**105** [http://www.mercatiditraiano.it/dicono\\_di\\_noi/customer\\_satisfaction](http://www.mercatiditraiano.it/dicono_di_noi/customer_satisfaction)  
L'indagine di Customer satisfaction svolta tra il 22 Settembre ed 22 Novembre 2015 ha coinvolto il 22% dei visitatori per un totale di 3500 persone.

Alcuni visitatori hanno ritenuto l'uso dei visori distraente rispetto alla visita museale altri hanno trovato l'applicazione troppo simile alle audioguide e ai video già presenti sui pannelli museali.



**Mercati di Traiano - Museo dei Fori Imperiali: Glass Beacon tour.**

#### **1.10.6 Percorsi allestitivi all'interno di un monumento che non racconta se stesso**

Nella chiesa di San Michele a Fano<sup>106</sup> si è svolta la mostra dal titolo: "Perfecto e virtuale: l'uomo vitruviano di Leonardo" in cui è stato presentato per la prima volta in forma digitale tridimensionale ad altissima definizione quello che è forse uno dei disegni più celebri al mondo, cioè l'uomo vitruviano di Leonardo. L'allestimento molto curato ripercorreva la storia del disegno leonardesco, nella prima sala era presentata la genesi geometrica del disegno e la storia stessa del suo autore.

---

**106** *Perfecto e virtuale. L'uomo vitruviano*, a cura di LEONARDO DI PERISSA TORRINI, Omnia Comunicazione, Fano, 2014.



### **Chiesa di San Michele "Perfecto e Virtuale", Fano 2014**

Nel complesso della chiesa di San Michele è stato possibile vedere anche dettagli che facilmente sfuggono all'occhio umano, come il tratto della matita di Leonardo o la consistenza della filigrana della carta (il marchio di fabbrica della carta) del foglio su cui è stato disegnato. Nella seconda sala l'uomo vitruviano è stato proiettato sotto forma di ologramma rispettandone la grandezza originale. Come in un gioco, il mirroring interattivo consentiva di rapportare le forme dell'uomo di Vitruvio alla figura che si sovrappone del visitatore. La scelta della città di Fano non è stata casuale: l'architetto Marco Vitruvio Pollione vi costruì il suo unico edificio, una basilica ormai non più *esistente, fu proprio questo architetto, nella sua opera De Architectura, a descrivere le proporzioni dell'uomo perfetto che ispirarono l'opera di Leonardo ed è stata organizzata dal I centro studi Vitruvio che ha sede a Fano.*

Come esempio di ottimo e raffinato percorso di allestimento con ICT in un monumento storico abbiamo selezionato una

mostra curata dalla Professoressa Donatella Calabi con la collaborazione di Studio Azzurro, intitolata: "Acqua e cibo. Storie della laguna e della città"<sup>107</sup> svoltasi a Venezia, nell'appartamento del Doge in Palazzo Ducale L'esposizione è stata divisa in sezioni ed ha utilizzato le ICT per la spiegazione del percorso.



**Palazzo Ducale Appartamento del Doge: esposizione Acqua e Cibo. Venezia 2015 Studio digitale flusso maree.**

La prima sezione iniziava nell'appartamento del Doge, dove venivano proiettate immagini per illustrare l'evoluzione morfologica e idraulica del territorio di Venezia, che ha condizionato lo sviluppo delle vie di comunicazione da e per la terraferma e inciso sull'approvvigionamento e la produzione alimentare. Accanto ai plastici, grandi cartografie storiche di Anzolo Emo accompagnavano la narrazione visiva delle complesse modifiche del territorio. La difficile produzione alimentare isolana, dovuta alle infiltrazioni di acqua salata, è stata raccontata animando le cartografie storiche: il racconto visivo si sviluppava grazie all'opzione di zoom touch sui singoli punti delle cartografie. In modo semplice e intuitivo

---

<sup>107</sup> sito di riferimento <http://palazzoducale.visitmuve.it/it/mostre/archivio-mostre/mostra-acqua-e-cibo/2015/04/7052/storie-della-laguna-e-della-citta/> catalogo della mostra: DONATELLA CALABI e LUDOVICA GALEAZZO, Marsilio, Venezia, 2015.

un'animazione ha reso possibile non solo ai bambini ma anche a chi non sa leggere una cartografia storica di comprendere momenti di vita reale della città di Venezia. Su schermo, dove erano riprodotte le carte geografiche storiche, sono stati animati i disegni ed i ritratti delle figure dell'epoca, come i *frutaroli*, i pastori e i pescatori nella loro quotidianità. Inoltre, gli autori hanno presentato, sfruttando il tridimensionale, con riferimento a fonti storiche dove sono descritte barche e chiatte da trasporto, la risalita dei fiumi con le relative tecniche adottate.

A concludere la sezione è stato posto il monumentale dipinto del Tintoretto: "La creazione degli animali", è qui che si comprende come l'utilizzo delle ICT in realtà ha notevole potenzialità di storytelling, spiega le opere, le rende apprezzabili e comprensibili; il visitatore arrivava al dipinto quando ne poteva ormai comprendere la peculiarità ed il motivo.



**Palazzo Ducale Appartamento del Doge: esposizione Acqua e Cibo. Venezia 2015 Studio digitale cartografia.**

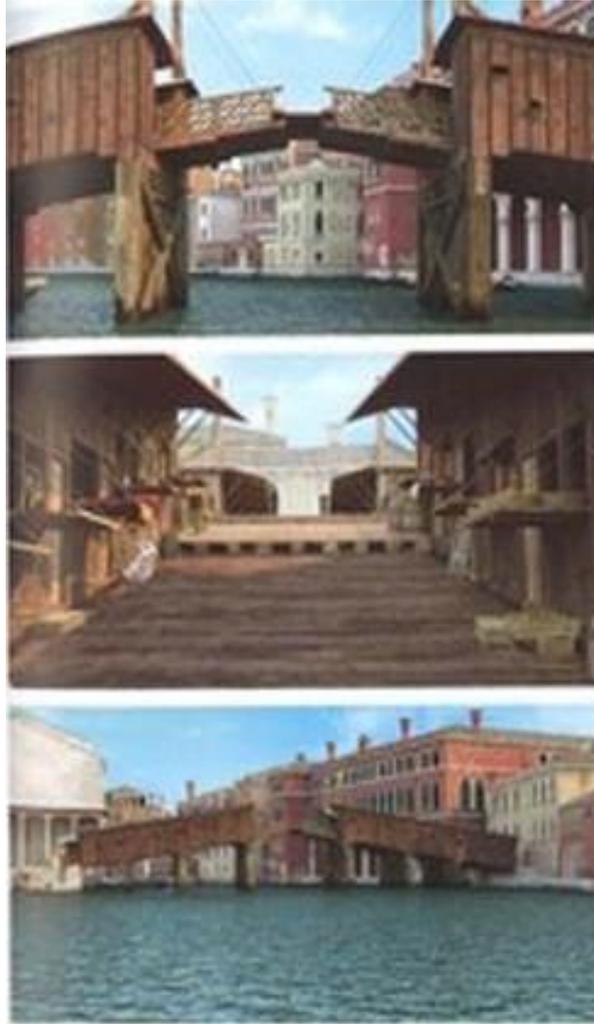


**Palazzo Ducale Appartamento del Doge:  
esposizione Acqua e Cibo. Quadri digitali Venezia 2015**

A completare la visione di un presente-passato, di un'identità secolare, alcuni video mostravano come ricette della tradizione (le sarde in saor, per esempio) si preparino ancora oggi nei ristoranti e nei bacari, che propongono la cultura culinaria della tradizione. Nel tessuto cittadino i bacari, vivi e presenti, vengono spiegati sia come architettura tridimensionale sia per la destinazione d'uso, nel presente e nel passato, quando fungevano anche da locanda o dormitorio.

In occasione del cinquecentenario dell'istituzione del Ghetto di Venezia, sempre a cura della professoressa Donatella Calabi, con il coordinamento scientifico di Gabriella Belli e il contributo

di altri studiosi, si è aperta a Palazzo Ducale, nell'appartamento del Doge, la mostra "Venezia, gli Ebrei e l'Europa (1516-2016)"<sup>108</sup>.



**Palazzo Ducale Appartamento del Doge. Venezia, gli Ebrei e l'Europa studio digitale storico del ponte di Rialto, Venezia 2016**

Con l'intento dichiarato di costruire una maggiore consapevolezza del cosmopolitismo veneziano del Cinquecento, si apre una riflessione sul contributo che la comunità ebraica ha condiviso con la popolazione cristiana e le altre etnie presenti.

---

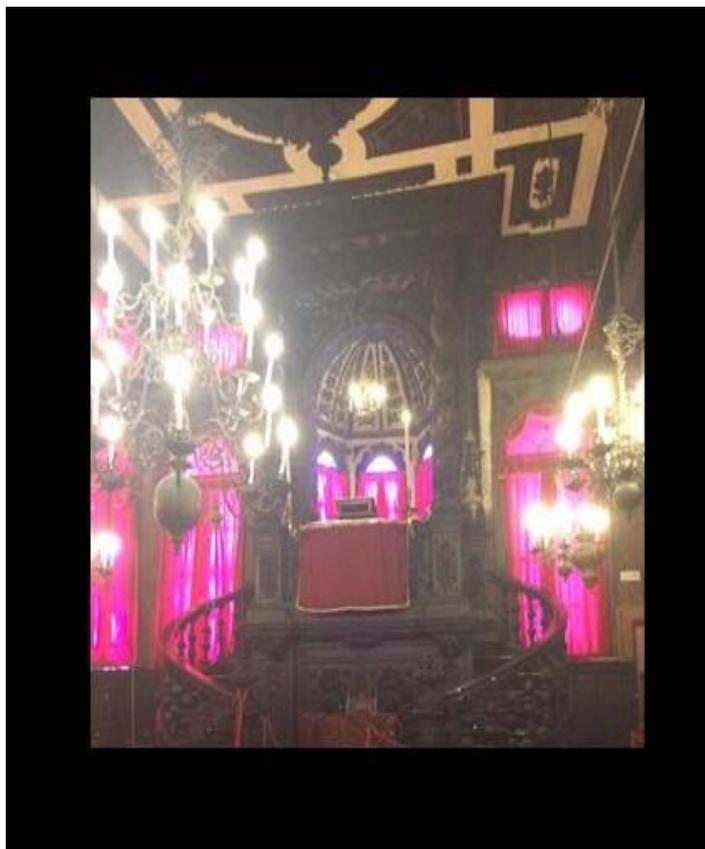
<sup>108</sup> DONATELLA CALABI, Venezia, gli Ebrei e l'Europa. (1516-2016). Catalogo della mostra Marsilio Venezia 2016

L'esposizione era suddivisa in undici sezioni tematiche e cronologiche, arricchita da installazioni multimediali in parte esplicative e in parte emozionali.

Nella prima sala, oltre alla spiegazione dell'origine del nome "getto", era possibile visualizzare i flussi migratori degli Ebrei dopo la cacciata dalla Spagna e dal Portogallo su un supporto digitale e fermarsi a riflettere su una installazione artistica, forse meglio a definirsi come emozionale, curata da Studio Azzurro.

Di particolare interesse storico è la localizzazione delle abitazioni degli ebrei a Venezia nell'epoca precedente all'istituzione del ghetto, cioè la zona vicina all'area centrale e mercantile di Rialto, la quale era presentata su un supporto digitale touch che localizzava e riproduceva gli edifici, descrivendoli secondo una logica famiglia-funzione-tempo. Ancora in digitale, era fornita la riproduzione del funzionamento del ponte apribile ed un libro multimediale di generosa misura, che racconta la vivacità delle botteghe sotto i portici della Piazzetta di San Giacomo.

La quinta sala presentava le cinque sinagoghe ricostruite in un video 3D, un rendering dinamico che associava decorazioni d'interni all'ascolto di canti religiosi. La vivacità della sala era corredata dall'esposizione pubblica degli oggetti di culto appartenenti alle sinagoghe stesse.



**Palazzo ducale Appartamento del Doge. Venezia, gli Ebrei e l'Europa, sinagoghe ricostruite in un video 3D, Venezia 2016**

Una sala era dedicata alla riflessione sulla figura femminile nella tradizione ebraica e sul suo ruolo nella società ebraica, rappresentata da un'installazione multimediale per rendere l'idea dell'intenso rapporto epistolare femminile, con al centro la figura di Sara Capo Sullman. Anche qui le ICT hanno portato a nuovo interesse corrispondenze epistolari e biografie altrimenti considerate ultime nella Letteratura. Una stanza era dedicata al racconto del cimitero ebraico del Lido di Venezia, dallo scavo del canale degli Ebrei nel XVII secolo alla sua esistenza nei primi decenni di vita del ghetto e più indietro nel tempo fino alla sua fondazione.

La mostra continuava con l'esposizione di dipinti del Novecento, da Chagall a Balla, richiesti e ottenuti dai più importanti Musei, che nel tempo erano appartenuti a famiglie

borghesi ebraiche, a testimoniare la partecipazione della comunità ebraica alla vita artistica e culturale della città. Chiudeva il percorso un'installazione multimediale interattiva che permetteva di lasciare un segno di memoria digitale di vicinanza al Popolo Ebreo.

Un museo interessante per il nostro caso studio è il "Museo Archeologico Nazionale di Volcei"<sup>109</sup> dove l'edificio monumentale del Convento degli Eremitani di S. Agostino del Quattrocento è diventato spazio espositivo permanente. All'esposizione di reperti e documenti di una comunità presente già nell'Età del rame, intorno all'VIII secolo a.C. e fino all'epoca normanna, si aggiungono ricostruzioni virtuali<sup>110</sup> di oggetti e documenti ed ancora interi edifici e spazi urbani. La ricostruzione (anche se virtuale) di quanto perduto ci permette una migliore collocazione dei reperti e uno svolgimento-rappresentazione in continuum della vita urbana, dando modo anche a chi non ha nel proprio bagaglio culturale un immaginario nutrito di studi archeologici, artistici e di costume di comprendere le relazioni tra gli oggetti in senso dinamico. Ricostruita, in questo caso non virtualmente, è anche la suggestiva Sala del Banchetto giunta fino a noi dopo ventiquattro secoli e trasferita con il suo materiale originale, compreso lo splendido pavimento musivo all'interno del Museo, dove con animazioni tridimensionali si rivive la storia dei due personaggi rappresentati nella Tomba del Truffatore<sup>111</sup> di Pestum.

---

**109** Sito di riferimento <http://www.volcei.net/>

**110** La ricostruzione delle antiche strade e della centuriazione romana sono state realizzate con l'ausilio di Google Maps, mentre l'intero parco tecnologico, dalle interfacce per il pubblico alle ricostruzioni tridimensionali, dal sito del Museo all'allestimento audio-video della Sala del Banchetto, sono state realizzate da Hochfeiler, società attiva dal 1991 nel settore della progettazione e sviluppo di sistemi multimediali.

**111** Sito di riferimento:  
[www.beniculturali.it/mibac/opencms/MiBAC/sito...della.../visualizza\\_asset.html](http://www.beniculturali.it/mibac/opencms/MiBAC/sito...della.../visualizza_asset.html)

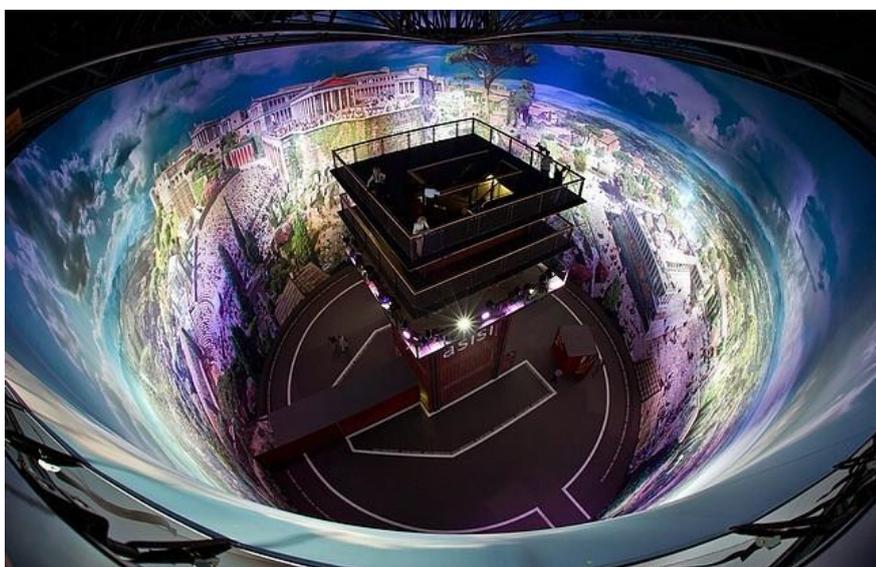


## **Museo Archeologico Nazionale di Volci Sala del Banchetto**

### **1.10.7 Monumenti e museo**

Per concludere la nostra selezione proponiamo altri due lavori, analizzandone quelli che sono a nostro avviso pregi e difetti. Si tratta di due altari monumento chiusi in edifici museo per questi appositamente progettati costruiti.

Il primo intervento è la ricostruzione di Pergamo, risalente al 2011, un'opera ideata dall'architetto iraniano Yadegar Asisi<sup>112</sup>.



### **Ricostruzione di Pergamo Museumsinsel - Berlin 2011**

---

**112** Y. ASISI et al., *Pergamon: Yadegar Asisi's Panorama of the ancient metropolis*, Asisi Ed., Berlino 2011

Nella ricostruzione l'ambiente è piuttosto scuro, sulla parete circolare si svolge una stampa di 25 metri di altezza per 103 metri complessivi di lunghezza. Lo studio precedente alla realizzazione ha portato ad individuare con un calcolo preciso un punto prospettico corrispondente alla cima dell'acropoli<sup>113</sup>. Per poter raggiungere questo punto di vista è stata eretta una scala chiusa, posta al centro della sala. In cima alla torre si apre lo spettacolo, che non si svela fino all'ultimo scalino, della spianata di Pergamo con i suoi monumenti, immortalati in una giornata di festa per la visita dell'imperatore Adriano. Questa ricostruzione puramente visiva non è una installazione multimediale in senso stretto e non è interattiva in alcun modo, ma l'ambiente risulta molto suggestivo anche per gli effetti sonori che riproducono i suoni ed i brusii di un mercato, come si sarebbero uditi a quel tempo nella città. Inoltre la presenza di figure che popolano la scena e l'integrazione all'interno dell'ambiente reale (la collina è stata infatti fotografata in loco dallo stesso punto di vista, quindi riprodotta e opportunamente inserita come sfondo) permettono un effetto reale e immersivo. Un ultimo aspetto di grande bellezza è dato dalla riproduzione del ciclo notte-giorno: le luci vengono abbassate ed i fuochi notturni resi mediante l'uso di speciali vernici fosforescenti, che prendono colore al buio. I suoni si adeguano conseguentemente e le voci della città lasciano spazio a pochi suoni notturni.

L'esempio di Pergamo, privo di testo o altro mezzo di approfondimento, risulta comunque molto comunicativo, in virtù soprattutto dell'estrema vicinanza con il reale altare di Pergamo,

---

**113** *L'esposizione dell'architetto iraniano Yadegar Asisi presso il Pergamon Museum di Berlino consisteva nel ricreare una enorme stampa cilindrica rappresentante il crinale dell'acropoli di Pergamo nel 129 d.C. Per la realizzazione sono state usate tecniche miste, come la fotografia digitale, la ricostruzione 3D, il montaggio digitale di attori reali. Il risultato è una struttura esterna al museo, antistante l'entrata, a forma di enorme cilindro con l'accesso posto subito dentro al museo. Un ambiente ricreato in maniera digitale come la visione stereoscopica del cinema in 3D.*

che l'utente può osservare prima e apprezzarne in seguito la copia digitale contestualizzata all'interno dell'ambiente originario e corredata da ipotesi ricostruttive anche sulla cromaticità delle decorazioni.

Questo intervento ci ha interessato principalmente perché il metodo seguito dall'autore ci è sembrato molto valido per garantire la piena fruizione da parte del visitatore, in alternativa ad una ricostruzione in modello, qui si entra nella ricostruzione stessa. Se oggi dovessimo affrontare una mostra itinerante delle ville venete eviteremmo di costruirne modelli (il museo dedicato al Palladio ne è pieno, ma la visita non è coinvolgente) o presentare fotografie, ci rivolgeremmo piuttosto a costruzioni a 360 gradi con lo studio prospettico<sup>114</sup>.

Il secondo intervento riguarda l'altare dell'Ara Pacis: monumento chiuso all'interno di una struttura museale, progettata da Richard Meier, costruita come contenitore<sup>115</sup>.

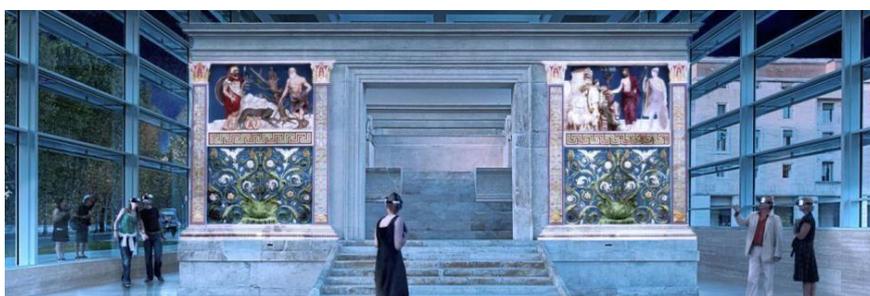
---

**114** Palazzo Barbarano o *Barbaran Da Porto* è un edificio realizzato a Vicenza fra il 1570 e il 1575 dall'architetto Andrea Palladio è la sede del Centro internazionale di studi d'architettura Andrea palladio Cisa, l'allestimento racconta la vita dell'architetto, le sue tecniche costruttive, la storia dei suoi mecenati, ma anche gli scenari del Cinquecento opera palladiana dentro l'opera. Guide "fantasma" sono lo stesso BURNS e lo studioso JAMES ACKERMAN che compaiono sui muri, nelle videointerviste e che raccontano il palladio progettista e costruttore. I modelli lignei delle opere - già esistenti e usati in mostre itineranti risultano di non facile comprensione e destano interessi solitamente a studiosi e da noi architetti per altro ormai in quasi tutti i casi non più usati nella spiegazione dei progetti sostituiti con i rendering. Probabilmente poco esauriente e ripetitivo il percorso potrebbe diventare una porta sensoriale di respiro mondiale per fruitori potenziali provenienti da tutto il mondo con un progetto a DOC tramite ICT; si veda G. BELTRAMINI, *Il Palladio Museum in Palazzo Barbaran da Porto*, in "Quaderni della Soprintendenza per i beni Architettonici e Paesaggistici per le provincie di Verona, Rovigo e Vicenza", 5, 2013, pp. 202-207.

**115** Anche in questo caso si può parlare di opera dentro l'opera poiché il progetto dell'architetto MEIER è stato proprio per questo motivo PROFLUVIO DI DISCUSSIONI E CONTESTAZIONI.



**Museo dell'Ara Pacis: "I colori dell' Ara Pacis" Roma 2014**



**Museo dell'Ara Pacis: "L' Ara Pacis com' era" Roma 2017**

Prima del 14 Ottobre 2017, solo in apertura serale, si poteva assistere all'iniziativa multimediale "I colori dell' Ara Pacis"<sup>116</sup>: l'altare appariva con i colori originali, tramite una proiezione, ed i fregi mancanti scelti secondo criteri filologici e storico-stilistici.

Il grande successo di pubblico permise di implementare il progetto "L' Ara Pacis così com' era" con l'impiego della realtà aumentata e occhiali tecnologici con audio. È stato costruito un percorso con 9 punti di interesse che raccolgono diversi monumenti e momenti di vita della città: si inizia con la spiegazione dei vari monumenti e una ricostruzione in 3D di Campo Marzio dall'alto, per poi ritrovarsi immersi nell'area

---

<sup>116</sup> Sito di riferimento [www.arapacis.it](http://www.arapacis.it).

comprendente il Pantheon, i Saepta Julia, il Mausoleo di Augusto e l'Acquedotto, visibili in tutta la loro magnificenza. Dopo questo tratto emozionale, il visitatore viene accompagnato da Augusto davanti all'Ara Pacis, colorata per assistere al rituale del sacrificio realizzato in 3D, con il coinvolgimento di attori veri.

Abbiamo osservato che l'intervento sull'altare di Pergamo utilizza un apparato informativo limitato, mentre l'Ara Pacis ha un apparato di racconto storico più complesso. È da notare tuttavia per il secondo intervento, un eccesso informativo concentrato nei 45 minuti di visita e l'utilizzo costrittivo degli occhiali.

A nostro parere l'iniziativa sull'Altare di Pergamo si è rivelata vincente perché ha adoperato un solo sistema per un solo soggetto: la ricostruzione storica della città di Pergamo in modo immersivo. L'informazione, la parte storico educativa assente dalla proposta virtuale non manca invece all'interno del museo, in presenza del monumento.

L'iniziativa sull'Ara Pacis vede uno storytelling molto marcato su un percorso visivo costretto ad un occhiale, dove le ICT utilizzano il monumento e non il contrario; le ICT sono protagoniste e non subalterne, un multimedia invasivo e pretenzioso che richiede 45 minuti di attenzione completa

Si esce da entrambe le visite comunque soddisfatti, riconoscendo il monotema della prima e il monouso della seconda.

Il nostro progetto intende associare uno storytelling calibrato e una libertà di percorso, da accompagnare con un utilizzo semplice delle ICT.

### **1.10.8 Verso un nuovo modo di fare musei**

L'attenzione che si deve porre nelle scelte di strategie comunicative è molto importante, in quanto oggi il pubblico dei musei risponde a target molto differenziati e rielabora in maniera autonoma i messaggi che vengono proposti. Gli utenti stessi, a loro volta, rivestono il ruolo di mediatori della comunicazione e di amplificatori del messaggio (giornalisti, opinion leader, critici): questo fenomeno della mediazione di rimando si è moltiplicato in maniera rapidissima nell'ultimo quinquennio grazie, per l'appunto, ai social network<sup>117</sup>.

La comunicazione è parte integrante del concetto di museo inclusivo o relazionale<sup>118</sup>, ogni elemento dell'istituzione museale concorre a rafforzarne l'immagine e l'identità.

Nella civiltà dell'immagine uno dei problemi maggiori dell'istituzione museale è quella della componente visiva con cui il museo si propone al pubblico ed espone la propria identità, ovvero la propria storia, le collezioni, la mission, le strategie; questi elementi contribuiscono all'elaborazione del concept del museo, inteso come progetto ideale complessivo e come immagine globale di sé, che il museo propone. Il concept va trasposto in un messaggio visivo e di comunicazione a distanza, che l'istituzione esprime per relazionarsi con il proprio pubblico, l'immagine ad esso coordinata deve essere coerente con il contenuto esposto, al quale partecipano anche gli aspetti formali (colori, forme, iconografie visive.)

Anche la comunicazione deve essere relazionata al concept e necessariamente precedere la progettazione e l'allestimento

---

**117** S. CARLO, I Social Network e la sua centralità nelle pratiche comunicative, Atti del convegno "Volte e linguaggi nell'era crossmediale" Roma - 22-24 aprile 2010.

**118** Cfr.: F. Donato, A.M. Travagli, Il museo oltre la crisi. Dialogo fra museologia e management, Milano, Mondadori Electa, 2010.

degli spazi. Tutto ciò significa poter "indirizzare i contenuti legandoli con coerenza massimizzando la percezione del messaggio nel pubblico e quindi la sua efficacia"<sup>119</sup>.

L'identità visiva è uno strumento che oggi viene applicato con crescente consapevolezza da molti musei. La presenza in rete di un museo (intendendo sia l'uso di un sito specifico per la promozione e le programmazioni, sia quel che viene definito museo on line) può costituire un'occasione straordinaria che, sfruttata adeguatamente, può fruttare ritorni economici cospicui, anche in termini di aumento del numero di visitatori reali.

Nel caso dell'adozione di applicazioni per il turismo e per la comunicazione e fruizione culturale, bisogna a questo punto riflettere su alcuni problemi pratici: il turista che ha intenzione di trascorre tutta la giornata lontano dall'albergo o dalla struttura di ristoro che lo accoglie nel periodo della vacanza, è più riluttante a sacrificare la batteria del suo cellulare tenendolo sempre collegato ad internet (visti, soprattutto nel caso del roaming internazionale, i costi di connessione); il visitatore di un museo (che spesso coincide con la categoria di cui sopra) potrebbe sollevare lo stesso problema. E ancora: solo un turista o un visitatore particolarmente accorto o con interessi specifici scarica da internet un'applicazione per la visita guidata della città o del museo prima di recarvisi, anche se la sempre maggiore familiarità con queste tecnologie procede velocemente verso un progressivo cambiamento culturale in tal senso. È pur vero che gli atteggiamenti assunti in tal senso dipendono essenzialmente dalla disponibilità tecnologica dell'utente: chi ha già un iPhone e sa utilizzarlo è più propenso a fare scaricare sul proprio dispositivo una guida museale, ma bisogna lavorare

---

**119** V. FALLETTI, M. MAGGI, *I musei*, Bologna, Il mulino, 2012, pp. 101-105.

affinché venga in genere pubblicizzato questo gesto previdente o si possa procurare velocemente in loco l'applicazione o il dispositivo da fornire al turista. E infine: spesso queste applicazioni sono talmente pesanti da rischiare di occupare troppa memoria o rallentare l'attività di un dispositivo portatile e l'utente potrebbe, di conseguenza, evitare del tutto l'idea di caricare l'installazione.

Bisogna, dunque, accanto alla ricerca di un continuo miglioramento delle sovrastrutture tecnologiche multimediali, cercare di superare ostacoli di questo genere, quali la durata di una batteria (quella però dipende da che telefono ha l'utente, il museo credo ci possa far poco), l'accessibilità alle applicazioni online e loro relativo peso in termini di kilobyte, ma anche e soprattutto riuscire a pensare al di là del semplice schema dell'audioguida, ricordando che è l'utente a dover essere al centro del processo della comunicazione tecnologica, non il dispositivo. Bisogna ragionare al di fuori di un semplice audio tour ed avvicinarsi all'utente per comprendere cosa ci sia di coinvolgente e di gratificante e cosa ci sia di insoddisfacente in una visita guidata dalla tecnologia multimediale in palmo di mano.

Molti altri tipi di contenuti possono trovare una collocazione ideale alla fine del percorso, come sorta di completamento alla visita, permettendo di rivedere o ripercorrere ciò che è stato fatto: in tal caso il medium informatico è lo strumento in cui ci si può rivolgere dopo la visita per soddisfare ulteriori curiosità o bisogni di approfondimento.

Questo accorgimento permette anche di mantenere una percorribilità fluida e una distribuzione del flusso di visitatori,

dato che un sistema multimediale interattivo in sala può creare distrazioni, blocco del flusso e difficoltà di accesso e quindi paradossalmente, proprio la sua ricchezza informativa finisce per essere di ostacolo alla fruizione e alla comprensione.

Più delicato invece è il problema della collocazione di dispositivi con ricostruzione virtuale<sup>120</sup> che danno al fruitore la possibilità di ottenere una immersività parziale o completa per esempio in museo virtuale 2D dove le opere scorrono in rassegna isolata oppure sono inserite in un ambiente che è possibile vedere da un solo punto di vista e non si può girare attorno agli oggetti visti.

Si possono considerare un primo sviluppo del museo 2D tutti quegli ambienti in cui ci si può muovere attraverso gli spazi solo in percorsi predeterminati, senza una piena libertà nella scelta dell'itinerario. Diversamente dal museo virtuale 3D, il software utilizzato deve tenere conto di molti più dati rispetto ad un museo in 2D: questi programmi considerano concretamente e teoricamente i dati della psicologia della percezione. Varie inchieste effettuate<sup>121</sup> mostrano che tra i desideri espressi dai visitatori vi è in genere l'apprendimento, l'arricchimento della sfera personale, lo svago e il divertimento, ma soprattutto ammirare oggetti dal vivo.

In questo contesto le nuove tecnologie hanno portato a una frantumazione di modalità comunicative che, a volte, invece di rafforzare l'identità dell'istituzione museo o monumento, possono rivelarsi inutili e fuorvianti.

L'azione del museo non consiste solo nella comunicazione dei

---

**120** L'opzione di percorsi virtuali tridimensionali è in uso nella progettazione museografica in quanto crea nuove possibilità di analisi di progetto e determina in questo delicato settore alcuni indubbi vantaggi: un museo in 3D consente al fruitore di ottenere un'immersività completa, è possibile muoversi negli ambienti in piena libertà.

**121** Inchiesta condotta in 3D Virtual Museum | 3D ArcheoLab [www.3d-archeolab.it](http://www.3d-archeolab.it) > Musei 3D on-line

contenuti culturali e simbolici o nell'insieme di azioni ed eventi per attuare e consolidare un rapporto diretto fra il pubblico e le strutture museali. Un'ottica prioritariamente sociologica ha riconosciuto anche un valore educativo del museo come riscoperta delle radici di una comunità o come elemento di aggregazione sociale<sup>122</sup>.

In conclusione, ampliando il campo, Silvia Mascheroni<sup>123</sup> focalizza alcuni principi irrinunciabili che affianchiamo al progetto di valorizzazione delle ville venete tramite le ICT:

- La prospettiva processuale del patrimonio che vive e si modifica grazie alla continua concettualizzazione e interpretazione;

- L'esperire ogni testimonianza e l'insieme del patrimonio come procedere complesso, intrigato e intrigante per scoprire, conoscere e appropriarsi di un bene comune;

- Il patrimonio quale elemento generativo, che mette in moto saperi e relazioni;

- L'adozione di una progettazione allargata e interculturale con la condivisione di narrazioni, nonché l'assunzione di strategie complesse.

---

**122** "I musei rendono accessibili idee e contenuti, facilitando le connessioni intellettuali e mettendo insieme fatti, idee e sensazioni; hanno un effetto su valori e attitudini, per esempio facilitando l'approccio con le differenze culturali [...]" (G.E. HEIN, M. ALEXANDER, *Museums: Places of learning*, Washington DC, American Association of Museums, 1998).

**123** A. BARTOLOTTI, M. CALIDONI, I. MATOZZI, S. MASCHERONI, PER L'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE, 22 TESI, MILANO, FRANCO ANGELI, 2008.

### **1.11 ICT e ville venete: da patrimonio a valore**

Le tecnologie digitali popolano le nostre case e la nostra vita, trasformando lo spazio dei processi conoscitivi tradizionali e convenzionali; sono tuttavia poco presenti, a fini turistici, nella realtà delle ville venete, e sono viceversa quelle che più possono spendersi in termini di creatività e originalità. Se cultura e architettura rappresentano il patrimonio di un'industria turistica della civiltà delle ville venete, le ICT costruiranno un nuovo pubblico, offrendo un approccio più coinvolgente alla storia delle ville.

### **1.12 Dalla villa al sistema museale ville**

La villa museo non è una struttura generica e non può essere gestita in modo acritico, è un'architettura specialistica finalizzata a un aspetto della produzione della conoscenza, della spiritualità e del gioco. Dall'analisi puntuale di questi aspetti storici, le ville venete possono rinascere mentre gli eventi rimangono tali, a volte privi di continuità spesso estranei se non contestualizzati.

Le caratteristiche generali devono trovare nello specifico dell'opera architettonica adattamenti che ottimizzino la struttura e la funzione.

I musei diffusi più interessanti sono quelli che hanno avuto una progettazione più complessa e attenta. Da questi musei si possono trarre molte idee su come deve essere mediata, da operatori istituzionali e mediatori culturali, la relazione tra comunità e museo. Tutti questi

attori tenderanno inevitabilmente a dare una propria impronta al museo costruendo una realtà scientifica integrata comprendente le manifestazioni sociali e culturali.

Il significato di luogo da visitare si rafforza in questa interpretazione: luogo ove è conservato ed esposto un insieme omogeneo di elementi che costituiscono parte del patrimonio culturale della società.

Tale interpretazione umanistica relazionale del valore è particolarmente importante, poiché si può estendere anche ad oggetti che non hanno un valore artistico.

## CAPITOLO 2

### VILLE VENETE, STATUS QUAESTIONIS

#### 2.1

Le ville rappresentano una parte molto importante del patrimonio storico e culturale del Veneto e la loro importanza è riconosciuta anche dall'UNESCO che tra il 1994 e il 1996 ha inserito 24 ville di Andrea Palladio nel patrimonio dell'umanità<sup>124</sup>. La loro diffusione sul territorio, iniziata nel Quattrocento, ha interessato larga parte delle regioni Veneto e Friuli e in minor quantità la Lombardia, contribuendo profondamente alla definizione delle caratteristiche del suo paesaggio.

All'inizio del Quattrocento la politica della Serenissima subì un forte cambiamento che la portò in breve tempo ad estendere il suo dominio nell'entroterra, tra Veneto, Trentino, Friuli e in parte Lombardia<sup>125</sup>. La nobiltà veneziana investì importanti capitali nelle campagne, dove sorsero ville che assunsero la duplice funzione di luogo di piacere e azienda agricola.

Pur già presenti agli inizi del Quattrocento insediamenti nobiliari in terraferma, questi presentavano caratteristiche per

---

**124** Secondo il sito ufficiale [www.sitiunesco.it](http://www.sitiunesco.it): Villa Almerico Capra, detta La Rotonda (Vicenza), Villa Gazzotti Grimani (Vicenza, località Bertesina), Villa Angarano, conosciuta anche come Villa Bianchi Michiel (Bassano Del Grappa, provincia di Vicenza), Villa Caldogno (Caldogno, provincia di Vicenza), Villa Chiericati (Vancimuglio Di Grumolo Delle Abbadesse, provincia di Vicenza), Villa Forni Cerato (Montecchio Precalcino, provincia di Vicenza), Villa Godi (Lonedo di Lugo di Vicenza, provincia di Vicenza), Villa Pisani (Bagnolo di Lonigo, provincia di Vicenza), Villa Pojana (Pojana Maggiore, provincia di Vicenza), Villa Saraceno (Agugliaro, provincia di Vicenza), Villa Thiene (Quinto Vicentino, provincia di Vicenza), Villa Trissino (Meledo Di Sarego, provincia di Vicenza), Villa Trissino (Vicenza, località Cricoli), Villa Valmarana (Lisiera Di Bolzano Vicentino, provincia di Vicenza), Villa Valmarana (Vigardolo Di Monticello Conte Otto, provincia di Vicenza), Villa Piovene (Lugo Di Vicenza, provincia di Vicenza), Villa Badoer, detta La Badoera (Fratta Polesine, provincia di Rovigo), Villa Barbaro (Maser, provincia di Treviso), Villa Emo (Vedelago, provincia di Treviso), Villa Zenò (Cessalto, provincia di Treviso), Villa Foscari, detta La Malcontenta, (Mira, provincia di Venezia), Villa Pisani (Montagnana, provincia di Padova), Villa Cornaro (Piombino Dese, provincia di Padova), Villa Serego (Santa Sofia di Pedemonte di San Pietro in Cariano, provincia di Verona).

**125** Cfr.: FREDERIC C. LANE, *Storia di Venezia*, Torino, Einaudi Editore, 1978.

certi versi diverse da quelle della villa veneta così come si andarono configurando dalla seconda metà del Cinquecento<sup>126</sup>, infatti le antiche ville dei nobili di terraferma erano strutture che ripetevano gli assetti feudali; per ragioni di sicurezza erano circondate da mura elevate e alti torrioni a testimoniare non tanto l'importanza del casato, quanto l'insicurezza del territorio<sup>127</sup>.

Conclusa l'operazione di conquista veneziana e messo in sicurezza il territorio, si verificò un notevole cambiamento culturale, grazie soprattutto agli umanisti raccolti intorno all'Accademia di Gian Giorgio Trissino<sup>128</sup>, che vide la villa non più come luogo di difesa, ma luogo di riposo o riflessione filosofica e piacere per il nobile che voleva vivere a stretto contatto con la natura e il paesaggio coltivato. A tale riguardo Andrea Palladio<sup>129</sup> affermava che il nobile ne trovava sollievo e consolazione dalla vita in città.

La villa quindi risultava parte del paesaggio, e la visibilità del territorio circostante garantiva ai proprietari un risultato sia in termini di bellezza, per le vedute offerte, che di guadagno economico, per il diretto controllo della proprietà e del territorio.

---

**126** CFR.: DENIS COSGROVE, *IL PAESAGGIO PALLADIANO*, VERONA, CIERRE EDIZIONI, 2000.

**127** "l' affermazione del dominio della Serenissima, da un lato rese più sicuro il territorio facendo venir meno la necessità di tale isolamento, dall'altro estese al territorio regionale l'uso della villa quale luogo di delizie e di riposo", MARGHERITA AZZI VISENTINI, *i giardini delle Ville Venete in Andrea Palladio e la Villa Veneta da Petrarca a Carlo Scarpa*, catalogo della mostra a cura di GUIDO BELTRAMINI E HOWARD BURNS MARSILIO VENEZIA 2005, pp. 176-177

**128** GIANGIORGIO TRISSINO, *Monografia di un letterato nel secolo XVI, Morsolin, Bernardo, 1834-1899*, Vicenza, G. Burato, 1878

**129** "[...] non minore utilità e consolazione caverà forse dalle Case di Villa, dove il resto del tempo si passerà in vedere ed ornare le sue possessioni, e con industria ed arte dell'Agricoltura accrescer le facultà, dove anco per l'esercizio, che nella Villa si suol fare a piedi ed a cavallo, il corpo più agevolmente conserverà la sua sanità e robustezza, e dove finalmente l'animo stanco delle agitazioni della Città prenderà molto ristoro e consolazione, e quietamente potrà attendere agli studi delle lettere ed alla contemplazione; come per questo gli antichi Savi solevano spesso volte usare di ritirarsi in simili luoghi, ove visitati da virtuosi amici e parenti loro, avendo case, giardini, fontane, e simili luoghi sollazzevoli e soprattutto la lor virtù, potevano facilmente conseguir quella beata vita, che quaggiù si può ottenere." (ANDREA PALLADIO, *I quattro libri dell'architettura*, Venezia 1570, libro II, cap. XIV).

Ricordiamo a tal proposito che molte ville poggiano sopra un piano rialzato al punto da farle sembrare un tutt'uno con il muro di cinta che le sostiene<sup>130</sup>.

Solo di rado le ville venete non si legarono al territorio circostante, spesso promossero imponenti lavori di migliorie nella gestione dell'irrigazione<sup>131</sup> per l'agricoltura o resero coltivabili appezzamenti prima acquitrinosi o paludosi

Le ville venete secondo il censimento dell'IRVV<sup>132</sup> (Istituto Regionale delle Ville Venete) sono 3782 nel solo Veneto e rappresentano un insieme di diversità dal punto di vista architettonico, a partire dalla casa rurale del Petrarca fino ad arrivare al classicismo palladiano e alle ville imponenti come villa Manin, che segue lo sfarzo e la meraviglia di Versailles. Dobbiamo "alle intuizioni di Giuseppe Mazzotti la visione- costruzione di un insieme che si fonda sul principio di interazione e modellazione con un vasto territorio"<sup>133</sup>.

Solo pochi studi<sup>134</sup> hanno risposto all'intuizione forte del Mazzotti sulla necessità di indagare la relazione tra villa e paesaggio alla ricerca di quell'unitarietà che l'espressione architettonica non ci ha dato. Vi è ancora la necessità di indagare a fondo il cambiamento del paesaggio prima, dopo e durante la costruzione delle Ville Venete e questo non può essere fatto con gli occhi di oggi<sup>135</sup>: non si può non tener conto dell'andamento del tasso demografico nei secoli e soprattutto

---

**130** Cfr.: GERRIT SMIENK, JOHANNES NIEMEIER, *Palladio the Villa and the Landscape*, ED Birkauer, Basel, 2011.

**131** Cfr.: VITTORIO CICALA, *Ville venete*, Brunner, Como 1924.

**132** C. CANATO E M. BRANCALEONI (a cura di), *La catalogazione delle Ville Venete: Antologia*, Venezia, 2010.

**133** GIUSEPPE MAZZOTTI, *Ville venete tempo di rinascita*, "Le Vie d' Italia" LXIII (1957), n9, pp. 1137-1160.

**134** Cfr.: AGOSTINO DE ROSAS, *Paesaggi Culturali*, Gangemi Editore 2006.

**135** Cfr.: WITOLD KULA, *Teoria economica del sistema feudale*, Torino, Einaudi, 1970.

nel periodo tra il ventennio fascista e i primi anni settanta del Novecento, della polarizzazione e della diversa distribuzione delle ricchezze nelle varie epoche storiche (oggi conosciamo una ricchezza diffusa, fin ora sconosciuta), delle relazioni sociali incorniciate nei contratti di mezzadria, che implicava una forte vicinanza tra concedente e concessionario.

Se guardiamo al paesaggio oggi troviamo che l'antropizzazione, in un raggio di 500 metri di distanza dalle Ville, è superiore alla media regionale per oltre il triplo; questo ci indica con chiarezza evidente la funzione di volano economico della villa nella costruzione dei borghi rurali cresciuti in ampiezza in modo sensibile e anche traumatico fino alla crisi del 2007<sup>136</sup>.

Il degrado del paesaggio che oggi lamentiamo, e che negli anni del boom era spesso considerato indice di progresso, trovò nel mondo intellettuale, e spesso proprio a difesa della "civiltà di villa"<sup>137</sup>, un significativo contraltare. Nel quadro generale della cultura italiana del dopoguerra, infatti, alle memorabili pagine di Pier Paolo Pasolini sulla scomparsa delle lucciole dalle notti nelle campagne italiane<sup>138</sup>, si aggiungono le accorate note in difesa del patrimonio veneto di Guido Piovene, Giuseppe Mazzotti<sup>139</sup>, Renato Cevese<sup>140</sup>, Michelangelo Muraro<sup>141</sup>, solo per citare alcuni degli studiosi che più si esposero su questo tema<sup>142</sup>.

---

**136** RENZO DEROSAS, Le "case di villa" nel Trevigiano del primo Cinquecento. Un problema di classificazione, in DEROSAS R., *Villa. Siti e contesti*, Edizioni Fondazione Benetton Studi Ricerche/Canova, Treviso 2006, pp. 15-25.

**137** GUIDO PIOVENE, *Introduzione a Ville del Brenta nelle vedute di Vincenzo Coronelli e Gianfrancesco Costa*, con note introduttive di Licisco Magagnato, Milano, Il Polifilo, 1960, p. 7.

**138** PIER PAOLO PASOLINI, *Scritti corsari*, Milano, Garzanti, 1975, p. 157.

**139** GIUSEPPE MAZZOTTI, *Le ville venete*, catalogo della mostra, Treviso, 1952.

**140** L'attività di RENATO CEVESE, storico segretario del Centro Internazionale di Studi di Architettura Andrea Palladio, è caratterizzata da un impegno civile, espresso in centinaia di articoli di giornale, non meno importante di quello

Va ricordato che la realizzazione degli estimi da parte della Repubblica iniziò già nel Quattrocento, ma solo nel 1542 si ebbe un catasto generale dei possedimenti di terraferma.

Nell'interessarci solo delle fonti iconografiche non vogliamo certo sminuire l'importanza del lavoro catastale nella ricostruzione del paesaggio, ma troviamo più utile ai fini di questa ricerca guardare alle fonti iconografiche che meglio svelano un percorso museale diffuso.

Sebbene per molti motivi l'iconografia<sup>143</sup> di per sé non rappresenti un testo affidabile di ricostruzione, essa è un punto importante di verifica incrociata con altri mezzi e metodi come la riconoscibilità del paesaggio con una verifica contemporanea, la sovrapposizione catastale e la puntuale indagine di ogni memoria d'archivio.

La datazione del paesaggio del dipinto può rivelarsi difficile perché l'artista tendeva a prendere a modello paesaggi già dipinti, la committenza obbligava spesso l'artista a inserire elementi che rappresentavano non tanto la realtà dei soggetti, quanto i propri desideri. Ad esempio, nella seconda metà del Quattrocento, sono stati prodotti molti dipinti di campagne coltivate ordinatamente e aree bonificate, che sembrano fare riferimento, più che al reale aspetto dei territori dell'epoca, al

---

scientifico. Per una raccolta dei suoi scritti, anche a difesa delle ville. RENATO CEVESE, *Per Vicenza 1945-2008*, a cura di MARIA VITTORIA PELLIZZARI, Caselle di Sommacampagna, Cierre, 2009.

**141** MICHELANGELO MURARO, *Civiltà delle ville venete*, Magnus Edizioni, Udine, 1986.

**142** Si veda il recente intervento di Giuseppe Barbieri, *Ville Venete. Un nuovo sguardo* il professore ha fatto lo "status quaestionis" in maniera molto ampia ed esaustiva nel primo capitolo di questo suo recente libro. GIUSEPPE BARBIERI, *Ville Venete: cronistoria di una riscoperta*, in *Ville Venete un nuovo sguardo* a cura di GIUSEPPE BARBIERI, Terra Ferma, Crocetta del Montello, Tv, 2013 pp. 17-66.

**143** Cfr.: JAMES S. ACKERMAN, *The villa: form and ideology of country houses*, ANDREW W. MELLON Lectures in the Fine Arts, 1985, London, Thames & Hudson, 1990 (tr.it. *La villa. Forma e ideologia*, Torino, Einaudi, 1992, pp. 121-170).

mutamento umanistico di atteggiamento assunto dalla nobiltà veneziana nei confronti della campagna di terraferma<sup>144</sup>

## **2.2 Le altre ville considerate nel progetto di valorizzazione: la casa di Petrarca ad Arquà, il Barco di Caterina Cornaro ad Altivole, villa Foscari di Andrea Palladio**

Come già anticipato, il progetto di valorizzazione comprende non solo villa Manin, ma anche altri tre esempi di ville venete presentate cronologicamente.

Ancora una volta preme ribadire che questi paragrafi non vogliono configurarsi come analisi esaustiva degli spazi in esame, ma fungere piuttosto da contesto e inquadramento storico per ciò che vedremo svilupparsi nel progetto.

### **2.2.1 ARQUA', CASA DI PETRARCA**

L'antefatto alla casa di Petrarca ad Arquà è costituito dalla sua dimora provenzale di Vaucluse, descritta più volte dal poeta stesso, nella quale si trattenne per lunghi anni dal 1337 al 1353. Si trattava di una villa di sole quattro stanze, attorno alle quali erano ordinati due giardini, il primo dedicato ad Apollo, poiché scosceso e caratterizzato da una sorgente, e il secondo, con viti e olivi, consacrato a Minerva e Bacco<sup>145</sup>. Nel 1353, dopo la morte di Laura, Petrarca si trasferì a Padova, e da qui, negli ultimi anni, dal 1369, ad Arquà.

---

**144** In appendice vengono elencati alcuni dipinti per la rappresentazione tramite ICT nel nostro progetto "quadri viventi" pensato nell'esedra di ponente di villa Manin.

**145** Petrarca, ed. Rossi 1933-47, Libro XII, lettera 8.

La casa italiana di Petrarca deriva in realtà dall'accorpamento di due edifici, fatti ristrutturare sotto l'attenta vigilanza del poeta stesso<sup>146</sup>. Petrarca riservò la parte sinistra al suo studio e all'abitazione della sua famiglia, mentre la parte destra, dove oggi si trova l'ingresso, alla servitù. Come a Vaucluse, importando una moda provenzale, anche ad Arquà il letterato prevede un giardino posto di fronte alla dimora, preparato per ospitare gli amici e dedicato alle Muse<sup>147</sup>. La distribuzione interna pensata da Petrarca prevedeva un grande salone con una finestra affacciata sul giardino, la suddivisione di alcune stanze per ricavare uno studiolo affrescato, il posizionamento di alcuni camini e l'apertura di finestre gotiche.

La casa non ha subito particolari cambiamenti nel corso dei secoli; alla metà del Cinquecento venne aggiunta la caratteristica scala esterna che dà accesso al piano nobile.

### **2.2.2 IL BARCO DELLA REGINA CORNARO AD ALTIVOLE**

Come noto, la nobile veneziana Caterina Cornaro divenne regina di Cipro in seguito alle nozze celebrate nel 1472 con Giacomo II di Lusignano<sup>148</sup>. Dopo la morte del marito, il suo titolo regale fu contestato, e a seguito di intricate trattative diplomatiche cedette il trono dell'isola, e tornò in patria nel

---

**146** *Cit. Andra Palladio e la villa veneta da Petrarca a Carlo Scarpa*, catalogo della mostra a cura di GUIDO BELTRAMINI e HOWARD BURNS catalogo della mostra Marsilio Venezia 2005, pp. 176-177, pp. 204-205.

**147** LOUIS CELLAUR, *PALLADIO E LE ILLUSTRAZIONI DELLE EDIZIONI DEL 1556 E DEL 1567 DI VITRUVIO*, *Saggi e Memorie di storia dell'arte* No. 22 Venezia 1998, pp. 55, 57-128, Fondazione Giorgio Cini.

**148** Cfr. LIONELLO PUPPI, *Il "Barco di Caterina Cornaro in Altivole, in "prospettive"*, 25 (maggio 1962), pp. 52-64.

1488, dove le fu garantito il mantenimento del titolo regale, e le fu concesso il feudo di Asolo<sup>149</sup>. La regina Cornaro non volle però abitare il castello di Asolo, decise bensì di costruire *ex novo* una residenza ad Altivole, in una zona ricca di corsi d'acqua nella piana ai piedi dei colli asolani. Del complesso originario di Altivole oggi restano solo alcune parti, ma ne conosciamo l'estensione tramite alcuni disegni, e in particolare in virtù di un ampio foglio del museo di Asolo. Il grande palazzo di Caterina Cornaro era racchiuso da una larga cinta murata quadrangolare, che raccordava un complesso di edifici e delimitava lo spazio di un giardino interno. L'ingresso era sottolineato da un alto torrione, due analoghe strutture fortificate si trovavano agli angoli, si allineavano lungo il quadrilatero una chiesa, case per i lavoranti, logge; al centro del giardino infine era stata disposta una grande fontana. I lavori di costruzione procedettero sotto la direzione dell'architetto lombardo Francesco Grazioli<sup>150</sup>, furono avviati nel 1491, due anni dopo l'acquisizione del feudo, e terminarono tra la fine del Quattrocento e l'inizio del secolo successivo. Non è chiaro se il palazzo sia stato effettivamente costruito<sup>151</sup>. Poco dopo l'edificazione del barco, il complesso fu danneggiato durante la guerra di Cambrai (1509), e progressivamente abbandonato a partire dal XVII secolo. Solo una parte delle fabbriche della parte orientale si è conservata.

### **2.2.3 ANDREA PALLADIO, villa Foscari**

---

**149** ANDREA PALLADIO E LA VILLA VENETA DA PETRARCA A CARLO SCARPA, p. 261.

**150** L. PUPPI 1962, p. 62; KOLB LEWIS 1977, p. 161; BRUSATIN 1988, pp. 31-40; MARSON PIOVESAN 2000, pp. 134-136; LAURA ORSINI *nel catalogo ANDREA PALLADIO E LA VILLA VENETA DA PETRARCA A CARLO SCARPA*, p. 261

**151** KUBELIK, 1973, pp. 401-407.

Villa Foscari detta la Malcontenta è una delle più famose residenze di campagna progettate da Andrea Palladio, "accertata"<sup>152</sup> dallo stesso architetto, che l'ha pubblicata nel suo trattato, dandone una ampia spiegazione, come di consueto allegata alla tavola di illustrazione<sup>153</sup>: "Non molto lungi dalle Gambarare sopra la Brenta è la seguente fabrica delli Magnifici Signori Nicolò e Luigi de' Foscari. Questa fabrica è alzata da terra undici piedi, e sotto vi sono cucine, tinelli, e simili luoghi, & e fatta in volto così sopra, come di sotto. Le stanze maggiori hanno i volti alti secondo il primo modo delle altezze de' volti. Le quadre hanno i volti a cupola: sopra i camerini vi sono mezati: il volto della Sala è à Crociera di mezzo cerchio: la sua imposta è tanto alta dal piano, quanto è larga la Sala: la quale è stata ornata di eccellentissime pitture da Messer Battista Venetiano. Messer Battista Franco, grandissimo disegnatore à nostri tempi havea ancor esso dato principio a dipingere una delle stanze grandi, ma sopravvenuto della morte, ha lasciata l'opera imperfetta. La loggia è di ordine Ionico: La Cornice gira intorno tutta la casa, e fa frontespicio sopra la loggia, e nella parte opposta. Sotto la Gronda vi è un'altra Cornice, che camina sopra i frontespicij: Le Camere di sopra sono come mezati per la loro bassezza, perché sono alte otto piedi".

I committenti indicati da Palladio, Nicolò e Alvise Foscari, di antica nobiltà veneziana, sono ricordati anche da un'iscrizione

---

**152** LIONELLO PUPPI, *Andrea Palladio*, Milano 1973, pp.128-135.

**153** ANDREA PALLADIO, *I quattro libri dell'architettura*, Venezia 1570, lib. II, cap. XIV.

sul fregio della loggia; essendo morto Nicolò il 7 settembre 1560, la villa viene generalmente datata agli anni che immediatamente precedono questa data<sup>154</sup>. La Malcontenta è certamente la villa palladiana con una più marcata valenza fluviale, rispondendo in questo alle raccomandazioni dell'architetto espresse nel paragrafo del suo trattato intitolato *Del sito da eleggersi per le fabbriche di villa*<sup>155</sup>, ovvero di disporre gli edifici di campagna nei pressi di sorgenti o corsi d'acqua.

Il sistema di loggia e scale, caratteristica principale del fronte della villa verso il fiume, mostra evidenti richiami alla classicità, e in particolare al Tempio del Clitumno, come sottolineato in particolare da Giangiorgio Zorzi<sup>156</sup>.

La villa presenta un'ampia serie di affreschi, purtroppo scialbati in progresso di tempo, che decorano il salone centrale e alcune stanze del piano nobile, realizzati, come ricorda lo stesso Palladio, da Battista Franco e, dopo la sua morte, da Battista Zelotti<sup>157</sup>.

### 2.3.1 Il caso studio: villa Manin di Passariano

*"Non esistiamo che in un paesaggio;*

*siamo creature del paesaggio.*"<sup>158</sup>

John Constable

---

**154** FRANCESCO MUTTONI, *Architettura di Andrea Palladio Vicentino con le osservazioni dell'architetto N.N.*, 9 voll., Venezia 1740-1760, vol. I, pp. 22-23; vol. V, tav. XXXIV;

**155** ANDREA PALLADIO, *I quattro libri dell'architettura*, Venezia 1570, 1570, II, p. 50.

**156** GIANGIORGIO ZORZI, *Le ville e i teatri di Andrea Palladio*, Venezia 1969, p. 155.

**157** KATIA BRUGNOLO MELONCELLI, *Battista Zelotti* Skira, Milano 2002, pp.

**158** JOHN CONSTABLE, *Landscapes in miniature*, Cambridge, Lutterworth Press, 1984.

Il progetto proposto in questa tesi riguarda in prevalenza villa Manin, un luogo che per le sue dimensioni ci consente l'uso di ICT e che geograficamente si trova in una posizione accessibile al turismo. Le ICT proposte per questa villa servono a presentare non solo la storia dell'edificio, ma saranno anche la porta virtuale per entrare nelle altre ville del nostro "Museo diffuso"<sup>159</sup>. In seguito invertendo il consueto punto di vista, osserveremo Venezia dalla terra ferma e dalle sue ville. Un pregiudizio, radicato e pervicace, ritiene il Friuli e la sua realtà territoriale marginali, periferici, isolati rispetto a quelli che vengono considerati i centri pulsanti della storia, della cultura e dell'economia italiana. L'opinione comune, purtroppo ancora diffusa, è che si sia sempre trattato di un luogo di transito: solo un tratto di strada da percorrere verso altre destinazioni, un luogo di confine, una soglia, un varco.

La regione del Friuli, cuore dell'antico Patriarcato di Aquileia che nel periodo di massima estensione comprendeva anche l'attuale Carinzia, la Slovenia, l'Istria e aveva sotto la sua giurisdizione Como, Trento, Verona, Mantova, Vicenza, Padova e Treviso<sup>160</sup>, è sempre stato un luogo nel quale le diverse culture, hanno potuto incontrarsi, scontrarsi, mescolarsi, confondersi, contaminarsi dando luogo a quello straordinario e composito mosaico di lingue, costumi, cibi, memorie e suggestioni che ancora oggi connota e distingue.

La valorizzazione di un luogo d'arte e cultura così particolare come villa Manin, con un territorio tutto da scoprire ed esplorare

---

**159** In questo caso ci si riferisce al progetto si rimanda alla Tav N. 4

**160** CHRISTOPH ULMER, La storia del Friuli, in *Ville in Friuli*, Magnus, Udine, 2009, pp21-34.

deve dunque partire da un cambiamento di prospettiva. Non più uno sguardo dal centro verso "la periferia", ma una nuova visione d'insieme che interpreti il territorio come una costellazione di luoghi, ognuno con la propria ricchezza e fisionomia.

*La Terra vista dalla Luna* è il titolo di uno straordinario film di Pier Paolo Pasolini, che molto ebbe a che fare con la "terra quantunque fredda ma lieta di belle montagne, di più fiumi e di chiare fontane"<sup>161</sup> nella quale si trova immersa la maestosità del complesso dogale di villa Manin, ed è proprio questo lo spirito e il motto con i quali bisogna provare a ripensare il passato e il futuro della villa.

Le oltre quattromila ville venete che dalla riviera del Brenta fino ai lembi orientali della pianura friulo-giuliana per tanti secoli hanno costituito la topografia dell'immaginario veneziano in quello che allora risultava un esotico scenario, possono essere comprese in modo nuovo come una galassia di astri e satelliti, una luminosa corona per la Serenissima.

A questo riguardo, le nuove tecnologie digitali possono risultare essenziali e strategiche per una nuova fruizione turistica e culturale del complesso dogale di villa Manin, esse ci consentono di ricreare, immaginare, esperire virtualmente ambienti, collegamenti con più ampi orizzonti, e suggestioni di un lontano passato.

Questo è l'obiettivo del progetto di riqualificazione museale della villa che si vuole presentare in questa sede, inserito nel contesto più generale di una rinnovata rete tra tutte le ville ad essa collegate.

Innanzitutto, è necessario inquadrare l'orizzonte storico, ambientale e antropologico nel quale è inserito l'edificio. Sarà

necessario rapportarsi con la storia e il passato.

**161** PIER PAOLO PASOLINI, *La Terra vista dalla luna*, 1996.

Qual'era il motivo che spingeva i patrizi veneziani a costruire edifici così sontuosi e magnifici nella profonda campagna veneto-friulana? Perché trasferivano per buona parte della bella stagione in luoghi relativamente isolati?

Sembrano proprio queste le domande alla base di uno dei lavori più famosi e celebrati di Carlo Goldoni che nel prologo della sua *Trilogia della villeggiatura* afferma: "l'innocente divertimento della campagna è diventato a' di nostri una passione, una mania, un disordine"<sup>162</sup>. Le commedie che la compongono furono date alle stampe solo pochi anni prima che Ludovico Manin, il cui omonimo avo che un secolo prima fortemente promosse la costruzione della <sup>163</sup>villa di Passariano, fosse nominato al soglio dogale in quel fatidico 1789 presago di epocali rivolgimenti storici e culturali per tutt'Europa.

È vero che Goldoni ambienta la sua opera in un'esotica marina livornese ma il suo è un chiaro riferimento critico e satirico a quella frenesia che a fine Settecento imperversava anche nell'entroterra veneto-friulano.

In questo senso, dal punto di vista ideale di villa Manin è possibile virtualmente abbracciarne e osservarne l'intero sviluppo.

La firma apposta in calce al Trattato di Campoformio del 1797 da Napoleone Bonaparte che la leggenda vuole essere stato siglato proprio in una delle stanze della villa<sup>164</sup>, consegnò il

---

**162** CARLO GOLDONI, *Trilogia della villeggiatura*, Torino, Einaudi, 1981. PASOLINI

**163** ALDO RIZZI, *La villa Manin di Passariano*, Dalle Grafiche Misso, Udine, 1983, pp.5-19.

**164** Era il 17 ottobre 1797 quando Napoleone Bonaparte e Johann Ludwig Josef von Cobenzl, il primo in qualità di comandante in capo dell'Armata d'Italia e il secondo in rappresentanza dell'Austria, firmarono il trattato di Campoformio (versione veneta di Campofòrmido, piccolo borgo nei pressi di Udine) Da' colli Euganei, 11 Ottobre 1797. Campoformio era il luogo in cui avrebbero dovuto incontrarsi le due parti per firmare, ma in realtà il documento fu siglato a villa Manin secondo la leggenda: il trattato fu firmato in realtà a villa Manin

territorio della Serenissima nelle mani degli austriaci nonostante quest'ultimi fossero stati appena sconfitti nella battaglia del Tagliamento a poca distanza dal complesso dogale dei Manin. Finiva una storia di dieci secoli di espansione, vittorie, commerci, esplorazioni che aveva garantito alla regina dell'Adriatico il suo dominio sui mari e sulle principali vie commerciali dell'Occidente cristiano.

I primi insediamenti nella laguna veneta risalgono al V sec. a.C. ma fu solo in seguito alle invasioni barbariche degli Unni di Attila che nel 452 d.C. distrussero la città di Aquileia di antica fondazione romana, che le popolazioni dell'entroterra, in fuga dalle distruzioni e a scopo difensivo, si trasferirono, in fasi successive, in quella serie di isole dalle quali sarebbe in seguito

---

(Passariano di Codroipo), dimora estiva dell'ultimo doge, Lodovico Manin. Secondo questa teoria, verrebbe chiamato col nome del paese alle porte di Udine soltanto perché questo avrebbe dovuto essere il luogo della firma, che sarebbe dovuta avvenire alle ore 17.00 in questo luogo, situato quasi a metà strada tra villa Manin, dove Bonaparte risiedeva dalla fine di agosto, e Udine, sede del comando austriaco. A ridosso dell'ora della firma il generale Bonaparte avrebbe chiesto ancora tempo, dicendo di attendere un corriere da Parigi. Temendo che fosse una mossa per modificare gli accordi, i plenipotenziari austriaci si sarebbero precipitati a villa Manin. Sempre secondo questo racconto, Napoleone rassicurò il conte Cobenzl sulle sue buone intenzioni e si scusò per quel disguido, dovuto, a suo dire, alla sua scarsa esperienza diplomatica. Le carte furono firmate, pur riportando il luogo scelto originariamente. CARLO GOLDONI

La firma del trattato di Campoformio generò diverse proteste e la cessione di Venezia fu vista dai patrioti come un vero e proprio atto di tradimento di Napoleone e un esempio è dato dalle parole di Ugo Foscolo, che ne "Le ultime lettere di Jacopo Ortis" scrisse proprio del tradimento di Napoleone:

*"Il sacrificio della Patria è consumato: tutto è perduto; e la vita, seppure ne verrà concessa, non ci resterà che per piangere le nostre sciagure, e la nostra infamia. il mio nome è nella lista di proscrizione, lo so: ma vuoi tu ch'io per salvarmi da chi m'opprime mi commetta a chi mi ha tradito? Consola mia madre: vinto dalle sue lagrime le ho obbedito, e ho lasciato Venezia per evitare le prime persecuzioni, e le più feroci. or dovrò io abbandonare anche questa mia solitudine antica, dove, senza perdere dagli occhi il mio sciagurato paese, posso ancora sperare qualche giorno di pace? tu mi fai raccapricciare, Lorenzo; quanti sono dunque gli sventurati? e noi, purtroppo, noi stessi italiani ci laviamo le mani nel sangue degl'italiani. per me segua che può. poiché ho disperato e della mia patria e di me, aspetto tranquillamente la prigione e la morte. il mio cadavere almeno non cadrà fra le braccia straniera; il mio nome sarà sommessamente compianto da' pochi uomini, compagni delle nostre miserie; e le mie ossa poseranno su la terra de' miei padri".* Ugo Foscolo *Ultime lettere di Jacopo Ortis*, Da' colli Euganei, 11 Ottobre 1797 in Biblioteca dei Classici italiani di Giuseppe Bonghi

[http://www.classicitaliani.it/foscolo/prosa/foscolo%C2%AD\\_ortis\\_01.html](http://www.classicitaliani.it/foscolo/prosa/foscolo%C2%AD_ortis_01.html).

Lodovico Manin Io, l'ultimo doge di Venezia. Memorie del dogado pp. 60-79 Canal & Stamperia Editrice, Venezia 1996; LODOVICO MANIN, Al servizio dell'«Amatissima patria». Le memorie di Lodovico Manin e la gestione del potere nel Settecento veneziano, Marsilio, Venezia 1997.

sorta la città di Venezia<sup>165</sup>.

Ecco che allora, con le dovute cautele, possiamo sostenere che la storia della Repubblica Serenissima finì dov'era cominciata e cioè nella pianura friulana e che ha conclusione nella villa Manin di Passariano.

Ma facciamo ancora un altro passo indietro e cerchiamo di capire l'origine della famiglia Manin che tanta parte ebbe nella storia veneziana e naturalmente in quella della villa.

Manin è il risultato della venetizzazione del toscano Mannini, un'antica famiglia fiorentina trasferitasi in Friuli sul finire del XIII sec<sup>166</sup>.

La presenza toscana in Friuli è documentabile dal periodo immediatamente successivo alla battaglia di Montaperti del 1260, dopo la quale le prime famiglie legate a importanti banchieri senesi, i Bonsignori si trasferirono nel Patriarcato<sup>167</sup>.

Successivamente, nel contesto di quel territorio, fertile dal punto di vista economico e accogliente per i fuoriusciti dalle città toscane dilaniate dalle lotte intestine tra fazioni avverse, s'insediarono felicemente importanti famiglie di mercanti pisani, senesi e fiorentini.

Alcuni eventi geopolitici che vedevano l'Alto Adriatico, le vie di comunicazione e le direttrici dal bacino del Mediterraneo verso il nord Europa nuovamente baricentro dell'economia dell'Occidente cristiano spingevano il Patriarcato a rinnovare le proprie infrastrutture produttive, logistiche ed economiche.

Da qui l'urgente bisogno non solo di denaro liquido, ma della

---

**165** ALVISE ZORZI, *Le origini in La Repubblica del Leone. Storia di Venezia Tascabili BOMPIANI*, Giunti editore, Milano 2001.

**166** GIUSEPPE LOSCHI, *Documenti storici sui fiorentini nel Friuli*, Tipografia Patronato, Udine, 1893.

**167** Ibidem

creazione di un circuito di credito che potesse sostenere i nuovi ingenti investimenti e le competenze professionali per gestirli.

Tra le più influenti famiglie toscane, dedite all'attività feneratizia in grande stile, tra le più importanti per la storia friulana, di certo quella dei Manin, il cui arrivo a Udine è stato datato, in base agli atti conservati negli archivi udinesi, al 1312<sup>168</sup>.

È molto significativo un illuminante motto che la famiglia volle far incidere sul proprio palazzo nella città di Udine e che ancora oggi si conserva. La scritta recita: *Sum melior nutrix quam sit Florentiamater*, a sottolineare, in forma elegante, quanto la famiglia stesse meglio qui che nella madre Patria, Firenze, dandoci una testimonianza preziosa e paradigmatica di quello che fu lo stato d'animo che contraddistingueva gli immigrati o meglio gli esuli toscani in Friuli.

Sono ancora facilmente individuabili e distinguibili le profonde tracce lasciate dalla loro presenza nella toponomastica, nell'arte e più in generale in tutta la cultura friulana. Il patriarca Raimondo della Torre a partire dal 1274 e, in seguito i suoi successori, favorirono, in ogni modo, l'insediamento dei banchieri fiorentini nel territorio friulano, per la grande necessità di denaro del Patriarcato aveva, tanto che la stessa zecca di Aquileia fu appaltata a coniatori toscani, come provato da atti notarili dell'epoca, con regolarità, almeno dal giugno del 1300 a tutto il 1418<sup>169</sup>.

Gli atti dei vari archivi dimostrano i rapporti parentali che via via si andarono creando tra le comunità dei toscani e quelle

---

**168** Ibidem

**169** PAOLO DELLA GIUSTA, *la famiglia Manin*, Tipografia Patronato, Udine, pp.47 -77.

degli abitanti del Patriarcato<sup>170</sup>.

Non solo, tuttavia, una convivenza positiva: nel 1371 la compagnia dei Bardi, estromessa da Portogruaro, probabilmente per i soliti motivi economici, assoldati 150 mercenari, cercò di riprendersi la città<sup>171</sup>.

Paradigmatica, a questo proposito, anche la vicenda della famiglia Manin, espulsa da Firenze agli inizi del '300 perché ghibellina e accusata del peccato di usura, condividendo lo stesso destino che in quegli anni toccava anche alla parte loro avversaria dei Guelfi bianchi tra i quali Dante Alighieri.

I Manin, destinati a grandissima fortuna in campo economico e politico, lasciarono un'indelebile impronta nella storia del Patriarcato prima e della Serenissima poi, tanto da vantare un doge, l'ultimo di una storia millenaria, Ludovico Manin nel 1789 del quale è uscita recentemente una biografia romanzata a cura di Alberto Frappa Raunceroy<sup>172</sup>.

Nella campagna friulana sono ancora presenti importanti ville appartenute alla famiglia nel corso dei secoli, a Clauiano di Trivignano, Moruzzo e appunto villa Manin di Passariano di Codroipo.

Il legame della famiglia Manin con la Serenissima si venne a consolidare quando, nel 1348, Nicolò Manin (erede del capostipite del ramo friulano della famiglia) divenne ambasciatore dei veneziani, presso la regina Elisabetta d'Ungheria. Per la stima di cui godeva, Nicolò ebbe modo di stringere alleanze decisive. Egli cercava di mediare tra i Veneziani e i Carraresi e si prodigò nel limitare l'espansionismo

---

**170** *ibidem*.

**171** *Ibidem*.

**172** ALBERTO FRAPPA RAUNCEROY, *Il Serenissimo borghese*, SOLFANELLI (ED), Chieti, 2017.

della signoria padovana nel Friuli occidentale.

Grazie al suo ruolo di pacificatore, Nicolò Manin fu nominato cittadino veneto DE INTUS<sup>173</sup>. Il riconoscimento di cittadinanza onoraria esteso in seguito a tutta la famiglia, garantiva una serie di "nobilissime prerogative" e privilegi di carattere soprattutto economico.

Alla metà del XIV sec. per la Repubblica veneta allora era vitale trovare alleati all'interno dello Stato Patriarcale.

L'abile piano veneziano portò i suoi frutti quasi un secolo dopo quando una delle più agguerrite e importanti famiglie patriarcali, gli udinesi Savorgnan, passò alla Serenissima consegnando di fatto, anche se dopo aspre battaglie, il Patriarcato nelle mani del Doge<sup>174</sup>.

I Manin, continuarono a risiedere nel Patriarcato nonostante il Serenissimo Decreto d'espulsione di tutti i toscani del 1451. Li proteggeva il loro saldissimo legame con Venezia e i rapporti strettissimi che avevano saputo intessere con la nobiltà locale. La famiglia Manin in questo modo divenne interlocutrice principale della Serenissima, strumento basilare di quell'operazione di svuotamento e ricalibratura del residuo potere patriarcale e in sostanza della venetizzazione dell'area<sup>175</sup>.

I Manin furono al centro di questo lungo processo di trasformazione, indirizzandone scelte e strategie e il piccolo borgo di Passariano nel quale sorse la loro imponente villa può esserne considerato il fulcro.

Partendo da questa premessa storica, possiamo ora

---

**173** PAOLO DELLA GIUSTA, *la famiglia Manin*, Tipografia Patronato, Udine pp. 47 e 77.

**174** *Ibidem*.

**175** MARTINA FRANK, *Virtù e fortuna. Il mecenatismo e le committenze artistiche della famiglia Manin tra Friuli e Venezia nel xvi e xvii secolo*, Venezia, Istituto Veneto di Scienze, Lettere ed Arti, 1996.

concentrare la nostra attenzione sul presente e soprattutto sul futuro, così anche i dettagli più minuti e preziosi della loro esistenza quotidiana (lavoro, ozio, svago) potranno risultare immediatamente accessibili per un'esperienza visuale, estetica e in un certo senso piacevolmente ludica.

Le ricostruzioni degli interni della villa, possibilmente com'era nel periodo del suo massimo splendore<sup>176</sup>, possono essere affidate a postazioni tecnologiche installate nelle varie sale, per esempio quelle interne del corpo centrale della villa. In queste ultime sarà possibile trasformare ambienti e opere d'arte in realtà virtuali che coinvolgano nel profondo l'immaginario dei visitatori; tutto questo tenendo conto delle potenzialità di interazione con lo splendido, evocativo giardino che, anche in tempi recenti, è già stato mirabilmente interpretato con installazioni d'arte moderna site specific sovrapponendosi piacevolmente agli interventi artistici e scenografici di origine settecentesca.

Senza dimenticare la lunghissima e affascinante storia di cui il complesso dogale di villa Manin è testimone quanto mai eloquente, è davvero possibile immaginare di compiere, nei suoi magnifici ambienti, un viaggio d'andata e ritorno in un'esperienza multisensoriale completamente diversa dalla tradizionale, a volte sgradita o addirittura indigesta *visita al museo*.

L'intento è che al ritorno il visitatore porti con sé un ricordo intenso e dinamico di quella realtà nella quale si è trovato

**176** [...]“ L'intera struttura non è altro che un grande palcoscenico barocco che doveva fare da sfondo alle grandi feste[...]ha qualcosa di fiabesco e irrealista ancora oggi e il visitatore del XVIII secolo deve aver provato un'emozione ancora più intensa quando, in lontananza, cominciava questa sorta di miraggio rococò a conclusione di un lungo viaggio[...]”CHRISTOPH ULMER, in *Ville in Friuli, Forme Stili*, Magnus, 2009 Udinepp. 154-156.

magicamente immerso, così diversa ma d'altro canto così simile a quella dei personaggi della commedia goldoniana.

"Fulgenzio: *Vi siete divertito ben in campagna?*

Filippo: *Benissimo, siamo stati in ottima compagnia. Si è mangiato bene: vitello prezioso, capponi stupendi, tordi, beccafichi, quaglie, starne, pernici. Ho dato mangiate, vi assicuro io, solennissime.*"<sup>177</sup>

A cercare di risolvere la questione villa Manin, ovvero la costruzione di una proposta per "un programma di salvaguardia e valorizzazione del sito villa Manin, sito composto dal complesso monumentale, dai manufatti edilizi adiacenti, dagli spazi adiacenti di immediato intorno (giardino, parco, etc.) e dal sistema dei riferimenti territoriali e paesistici"<sup>178</sup> fu una delibera della Giunta Regionale del Friuli emessa in data 16 Ottobre 1995.

Su invito dell'ufficio di Piano la Fondazione Benetton svolse uno studio, interessando esperti qualificati, dal titolo "Atlante di Passariano 1996 – Indagini e proposte per la vita futura della Villa e del suo paesaggio culturale"<sup>179</sup>.

Le conclusioni del lavoro svolto spettarono all'architetto Domenico Luciani e scritte nel capitolo intitolato "Un'agenda per Passariano", dove non solo si evidenziano le dimensioni della villa, la più grande tra tutte le oltre 4000 ville venete censite.

---

**177** CARLO GOLDONI, *Trilogia della villeggiatura*, Torino, Einaudi, 1981.

**178** Atti della delibera della Giunta Regionale del Friuli, 16 ottobre 1995.

**179** Fondazione Benetton Studi Ricerche laboratorio Atlante di Passariano 1996

I materiali di indagine e le proposte sono stati ordinati nell'Atlante di Passariano 1996 Villa Manin laboratorio novembre 1995-marzo 1996 Passariano (Udine), e una sintesi ne è stata pubblicata in «Progetto Restauro», 13, gennaio 2000, pp. 8-14, e 14, marzo 2000, pp. 11-22.

Ma si guarda ai Manin ed alla villa come centro di promozione per un cambiamento politico, economico e territoriale che modificò non solo il sistema naturale del territorio.

Queste grandi trasformazioni storiche, definite da Domenico Luciani "paesaggio culturale"<sup>180</sup> dovevano essere salvaguardate sia tutelando il sito monumentale che il contesto ambientale. Ancor più rappresentativo del suo pensiero è il termine *riconciliazione*: *"Salvaguardia e valorizzazione non sono perciò tutela o vincolo, ma governo delle modificazioni, equilibrio tra conservazione e innovazione [...]. Il tentativo al quale occorre lavorare è quello di riconciliare le esigenze funzionali del territorio (mobilità, intermodalità, insediamenti) con le ragioni dell'equilibrio della natura e della difesa della memoria, cercando un punto di incontro teorico e pratico, fuori dalle derive tecnocratiche del trasportismo, dalle rigidità nostalgiche dell'ambientalismo e dalle tentazioni vincolistiche dell'urbanistica e della tutela."*<sup>181</sup>

Domenico Luciani immaginava che un simile programma dovesse trovare compimento in un arco di tempo almeno di trent'anni.

Il paesaggio culturale è allora una sintesi fra natura, memoria e tensioni attuali: villa Manin va dunque collocata, dentro questo reticolo "paesaggistico" al fine di non alterarne il carattere originale. Volendo operare una traduzione di questo concetto nelle scelte da assumere oggi è opportuno garantire il coordinamento fra le necessarie iniziative di tutela del

---

**180** Luoghi. Forma e vita di giardini e di paesaggi (Premio Internazionale Carlo Scarpa per il Giardino, 1990-1999) a cura di DOMENICO LUCIANI, Fondazione Benetton Studi Ricerche-Canova edizioni Archive Treviso 2001

**181** LEONARDO PEDRACCHINI, CARLO ALESSANDRO PISONI, *Storia e Storie di giardini*, Atti del convegno, Verbania, Sabato 31 agosto 2002, Alberti libraio, 2003. P. 4.

patrimonio naturale e quelle finalizzate alla salvaguardia dei beni culturali. In questo modo si può garantire quanto più possibile che la tutela del sito monumentale proceda di pari passo con la salvaguardia del contesto ambientale che lo circonda.

### **2.3.2 Caso studio: il complesso dogale di villa Manin.**

#### **Analisi preliminare e progetto per la valorizzazione**

Presentiamo di seguito la descrizione degli studi che abbiamo svolto preliminarmente al progetto. Per una più agevole consultazione abbiamo diviso i risultati in sezioni corrispondenti ai vari argomenti presi in considerazione.

Partendo dalla stato attuale di villa Manin e di numerose altre ville venete, emerge in maniera evidente l'enorme potenziale d'innovazione derivante dall'uso delle ICT nel settore dei beni culturali.

Navigando nel web si possono trovare numerosi esempi di progetti e studi che, attraverso l'uso delle più moderne tecnologie informatiche e multimediali, aprono infiniti scenari evolutivi con prospettive di uno straordinario sviluppo sia d'immagine che economico applicabile, nella nostra Regione, sia a villa Manin che alle altre ville venete.

L'oggetto principale dello studio da noi sviluppato è quello di utilizzare le ICT e la loro potenzialità di comunicazione e fruizione a livello globale come forte elemento di attrazione turistica per il nostro territorio. Nel caso specifico di villa Manin l'apporto delle nuove tecnologie può offrire sia un'opportunità di preservazione, di diffusione e di accesso alle informazioni sia

una risposta adeguata ai problemi di tutela, conservazione e fruizione del bene.

Villa Manin può essere vista come un sistema ICT, fortemente interconnesso, caratterizzato da una notevole quantità di dati (esposizioni, parco, storia, territorio, eventi culturali) da gestire come uno spazio dal divenire estremamente dinamico, mediante l'impiego di allestimenti multimediali trasformabili secondo le esigenze. Le applicazioni devono avere un elevato grado di usabilità<sup>182</sup> per un maggior coinvolgimento del visitatore. Questi aspetti peculiari della villa rendono l'utilizzo dell'ICT particolarmente appropriato per le numerose opportunità di innovazione e fruizione utilissime alle dinamiche della struttura della villa stessa.

Tali ausili tecnologici, se utilizzati all'interno della struttura dogale, possono far evolvere il sistema classico attuale di visita, a partire dalla gestione delle informazioni e delle comunicazioni museali (parti espositive permanenti o periodiche), fino ad arrivare alla nascita di una nuova tipologia di museo interattivo che raccolga le informazioni su villa Manin e sulle ville venete, con indirizzo preferenziale ad alcune ville selezionate, per creare un percorso qualitativo così da renderlo più ampio e fruibile.

È possibile anche ipotizzare uno spazio proiettato verso l'esterno dell'edificio, fruibile da tutti, non solo di tipo informativo, ma anche ricreativo e educativo. Lo scenario che si può delineare per la villa è quello di un complesso architettonico, storico, interattivo, non inerte, interconnesso e multimediale, ideato come spazio culturalmente vivace al

---

**182** Per superare il «digital divide» e la «tecnofobia» e includere così tutti i potenziali visitatori.

servizio di una sempre più ampia collettività. I nuovi servizi permetteranno di interagire con le opere, sia all'interno del museo fisico, sia virtualmente a distanza attraverso internet.

Villa Manin si prepara quindi a soddisfare un nuovo pubblico, nuovi bisogni in cui si intrecciano cultura, educazione, comunicazione e intrattenimento anche ludico, adatto quindi alla sua natura e in accordo con il primo impiego che ne fecero i nobili veneti. Crediamo che divulgare il nostro patrimonio culturale attraverso le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie sia diventata una sfida concreta, per la cultura e la ricerca. Progettare ambienti e scenari immersivi, all'interno di un edificio storico come villa Manin, significa far percepire all'utente un distacco dalla dimensione di quotidianità e al tempo stesso fargli vivere esperienze che coinvolgano tutti i sensi.

### **2.3.3 Analisi dello stato di fatto.**

Da un'analisi dello stato attuale di utilizzo della villa emerge un quadro frammentario, sia per la quantità di visitatori rispetto alla superficie, sia per la fruizione, nell'arco della giornata e nei giorni settimanali, dell'edificio dogale<sup>183</sup>.

---

**183** Si riportano i dati fornita ERPaC - Servizio valorizzazione e promozione del territorio:

VILLA MANIN e il corrispettivo delle media annuale di visitatori 2009 (marzo) - Zigaina Opere (1942-2009) 22.326 111.557 2009 - 2010 L'età di Courbet e Monet 120.385 984.914 2010 - I Basaldella 18.662 117.247 2010 - 2011 Munch e lo spirito del Nord 102.727 858.008 2011 - Arte in FVG 8.224 34.168 2011 - Marzo 2012 Espressionismo 59.309 471.908 Totale 332.801 2.596.464 Media annua 110.933 865.488 Nel 2012 il contratto con Linea d'ombra non viene rinnovato. Dal marzo 2012 a settembre 2013 la programmazione viene curata in prima persona dal commissario straordinario Enzo Cainero: le presenze, come si può vedere dalla tabella, si riducono totalizzando 86.811 ingressi per un introito di 674.242 euro. PRESENZE INCASSI 2012 - Realismo Socialista in Cecoslovacchia 1948-1989, 5.224 32.443 2012 - Teatro alla moda 8.565 66.436 2012 - 2013 Tiepolo 65.724 534.946 2013 - Giorgio Celiberti (fino a settembre) 6.196 38.899 Totale 86.811 674.242 Media annua 21.702 168.560.

Le esposizioni più importanti che avvengono nella villa sono le cosiddette grandi mostre, diventate ormai una consuetudine<sup>184</sup>. Fino a poco tempo fa esse erano rinnovate con cadenza annuale, adesso sono molto più frequenti: una mostra segue l'altra ogni tre/quattro, mesi con un intervallo di un mese tra le due. Queste esposizioni sono ospitate nel corpo centrale della villa e richiamano mediamente molti visitatori nell'arco del loro svolgimento. Il corpo centrale ospita altri eventi minori a titolo gratuito.

Altre esposizioni minori vengono organizzate in una piccola sala della barchessa destra, con durata, frequenza e presenza di pubblico limitate. Il complesso monumentale è sede anche di convegni, conferenze, incontri, spettacoli, attività concertistiche, che trovano ospitalità nei suoi diversi spazi interni e esterni<sup>185</sup>.

Queste attività richiamano, per ragioni diverse, visitatori e studiosi. La messa a disposizione degli spazi interni ed esterni della villa avviene sempre a titolo gratuito.

Queste diverse iniziative portano mediamente ogni all'interno del complesso monumentale, un discreto numero di pubblico, al quale vanno aggiunti i visitatori del parco e della villa, che però non trovano, al di là della struttura stessa, alcun'altra organizzazione turistica culturale e ricettiva specifica. Il dato che emerge è che il complesso di villa Manin, avendo come già ricordato dimensioni volumetriche non paragonabili per ampiezza a nessuna delle oltre 4.000 ville venete esistenti, e che, tenuto conto anche delle sue vicende storiche, politiche, economiche e territoriali, non trova un utilizzo turistico, culturale e ambientale

---

Sono dati medi che si potraggono fino al 2017 invariati.

**185** Si rimanda alle tavole del progetto.

all'altezza del suo valore potenziale. Le numerose stanze vuote e gli spazi ancora non fruibili, dovrebbero essere utilizzati in un processo di riqualificazione totale, armonica e dinamica.

Nelle tabelle di seguito vengono riportate le superfici del complesso dogale e l' utilizzo giornaliero/settimanale mensile della struttura.

**Dimensioni dei manufatti e degli spazi aperti del compendio di proprietà della Regione**

MANUFATTI	Ambienti chiusi(mq)	Terrazze/ portici (mq)	SPAZI APERTI	Giardini/orti (mq sup. veg.)	Piazze/ Cortili (mq sup.pav.)
Corpo centrale gentilizio Terrazze	2.810	454	Giardino (dentro il muro)	186.620	
Barchessa est Portico Chiesa e sacrestia	2.430 157	513	Cortile inferiore Cortil grande (a parterres)	5.600	5.145
Barchessa ovest Portico Annessi (preesistenze)	2337 566	487	Anticorte (piazza quadra) Piazza tonda Spazi verso le peschiere		5.890 9.326 255
Ala posteriore est Residenza privata	443 586		Peschiere sud		1.080
Ala posteriore ovest Laboratori Restauro	703 1.050		Spazi aperti intorno alle esedre	2.000	
Esedra est Portico Torre est Annessi	2.127 120 145	500	Cortili esterni dietro alle barchesse		1.500 1.800
Esedra ovest Portico Torre ovest Edifici esterni esedra ovest	2.127 120 1.017	500			
Totale parziale	16.738	2.454	Totale parziale	194.220	24.966
<b>Totale manufatti 19.192</b>			<b>Tot. spazi aperti 219.186</b>		

**Totale delle superfici del compendio: 238.378 mq**



**Usi attuali e responsabilità gestionali del compendio di proprietà della Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia a Passariano**  
**Dati relativi**

Immobili			Responsabilità gestionali		Uso		
Descrizione	Misura superfici (mq)	Luoghi	Ente	Addetti	Modi	Tempi. Frequenza (durata)	
<b>Palazzo</b> Spazi chiusi Terrazze	2.810 454	Piano nobile e primo piano	Regione, Pro Loco (serv)		Visite al monumento		
			Regione-Direzione Istruz. Cultura, Conservatore, Pro Loco (serv)		Grandi mostre		Annuale (3-4 mesi)
			Regione, Banche		Mostre minori		Annuale (2 mesi)
			Privati, Pro Loco		Mostra antiquariato		Semestrale (10 giorni)
			Regione, Pro Loco (ass.)		Convegni di rappresent.		Trimestrale (un giorno)
Salone centrale (altezza due piani)	Regione, Pro Loco (ass.)	Riunioni giunta e incontri ristretti	Mensile (un giorno)				
Appartamento rappresentanza ovest		Concorso ENAIP	Annuale (7 mesi)				
Appartamento rappresentanza est							
<b>Barchessa est</b> Spazi chiusi Portico Chiesa	2.430 513 157	Piano terra	Pro Loco	9 (5 custodi, 2 portieri, 2 giardinieri)	Portineria		
		Sala piano terra	Pro Loco (serv.)		Museo delle Carrozze		
			Regione, Pro Loco, Comune di Udine		Museo Armi Antiche		
		Sala esp. I piano	Enti pubblici vari, Regione Pro Loco (serv.),		Piccole mostre		Semestrale (10 giorni)
		Sala II piano			Convegni/seminari		Quindicinale (un giorno)
		Stanze I piano	Regione		1 conservatore, 3 dipendenti		Uffici conservatoria
Chiesa	Pro Loco		Concerti	Quadrimestrale (un giorno)			
<b>Barchessa ovest</b> Spazi chiusi Portico Annessi cucine	2.337 487 566	Piano terra e I piano	Privati	15 + eventuali avventizi	Ristorante "al Doge"	280 giorni/anno	
<b>Ala posteriore est</b> Spazi chiusi Residenza privata	443 586	Sala piano terra	Regione, Pro Loco (assist)		Convegni	Settimanale (un giorno)	
<b>Ala posteriore ovest</b> Spazi chiusi	1.752		Regione	20 dipendenti 25 collaboratori esterni	Centro di Catalogazione		
		Edifici cortile	Regione		Laboratorio di Restauro (corsi)		Quadrimestrale/ (tre anni)
<b>Esedra e torre est</b> Spazi chiusi Portico Torre Annessi	2.127 500 120 145		Regione - Direzione Patrimonio		Progetto ristrutturazione approvato. Ipotesi d'uso: Centro di catalogazione		
<b>Esedra e torre ovest</b> Spazi chiusi Portico Torre Edifici esterni	2.127 500 120 1017		Regione - Direzione Patrimonio		Ristrutturata, non utilizzata. Ipotesi d'uso ESA		
			Regione - Direzione Patrimonio		Ristrutturati. Ipotesi d'uso ESA		
<b>Cortile inferiore</b>	5.145		Pro Loco		Spettacoli	Trimestrale (un giorno)	
<b>Piazza rotonda</b>	9.326		Impresari, Pro Loco		Concerti rock (sospesi nel 1994, ripresi nel 1996)	Quadrimestrale (un giorno)	
<b>Giardino (dentro il muro)</b>	186.620		Azienda delle Foreste, Pro Loco (serv.)		Visite		
<b>Totali</b>	<b>238.278</b>		<b>Otto entità (5 uffici regionali, 3 altri)</b>				

L'utilizzo delle ICT potrebbe permettere la ricostruzione virtuale di opere disperse o distrutte, di opere sparse (con rimandi iconografici, bidimensionali e tridimensionali, ad altre ville) e consentirebbe di riportarle nei luoghi originari, in quelle stanze e in quegli spazi che ora sono inutilizzati. L'interconnessione in rete di vari musei può essere occasione di apprendimento e di approfondimento, anche in maniera divertente, di innumerevoli argomenti paralleli alle applicazioni offerte dalle nuove tecnologie interattive.

Altrettanto importante potrebbe essere l'accesso al materiale informativo propedeutico alla visita in villa, che deve offrire al mondo della scuola un ampio ventaglio di proposte educative, inserite in un contesto unico come la villa, dove arte, storia e innovazione si incontrano per dare vita a esperienze ludico-didattiche di grande suggestione. Il fine ultimo è quello di costruire uno strumento di conoscenza e promozione culturale tale da poter essere definito culturale permanente.

Anche il bookshop all'interno di villa Manin non dovrebbe essere solo un negozio di libri cartacei, opuscoli e souvenir a conclusione dei percorsi di visita, bensì un ambiente integrato, sia fisico che virtuale, con servizi innovativi che coinvolgono l'utente durante la fase finale del suo percorso. Dovranno essere presenti postazioni per l'accesso a biblioteche virtuali, consentito previa pay-banking effettuato precedentemente e ripetibile anche da casa in seguito. Il visitatore può così sperimentare nuovi sistemi di acquisto di prodotti, che abbiano valenza di servizio culturale (si rimanda al progetto TAV 1 e TAV 2).

Tra i sistemi di augmented reality proposti ricordiamo i dispositivi da indossare e quindi integrati agli indumenti, riproducendone le caratteristiche di portabilità in maniera da essere concepiti come una seconda pelle<sup>186</sup>.

La tecnologia ed il suo funzionamento, di cui l'utente non deve percepire la presenza, può costituire uno strumento di guida e costruzione personalizzate di visita. Questi sistemi possono rafforzare visivamente le informazioni che vengono fornite e possono essere adoperati in diversi ambienti del complesso dogale dove il suggestivo potere dell'immagine tridimensionale può generare una sensazione di coinvolgimento totale.

#### **2.3.4 Proiezioni olografiche**

Proiezioni olografiche e altre soluzioni interattive che necessitano di ambienti specifici, non compatibili con le esposizioni del corpo centrale della villa, vorremmo pertanto disporle all'interno delle esedre. Le proiezioni olografiche sembrano infatti particolarmente idonee all'applicazione nella villa, in cui l'aspetto narrativo storico e antropologico assume una dimensione quasi reale. La possibilità di interazione e di modellazione di situazioni narrative è assolutamente innovativa, se associata anche a sistemi multi-robot che si muovono all'interno dello spazio e all'utilizzo di proiezioni olografiche. Si potrebbero così rianimare gli interni di alcuni ambienti perduti con eventi storici o remoti, per valorizzare e rendere

---

<sup>186</sup> Si rimanda al capitolo esempi e applicazioni in particolare al progetto Glass Beacon tour.

nuovamente fruibili quelle ville la cui accessibilità è oggi limitata<sup>187</sup>.

### **2.3.5 Terminali mobili per villa Manin**

Accanto ai terminali mobili di nuova generazione oggi esistono sistemi multi-touch con interfacce estremamente innovative, sistemi per la proiezione olografica, sistemi di robotica in ambito museale, augmented reality e interfacce non convenzionali (basate ad esempio su sistemi luminosi). Per quanto riguarda i software, è possibile realizzare sistemi interattivi di gestione dei contenuti multimediali e renderli facilmente accessibili ad una vasta platea di utenti grazie alle nuove tecnologie del Web 2.0 e del semantic knowledge<sup>188</sup>, salvaguardando i diritti di autore e le proprietà dei contenuti.

Grazie all'integrazione di sistemi di positioning diventa possibile guidare il visitatore all'interno del percorso museale o lungo un percorso personalizzato. L'hardware necessario a creare applicazioni avanzate è già in possesso del visitatore grazie a dispositivi palmari. Al fianco di questi sistemi di guida avanzati, mediante la tecnologia RFID inserita nel supporto della didascalia dell'oggetto si permette al visitatore di accedere al contenuto semplicemente avvicinando il sistema di guida all'icona visibile<sup>189</sup>.

---

**187** L'integrazione grazie ad ambienti virtuali immersivi fornisce all'utente la possibilità di diventare protagonista. In questo modo si possono vivere storie in ambienti non più raggiungibili o addirittura inesistenti. Tutto ciò tramite l'INFORMATION LANDSCAPE (tav 9 e 10 del progetto)

**188** Riferito nel capitolo sulle ICT e sulle tavole di progetto.

**189** Nel nostro caso intendiamo l'expertise relativa alle tecnologie ed agli standard impiegati nei prototipi di software di Knowledge Management semantico. Si rimanda al capitolo esempi e applicazioni. Si rimanda alla TAV 1 e Tav 2 del progetto.

Inoltre, le potenzialità tecnologiche connesse alla valorizzazione degli archivi storici, come il Centro di Catalogazione, l'Archivio Manin<sup>190</sup> e il materiale iconografico legato alla villa, danno lo spunto per mettere in luce l'importanza di tecnologie e modi che si associano all'informazione pura, rendendo più semplice il trattamento automatico e l'interpretazione dei dati, oltre alla lettura in ambienti multiculturali e multilinguistici.

Gli scenari descritti evidenziano le straordinarie potenzialità del contributo che le ICT possono fornire al racconto all'interno di villa Manin, non dedicate solo ad uno spazio ma pensate per ogni esigenza narrativa della villa stessa e degli eventi che in essa si svolgono. La villa, in quanto patrimonio culturale di inestimabile valore, richiede alcuni interventi di valorizzazione pensati con le ICT.

### **2.3.6 Villa Manin per il turista di quarta generazione**

Alla luce di ciò che abbiamo analizzato, dall'evoluzione dei musei all'evoluzione del consumatore, dalla possibilità di visitare i musei in remoto al museo diffuso, il progetto si presenta come uno studio del turismo di quarta generazione<sup>191</sup>.

I nuovi turisti esprimono stili di vacanza innovativi, da pionieri sempre connessi, si caratterizzano cioè per adottare

---

**190** Attualmente il Centro di catalogazione fa parte della Direzione Regionale per le Identità linguistiche e i migranti, l'Istruzione, la Cultura, lo Sport e le Politiche della pace e della solidarietà ed è suddiviso in quattro unità di gestione. La sede In villa Manin. e l'Archivio Manin nell'Archivio di Stato di Udine, e parte presso l'archivio di stato di Venezia.

**191** La definizione del 1980 di Chastel che definì l'Italia un "Museo dei musei" aprendo di fatto al concetto di museo diffuso. si trova nel volume - diventato ormai un must - del touring club intitolato "I musei" della collana "Capire l'Italia" a cura di Emilio Bianchi, Michele D'Innella, Marco Laurini

forme di turismo con bisogni più forti rispetto alla terza generazione<sup>192</sup>. La differenza esprime anche nelle scelte di alloggio non tradizionali, con una marcata preferenza per le forme di ospitalità sostenibili, diffuse, originali, tipiche e autoctone, ma senza disdegnare contaminazioni con arredi e servizi di design o tecnologici; il bisogno di andare oltre la scena, nel territorio, alla ricerca di esperienze originali, situazioni e momenti unici da condividere; una maggiore ritualità comportamentale. La vacanza in un certo luogo diventa un feticcio, viene cioè vista anche per il valore simbolico che dà a chi la sceglie. Altro tratto comune è poi quello di un diverso approccio al tema della vacanza, un atteggiamento lontano da quello rigido, impegnato (e a volte fondamentalista) che ha caratterizzato fenomeni del passato (un esempio sono le cosiddette "vacanze intelligenti") e più recenti quali ad esempio l'ecoturismo<sup>193</sup>, e basato più su aspetti personali, immateriali ed intimi. La vacanza non è più concentrata solo sui must, sulle cose cioè da fare assolutamente e da vedere, ma è fatta piuttosto di esperienze personali affrontate con una "cultura del momento" infine questa generazione si caratterizza per un desiderio di comunità: il bisogno di fare esperienze assieme, di creare reti amicali, di sentirsi parte di un gruppo e di avere legami, anche se deboli e superficiali. Bernad Cova, studioso dei fenomeni di neotribalismo, ha rilevato che in questi casi il legame conta più del bene in sé. E le interazioni si fondano su

---

**192** I turisti della terza generazione vogliono un prodotto non standardizzato ma personalizzato, vogliono una organizzazione che non pianifichi ogni momento della loro vacanza ma un rapporto amichevole con i loro interlocutori turistici da cui ricevere informazioni e consigli e con i quali interagire. I loro viaggi sono frequenti; la tendenza è di ripartire le vacanze in più periodi dell'anno. La quarta generazione: il turista digitale

**193** G. Dall'Ara, (2010, 2° ed. 2015), Manuale dell'albergo diffuso. L'idea, la gestione, il marketing dell'ospitalità diffusa, Franco Angeli, Milano

veri e propri rituali e mini-cermonie<sup>194</sup>. Ci occuperemo di queste motivazioni nelle pagine dedicate al marketing di nicchia.

Questi turisti chiedono veri e propri percorsi di viaggio che partano dalle principali attrazioni turistiche italiane e arrivino in luoghi meno conosciuti, offerti utilizzando siti web con contenuti esclusivi e personalizzati, anche grazie all'utilizzo dei big data. Imprescindibile è l'adeguamento dell'offerta digitale da parte delle principali attrazioni turistiche italiane ai migliori standard europei. La recente iniziativa dell'Agenzia per l'Italia Digitale di introdurre delle linee guida<sup>195</sup> per un design dei servizi della pubblica amministrazione, avente l'obiettivo di migliorare l'efficienza dei servizi online offerti dalle diverse amministrazioni, va nella giusta direzione. Siti web concepiti in modo da offrire informazioni nelle lingue dei principali paesi di provenienza dei turisti stranieri, che curino la modalità di fruizione delle informazioni, sono condizioni necessarie per attrarre i potenziali visitatori.

---

**194** Marketing non-convenzionale. Viral, guerrilla, tribal e i 10 principi fondamentali del marketing postmoderno - Bernard Cova, Alex Giordano, Mirko Palleria, 2008 - Ediz. Il Sole 24 Ore LibriMarketing Tribale - Bernard Cova - Ediz. Il Sole 24 Ore Libri

**195** Sito istituzionale dell'Agenzia per l'Italia Digitale, Presidenza del Consiglio dei Ministri, [www.agid.gov.it/sites/default/.../linee\\_guida/patrimoniopubblicol2014\\_v0.7finale.pdf](http://www.agid.gov.it/sites/default/.../linee_guida/patrimoniopubblicol2014_v0.7finale.pdf), [www.econopoly.ilsole24ore.com/2016/08/30/turismo-economia-digitale](http://www.econopoly.ilsole24ore.com/2016/08/30/turismo-economia-digitale)

## CAPITOLO 3

### CASO STUDIO

Progettare un sistema museale o un sistema museale diffuso, come è auspicabile per le ville venete, è un tema particolarmente impegnativo. A volte si deve puntare all'originalità dell'idea, altre volte al contenuto culturale di una ricerca, anche se molto più spesso il progetto è dettato, come nel nostro caso studio, dal valore intrinseco del luogo stesso.

In ogni caso queste tre componenti devono essere opportunamente presenti per dare un valore culturale, scientifico e comunicativo che deve valere nel tempo.

Riutilizzare un edificio antico o addirittura intervenire su musei esistenti comporta un ripensamento del sistema distributivo degli spazi, degli impianti tecnici e dell'arredo espositivo. La definizione di museo tradizionalmente si adatta ad una struttura che custodisce una collezione storica, ma oggi questo concetto si è esteso, introducendo una serie di specifiche volte ad indicare l'argomento della collezione.

Con l'espressione struttura museale si intende la parte strettamente costruttiva e funzionale del museo: nel nostro caso villa Manin.

La definizione di sistema museale comporta l'introduzione del concetto di relazione tra strutture, che definisce la rete di collegamenti tra più strutture, come il caso delle ville venete; un esempio di museo diffuso, infine, è la nostra proposta per valorizzare la "civiltà delle ville venete".

L'individuazione delle caratteristiche che spiegano la locuzione Museo Diffuso rimanda necessariamente a tutte le importanze artistiche ed architettoniche, enogastronomiche di un determinato territorio che non ci dicono automaticamente quali siano le migliori tecnologie o ICT da applicare<sup>196</sup>.

Pierre Levy<sup>197</sup> ha definito la virtualizzazione come un movimento contrario all'attualizzazione e alla realizzazione dell'oggetto, nuova problematicità dello stesso e relativa indagine del significato.

"Ma cos'è la virtualizzazione? Non più il virtuale come modo di essere, ma la virtualizzazione come dinamica. La virtualizzazione può essere definita come il movimento contrario all'attualizzazione. Essa consiste nel passaggio dall'attuale al virtuale, nell'elevare a potenza l'entità considerata. la virtualità non è derealizzazione (trasformazione di una realtà in un insieme di possibili), ma un cambiamento di identità, uno spostamento del centro di gravità ontologico dell'oggetto in questione: anziché definirsi fondamentalmente nella sua attualità (una soluzione), l'entità trova ora la propria consistenza essenziale in un campo problematico. Virtualizzare una qualsiasi entità consiste nello scoprire una problematica generale cui essa si rapporta, nel far evolvere l'entità in direzione di questa domanda e nel ridefinire l'attualità di partenza come risposta ad una precisa richiesta. L'attualizzazione procedeva da un problema alla sua soluzione. La virtualizzazione passa da una soluzione data a un altro problema."

Fatta questa doverosa premessa metodologica, crediamo sia ora necessaria una riflessione che prenda in considerazione nel suo insieme le potenzialità dell'intero compendio monumentale e naturale di villa Manin. Pur con la consapevolezza delle difficoltà

---

**196** *Il museo diffuso è un paesaggio storico che risponde ad una elevata domanda di identità culturale e di confronto.*

**197** PIERRE LEVY, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996

economiche del momento, va superata la dimensione parziale e settoriale che ha contraddistinto le esperienze degli ultimi dieci anni, come l'elitario progetto del Centro di Arte Contemporanea di Francesco Bonami e, nel quinquennio successivo, quello guidato dal tandem Enzo Cainero-Marco Goldin, centrato soprattutto sui grandi numeri e sulle grandi mostre.

A partire dal 2004 come abbiamo visto dai dati forniti dalle tabelle, l'attività espositiva di villa Manin si era - per la prima volta nella sua storia - articolata durante tutti i mesi dell'anno, con l'utilizzo per le varie esposizioni proposte dei diversi spazi disponibili: il corpo centrale della villa per le grandi mostre, l'essedra di levante per quelle dedicate alle arti visive e alla grafica, lo spazio nella barchessa di levante per piccole mostre dedicate alla fotografia, il parco per le sculture all'aperto. Si è trattato di una scelta importante resa possibile dalla legge istitutiva dell'Azienda speciale che, in futuro, andrebbe ulteriormente rafforzata con il recupero di ulteriori spazi espositivi. Ci riferiamo in particolare all'esigenza, non più rinviabile, di completare il restauro dell'essedra di levante, spazio di suggestiva bellezza.

La disponibilità di risorse autonome e di personale dedicato rendeva finalmente operativo il progetto di una istituzione culturale attiva a tempo pieno. Si è trattato di un progetto che dava la possibilità di sfruttare a pieno tutte le potenzialità di un contenitore culturale imponente e da sempre sottoutilizzato a partire dall'opportunità, oramai acquisita, di considerare la stessa residenza dogale dei Manin un elemento di forte attrazione per i visitatori. Né più né meno quanto già accade in

molti siti storici come ad esempio la Reggia di Venaria Reale situata a due passi da Torino.

Vale qui la pena di ricordare il contributo di Gilberto Ganzer già direttore dei Musei Civici di Pordenone e Conservatore di villa Manin il quale ancora il 3 maggio del 2008 interveniva con un articolo sul Messaggero Veneto<sup>198</sup>, richiamando lo studio della Fondazione Benetton, e proponendo la valorizzazione non solo dell'edificio (obiettivo comunque primario) ma del complesso dogale nelle sue stratificazioni naturali e storiche. A questo proposito, come esempio concreto, ricordava la mostra da lui curata sulla committenza Manin e Dolfin<sup>199</sup>, quale esempio del forte intreccio della storia del Friuli con la Repubblica di Venezia e quale occasione di conoscenza di una delle pagine più alte dell'architettura e della cultura in Friuli.

Insomma, accanto alla necessaria attività di programmazione culturale degli eventi espositivi, che dovranno spaziare dall'arte moderna a quella contemporanea, alle esperienze museali con ICT, all'allestimento di un cartellone estivo con spettacoli di musica, cinema, teatro, danza, alla promozione di incontri culturali è indispensabile predisporre un programma di investimenti finalizzati al recupero al restauro allo studio dell'intero compendio architettonico. Necessaria attenzione al contenuto come le esposizioni, dunque, ma altrettanta al prestigioso monumento che le ospita.

Come venne efficacemente illustrato nell'ambito della già ricordata esposizione dedicata alla storia dei Manin e i Dolfin,

---

**198** Gilberto Ganzer Mondadori Electa, 01 gen 1996 - 219 pagine Splendori di una dinastia: l'eredità europea dei Manin e dei Dolfin : [Villa Manin di Passariano, Codroipo (Udine), 28 settembre 1996-6 gennaio 1997]

**199** Splendori di una Dinastia. L'eredità europea dei Manin e dei Dolfin, Villa Manin di Passariano, 28 settembre 1996 - 6 gennaio 1997.

la villa fu concepita fin dall'inizio non come mera residenza, ma come sede e fulcro di un complesso di attività economiche collegate alla produzione agricola e in generale alla cura e utilizzazione delle risorse del territorio di appartenenza della famiglia proprietaria.

In questo senso, si può dire che anche nel contesto attuale assumere come riferimento per il governo del compendio la "dimensione" aziendale del complesso e le sue caratteristiche non meramente residenziali significa distaccarsi da una visione "tradizionalmente museale" della sua conservazione e puntare all'obiettivo, più ambizioso, della ricerca di un equilibrio tra attività diverse e luoghi diversi, in grado di convivere, di interagire l'una con l'altra, di collegarsi facendo leva su elementi comuni e su fattori di interdipendenza, di svilupparsi insieme in modo integrato. Storicamente, la scelta fatta dalla Regione autonoma, subentrata alla fine degli anni Sessanta al disciolto Ente Tre Venezie, di mantenere il possesso e il controllo del bene, trovava giustificazione nell'ipotesi che la gestione regionale avrebbe potuto soddisfare tale ambiziosa esigenza di conservazione più adeguatamente di quanto avrebbe potuto fare un ente locale di ridotte dimensioni, come il Comune di Codroipo ove ha sede il compendio o un ipotetico ente di settore pubblico o privato.

Effettivamente, con le prime azioni promosse e realizzate all'indomani dell'acquisizione del compendio, la Regione seppe corrispondere in modo adeguato alle aspettative e porre le premesse di una strategia di conservazione coerente con gli obiettivi sopra indicati. Si deve alla decisa volontà politica degli amministratori regionali dell'epoca in particolare dell'Assessore

regionale Alfeo Mizzau, e all'iniziativa lungimirante di Aldo Rizzi, direttore dei Civici Musei di Udine e storico dell'arte di fama, che rivestì per primo il ruolo di Conservatore della villa<sup>200</sup>, tanto i primi importanti lavori di restauro architettonico e artistico del complesso edificio e del parco, quanto il lancio della Villa quale sede prestigiosa di grandi mostre e convegni internazionali (memorabile la prima esposizione del 1971 dedicata alle opere di Giovanbattista Tiepolo), quanto l'invenzione, sempre nel 1971, del nuovo Centro regionale di catalogazione dei beni culturali ed ambientali, che sotto la guida congiunta dello stesso Rizzi e del prof. Gian Carlo Menis, direttore dei Musei diocesani udinesi, si trasformò poi all'indomani del terremoto del Friuli, già dalla fine del 1976, in cantiere di raccolta e restauro di opere d'arte salvate dagli effetti del sisma e, subito dopo, in Centro e Scuola di restauro, sede di corsi altamente qualificati per la formazione specialistica di giovani operatori provenienti da tutto il paese<sup>201</sup>.

A posteriori, però, una riflessione sulle vicende che hanno contrassegnato la storia della gestione del compendio dalla metà degli anni ottanta alla fase recente porta a concludere che nell'arco di tale lungo periodo, il ruolo di guida e direzione del compendio di villa Manin, svolto dalla Regione quale Ente proprietario, sia gradualmente venuto meno e che sempre più siano emerse carenze e incertezze nel perseguimento di un'azione coerente con l'impegno strategico che inizialmente era stato assunto.

Due fattori tra loro interrelati concorrono a spiegare tale esito insoddisfacente: in primo luogo, la sostanziale assenza, in loco,

---

**200** vedere tabelle

**201** vedere i dati sulle esposizioni in villa nel capitolo precedente.

di un'autorità regionale in grado di esercitare una efficace guida unitaria dell'uso degli spazi del complesso. Già all'inizio degli anni Novanta veniva denunciata l'inadeguatezza della figura del Conservatore, nominato dall'Assessore alle Finanze tra persone qualificate ed esperte in materia di tutela beni culturale, veniva rilevata la debolezza dei suoi poteri e del suo ruolo, meramente esecutivo di scelte e decisioni che nascevano altrove, in seno alla Giunta regionale, il che significava spesso dipendenza da volontà diverse, talora indipendenti una dall'altra, quando non in concorrenza e contrasto tra loro. In secondo luogo, il prevalere di fatto nella quotidiana conduzione del patrimonio e nella assunzione di concrete scelte di gestione e uso degli spazi, delle iniziative promosse e gestite autonomamente da soggetti che erano espressione del territorio circostante e delle relative esigenze. Esigenze, beninteso, pienamente legittime, che hanno finito però per esercitare un peso sempre maggiore in concomitanza con l'assunzione di un ruolo particolarmente rilevante dell'Associazione Pro Loco Villa Manin, diretta per diversi anni da persone capaci e appassionate, depositaria di una delega di fatto dell'Assessorato regionale alle Finanze nella gestione del bene.

Con la finalità di ovviare a tali difetti, la legge approvata alla fine del 2002, che ha istituito l'Azienda quale soggetto dotato di una propria autonoma amministrazione, ha delineato un modello di gestione centralizzata, che però, prima ancora di essere messo in pratica in tutti i suoi aspetti e di trovare quindi piena e adeguata attuazione, è stato in parte contraddetto da successive modifiche normative, introdotte nel 2010 e 2011 che introducendo la figura dell'Amministratore unico, sorta di

“general manager” di grandi eventi da realizzare su tutto il territorio regionale, ha di fatto snaturato la funzione di direzione strategica del compendio, funzione, che è di natura culturale, prima ancora che economica.

### **3.1 Proiezioni e immaginazioni. Villa Manin: un progetto di valorizzazione**

Lo scopo specifico di questa proposta d’indagine conoscitiva è riportare all’attenzione del cittadino, in primo luogo, e del turista, in senso lato, il ricco patrimonio costituito dalle ville venete; a tal fine abbiamo fatto riferimento in maniera privilegiata alle nuove tecnologie, con l’impegno a realizzare e rendere disponibile un nuovo metodo di approccio e fruizione ai luoghi analizzati.

Lo stimolo alla ricerca viene dalla pionieristica e cruciale opera del critico d’arte Giuseppe Mazzotti (1907-1981) come abbiamo già accennato nell’ introduzione il quale a partire dall’importante mostra padovana del 1952 riportò all’attenzione italiana e internazionale il problema della gestione di quel tesoro artistico che, senza il suo inesausto prodigarsi, sarebbe andato irrimediabilmente perduto.

La strategia comunicativa di Giuseppe Mazzotti, basata sull’utilizzo della fotografia e di altri media, produsse un “[...] modello d’evento espositivo e divulgativo, di forte impatto emotivo”<sup>202</sup>.

---

**202** ALBERTO PRANDI, *Saper Vedere*, in *L’immagine eloquente: Giuseppe Mazzotti la scoperta della fotografia come media Castelfranco Veneto*, LUCA BALDIN (a cura di), Città di Castelfranco Veneto, 17 novembre 2012 (catalogo della mostra tenuta a Castelfranco, Museo di Casa Giorgione 17 novembre 2012 -10 febbraio 2013).

Originato da quell'esperienza, nel decennio successivo (1958<sup>203</sup>), venne creato l'Istituto Regionale Ville Venete (IRVV), attivo soprattutto nell'organizzazione di eventi culturali che hanno la forza mediatica e i contenuti per concretizzarsi in una fattiva salvaguardia conservativa dei manufatti<sup>204</sup> e la nascita della fondazione del CISA PALLADIO.

Da quelle prime esperienze sono passati oltre sei decenni, la rivoluzione scientifica tecnologica intervenuta nel frattempo ha consentito sviluppi consistenti nell'applicazione delle nuove tecnologie alla gestione museale e al patrimonio artistico in generale. Le nuove tecnologie digitali hanno favorito notevolmente la divulgazione di informazioni<sup>205</sup>, materiali, immagini<sup>206</sup>, le banche dati si sono enormemente arricchite ed è stata resa accessibile una quantità di informazioni e di studi senza precedenti.

Questa operazione deve essere necessariamente relazionata a modelli consimili già operativi nel nostro Paese e in tutta Europa e volgere naturalmente alla riqualificazione in senso radicale delle ville venete nel loro complesso e di villa Manin in particolare, allo scopo di restituire loro una più ampia visibilità e garantire al rinnovato dialogo con le più moderne realtà digitali della multimedialità.

Per consentire la riscoperta di questi splendidi edifici, non sono più sufficienti dunque le ormai tradizionali banche dati e

---

**203** Cfr. Legge 6 marzo 1958, n 243.

**204** Lo scopo dell' IRVV fu quello di "provvedere, in concorso con il proprietario oppure sostituendosi ad esso, al consolidamento, al restauro, alla promozione nonché alla migliore utilizzazione delle ville [...]". Per un approfondimento al riguardo si rimanda alla pagina web dell'Istituto Regionale Ville Venete: <http://www.irvvnet/Jsp/istituto.jsp?idm41>.

**205** L' IRVV ha in questo senso contribuito come leader e partner del progetto [Villevenete.net](http://www.villevenete.net), esposto nell'omonimo portale on line, dedicato al turismo, nel quale si inserisce il nostro progetto per la scoperta del territorio.

**206** Un catalogo scientifico online, completo di riproduzioni fotografiche, è consultabile sul sito web dell'Istituto: [www.irvv.net](http://www.irvv.net).

biblioteche virtuali venutesi a creare in prima battuta, ma è necessario un tentativo di informazione incrociata e cross mediale tra tutte le attuali applicazioni operative del settore che facilitino la ricerca, l'analisi e la divulgazione nell'universo della conoscenza storico-artistica.

La realtà storica delle ville vuole essere proposta nel suo divenire attraverso un'esperienza multisensoriale e in fondo ludica, tale da permettere anche al fruitore meno esperto l'accesso a conoscenze ed informazioni che gli sarebbero altrimenti precluse<sup>207</sup>.

La semplificazione della gestione delle informazioni e della loro acquisizione e comprensione è alla base dell'ultima rivoluzione digitale<sup>208</sup> che ha reso sempre più user friendly applicazioni e sistemi operativi fino a pochi anni fa di esclusiva pertinenza degli esperti informatici.

Non sembra che questo nuovo modo di rapportarsi all'universo digitale dell'informazione sia ancora stato pienamente applicato alla gestione dell'immenso patrimonio storico artistico italiano, tanto meno nel contesto che ci riguarda. Si tratta allora di creare un'unità strutturata, una strategia comune che ne unifichi gli interessi, le ambizioni, la visibilità, anche solo virtualmente con i mezzi tecnologici di crescente efficacia che abbiamo a disposizione.

Sarebbe così riattualizzato, come già precedentemente accennato, quello spirito collaborativo e solidale alla base

---

**207** “[...] Il nuovo apparato sensoriale, fatto di codici software, device e accessori mobili, sensori ambientali, dati e intelligenze artificiali, che stiamo sviluppando e incorporando nella vita quotidiana e in quella professionale [...] è il nostro tentativo ultimo di accedere al mondo (a mondi molteplici e diversi, come dice Gabrys) in modalità, scale e forme che non hanno precedenti nella storia dell'umanità.” (COSIMO ACCOTO, IL MONDO DATO. Cinque brevi lezioni di filosofia digitale, Milano, Egea edizioni, 2017, pp. 34-35).

**208** GIANPAOLO NERI, L'impresa nell'Era digitale, Rimini, Terza Edizione, 2015.

dell'originario progetto degli anni '50 di Mazzotti e di altri studiosi e intellettuali particolarmente sensibili a questi temi, che esemplarmente mettevano al centro della propria azione di rivalutazione e riscoperta di una "Civiltà delle Ville Venete"<sup>209</sup>. Il progetto mira alla realizzazione e gestione di servizi e sistemi tecnologici innovativi basati sull'utilizzo delle tecnologie digitali 2D, 3D, GIS e finalizzati alla salvaguardia, valorizzazione e fruizione, anche a distanza, delle ville, del loro patrimonio culturale e ambientale e allo sviluppo turistico ed economico del territorio intorno ad esse.

Non è la creazione di un evento, poiché porterebbe come risultato una politica volta all'estrema visibilità ma anche a una volubile e incostante attenzione di massa, l'idea quindi è piuttosto, come già accennato, quella di progettare un museo diffuso delle ville Venete, con caratteristiche di distretto.

Tutto questo è possibile attraverso i collegamenti multimediale dei rapporti virtuosi di conoscenza, apprendimento e familiarità che permettono ai nostri visitatori di giungere al momento della fruizione museale con la giusta sensibilità cognitiva e percettiva per affrontare immediatamente e con relativa semplicità quel balzo dalla realtà quotidiana al momento di sovraccarico estetico e culturale che dovrebbe costituire l'esperienza totalizzante della visita alle ville.

---

**209**... "[...] Si parla delle ville venete come di una particolare categoria di edifici che costituiscono un capitolo a sé nella storia dell'architettura: come dei castelli della Loira o, in tono più elevato dei templi greci [...] dell'idea geniale di un singolo artista, ma dell'apparato di un'intera Nazione che noi definiamo la civiltà delle ville venete; per civiltà si intendono tutte le forze spirituali di un determinato momento vengano esse dall'arte, dalla cultura, dalla scienza, dalla filosofia, dalla tradizione, dalla storia [...]" (MICHELANGELO MURARO, *Civiltà delle ville venete*, Venezia, Canal & Stamperia Editrice, 2000, p. 11. relazione tenuta il 23 ottobre 1964 RISTAMPA alla Biblioteca Hertziana di Roma).

Certo non bastano le mirabolanti applicazioni delle nuove tecnologie digitali a creare in modo duraturo il fascino di un luogo, ma nel caso specifico di villa Manin è possibile prevedere una verosimile interazione tra una lunga tradizione di accoglienza e di ristoro del corpo e dello spirito e una tecnologia nuova e fruibile in grado di esaltarne le qualità e facilitarne la ricezione e l'utilizzo.

La suggestiva narrazione è supportata da applicazioni tecnologiche per nuovi percorsi di esperienza visiva e di apprendimento, un connubio fecondo di architettura e viaggi, e altresì la scoperta di profumi e odori o la curiosità di assaggiare i nuovi sapori dei luoghi<sup>210</sup>, così da consentire al visitatore di avere la netta sensazione di poter entrare a far parte di un antico scenario, un paesaggio o un dipinto, non solo in modo passivo ma interagendo con esso dal punto di vista fisico- virtuale per scoprire, conoscere, apprendere in modo accessibile e nuovo.

Il rimando scherzoso è a uno splendido film di ambiente settecentesco di Eric Rohmer, *La Nobildonna e il Duca*<sup>211</sup>, nel quale i protagonisti, grazie alle meravigliose applicazioni scenografiche, si trovavano ad agire proprio dentro i paesaggi e gli ambienti dei dipinti dell'epoca della Rivoluzione francese. Per

---

**210** A questo riguardo si tenga presente lo straordinario, recente successo di pubblico delle animazioni digitali all'Ara Pacis di Roma in onore del bimillenario augusteo; un evento che ha moltiplicato in modo esponenziale i numeri del turismo della capitale garantendo un ritorno finanziario e d'immagine di proporzioni eccezionali, veicolato anche e soprattutto dai principali Social Network. Val la pena ancora di ricordare la mostra *I giorni di Pompei* tenutasi al British Museum di Londra negli scorsi anni che, anche grazie al larghissimo uso di animazioni digitali e interfacciamenti grafici d'ultima generazione e totale connessione ai network cross mediali planetari, è diventata ormai paradigma di successo, non solo in termine dei suoi sterminati numeri e conseguenti ricavi, ma anche in termine di assoluta qualità della proposta culturale. Nel caso di Villa Manin, tenendo nel debito conto le differenze di scala, è possibile immaginare un'esperienza multisensoriale calibrata per dimensioni e obiettivi, per conoscere e scoprire nel dettaglio le realtà storiche e artistiche che la riguardano.

ERIC ROHMER, *La nobildonna e il duca* (L'Anglaise et le Duc) 2001, Viene reso ad esempio come effetto scenografico dove i protagonisti fanno rivivere i dipinti nei quali sono inseriti.

poter riproporre un coinvolgimento simile abbiamo selezionato dieci immagini da proiettare nell'edicola di levante così come riprodotta nella tavola dedicata al progetto.

Abbiamo in fase di progettazione indagato diverse applicazioni ICT applicate ai beni culturali utilizzate nell'esperienza italiana e in quella internazionale. A nostro modo di vedere la scelta della strumentazione segue e non anticipa il progetto di allestimento, la scelta degli strumenti tecnologici non presenta difficoltà se non legate al budget.

Il luogo esatto di allestimento del nostro lavoro è il primo tassello compositivo a cui abbiamo guardato: abbiamo quindi scelto di escludere il corpo centrale della villa (che attualmente accoglie esposizioni temporanee attirando un grande numero di visitatori) per dedicarci agli spazi delle edicole, delle torrette e agli spazi del corpo centrale adiacenti al parco, con ingresso dal parco stesso.

Il progetto vuole ripristinare l'asse barocco con l'entrata dalle torri, consentendoci di rivalutare l'area delle fontane e restituire la prospettiva originale così come era stata pensata ai tempi della costruzione e come si presentava ai viaggiatori del tempo

La struttura simmetrica delle edicole si presta in maniera ottimale a ospitare le varie sezioni, contribuendo a scandire in modo più definito gli archi temporali coperti dalla narrazione di ogni installazione.

### **3.2 Analisi delle tecnologie per l'interazione del visitatore**

## Schede tecniche

Riportiamo di seguito lo schema dei punti analizzati preliminarmente al progetto, in vista delle selezioni da operare:

- Le tecnologie attualmente impiegate nei musei;
- Le tecnologie che creano più coinvolgimento;
- Le tecnologie che realizzano migliore interazione;
- Le tecnologie di più semplice apprendimento e utilizzo.

Tramite tali analisi abbiamo individuato le caratteristiche su cui costruire il nostro progetto:

- Interazione naturale;
- Sistemi non intrusivi;
- Ampia contestualizzazione;

Le caratteristiche di cui sopra sono state a loro volta analizzate per mezzo dei seguenti sistemi:

- 
- 
- Controllo tramite il corpo;
- Gesturespace<sup>212</sup>: iDisply, Quadro Navigabile
- Orchestra sinestetica;
- Riconoscimento corpo mani tramite videocamera;
- Immediato feedback visuale;
- Intuitività e semplicità nei gesti;
- Proiettore Stark Revoluton pro (per sistemi olografici)

---

**212** ZHdKH4K2 Human-Computer Interaction. Interaction Platforms and Techniques , Parte 2 p260. Un prototipo è stato gestito dall'Università delle Arti di Zurigo già nel 2009.

Sistemi analizzati:

- Gesturespace
- iDisplay
- Quadro Navigabile

*Gesturespace. Prototipo realizzato nel 2009* Università delle  
Arti di Zurigo Università degli Studi Milano - Bicocca

Caratteristiche

Controllo tramite il corpo

Riconoscimento corpo e tramite videocamera 3D

Immediato feedback visuale

Intuitività e semplicità dei gesti

Riferimenti in rete:

<http://www.youtube.com/watch?v=vuXvBBUBjvg>

Parti principali del prototipo

Videocamera 3D e innovativo software per controllarla

Definizione e interpretazione di gesti semplici

Applicazioni da controllare

Proiettore

Software usato

Microsoft Visual C++

*Librerie OpenGL (Open Graphics Library) per il 3D*

*Librerie OpenCV (Open Computer Vision) per il 2D* Università  
degli Studi Milano - Bicocca

## iDisplay

Trasformazione di un normale schermo LCD in una superficie interattiva

Riconoscimento di oggetti rotondi e colorati

Colore della pelle per identificare l'input dell'utente

Input multipli e tramite "Pinching gesture"

Riferimenti in rete: <http://www.youtube.com/watch?v=0-mkOYJ3MIo>

### Caratteristiche tecniche:

- Implementazione in C++
- openFrameworks (open source C++ toolkit) come piattaforma di sviluppo
- OpenCV e OpenGL come librerie di analisi delle immagini, perché consentono:
- Ampio raggio di riconoscimento dei movimenti
- "Skin Color Detection"
- Applicazione client-server basata su TUIO
- Il server riceve dati dalla webcam, riconosce forme, colori e movimenti dell'utente e genera eventi inviati al client
- Il client interattivo raccoglie gli eventi e li visualizza sullo schermo lcd

I COLORI DI GIOTTO Il quadro navigabile. Spazi espositivi del Palazzo del Monte Frumentario Assisi Università degli Studi Milano – Bicocca

Funzionamento: il visitatore entra nell'area sensibile, viene catturato dal sistema ed entra virtualmente nella rappresentazione grafica. Parte la narrazione e l'animazione. Il dispositivo utilizzato per interagire è il proprio corpo. La scena cambia in base al punto di vista del visitatore.

Riferimenti in rete:

<http://www.youtube.com/watch?v=tPChQNDnEM>;

<https://www.youtube.com/watch?v=j1SjJs0gmls>;

Utilizzo di due software;

Intercettazione delle coordinate spaziali della persona;

Rendering 3D dell'immagine da visualizzare;

Tecnologia utilizzata;

Videocamera infrarossi;

Illuminazione a infrarossi;

Un videoproiettore;

Un faretto occhio di bue

## **Presentazione del Progetto e delle tavole di progetto**

### **L'esedra di levante**

Nella esedra di levante si prevede di raccontare cinque momenti differenti di vita della storia politica della villa e della Serenissima, a partire dall'ascesa della famiglia Manin, per la quale si utilizzeranno immagini tridimensionali proiettate in un doppio cerchio concentrico.

Nella esedra di ponente si racconterà la storia sociale, economica e culturale della villa; la tecnica digitale che intendiamo utilizzare per raffigurare e raccontare il lungo arco temporale è, come per l'esedra di levante, la proiezione tridimensionale. Tav.N 3, Tav.N4 in entrambe illustrazione in basso.

Nella proiezione interna scorreranno figure e paesaggi dinamici, in quella esterna (dedicata alla spiegazione e al racconto della proiezione centrale) riprodotto un dipinto raffigurante la vita di villa o i giardini veneti del passato scelto secondo criteri di rappresentatività e raccontabilità.

In fase esecutiva, per la parte progettuale riguardante le esedre non si intende limitare, nello storytelling proiettato, l'utilizzo alla sola lingua italiana, al fine di dare respiro internazionale alla rappresentazione e anche a fini educativo-linguistici: cinque le linee di proiezione, per cinque lingue di fruizione.

Nel raffigurare la prima opera dell'esda di levante si utilizzerà una luminosità media, adeguata alle strumentazioni di proiezione che ci consentono di evitare ambientazioni buie.

L'opera scelta è il dipinto raffigurante il Doge Manin di Bernardo Castelli<sup>213</sup>. La figura del Doge sarà animata in 3D all'interno di un cono di proiezione o, qualora si rivelasse vantaggioso, sarà sostituito da un ologramma dove la figura centrale del Doge muove le immagini del racconto storico: l'ascesa della famiglia e quella personale, i matrimoni della famiglia e il proprio con Elisabetta Grimani, fino all'elezione al dogado.

Lo storytelling impegnerà anche la seconda proiezione, strutturata secondo una sincronia di immagini e parole scritte. La traccia audio di accompagnamento sarà una melodia di archi, poiché le esedre rappresentano un ambiente che può essere schermato visivamente ma non acusticamente; in tal senso

---

**213** Manin ritratto da Bernardino Castelli Museo correr incarico 1789

gioca a nostro favore la loro forma architettonica che si sviluppa come un continuum spazio-tempo-culturale privo di cesure.

Le pareti e gli ambienti di supporto per le nostre proiezioni seamless sono strutture autoportanti, che diventano quinte architettoniche dove simulare e visualizzare ambienti virtuali. L'intento è quello di sfruttare la conformazione dell'ambiente perché immagini, suoni e video avvolgano lo spettatore in un racconto coinvolgente. Ci siamo serviti di tecnologie e tools sviluppati ad hoc, in particolare per quel che riguarda le multi proiezioni sincroniche: esse sono calibrate secondo un esatto studio del sistema prospettico, in modo da ottenere, dalla proiezioni di più immagini simultaneamente, un'unica figura complessa.



### **Ritratto del doge Manin: l'ultimo doge racconta percorso progettuale**

I sistemi immersivi da noi selezionati e le soluzioni tecnologiche che abbiamo scelto non sono in nessun modo invasive, perché si inseriscono perfettamente nell'architettura della villa e delle esedre. Ogni elemento dell'ambiente rimarrà singolarmente godibile e fruibile, con l'aggiunta di un'esperienza estremamente coinvolgente per i visitatori.

La seconda opera scelta è un dipinto, di autore anonimo, conservato nei Musei civici di Venezia<sup>214</sup>; il soggetto dell'opera è

---

**214** Musei civici di Venezia autore anonimo .

il Sergente Generale Stefano Nonveiller nell'atto di riceve dal Doge Manin l'ordine di sedare la rivolta bergamasca.



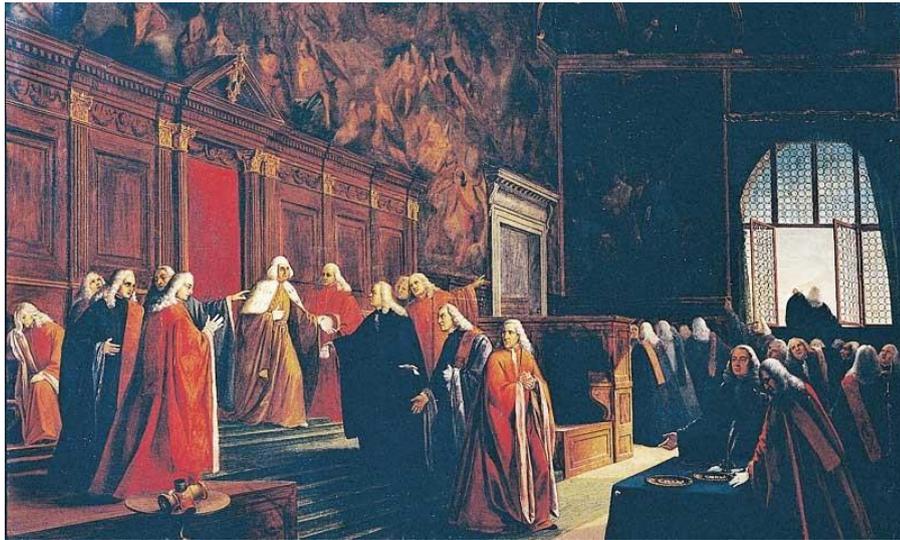
**Generale Stefano Nonveiller nell'atto di riceve dal Doge Manin l'ordine di sedare la rivolta bergamasca.**

La terza opera scelta è di nuovo un dipinto di Lorenzi Amedeo del XIX secolo: "L'abdicazione del Doge Manin"<sup>215</sup> in cui viene rappresentata la seduta del Consiglio di Venezia del 12 Maggio 1797, durante la quale si decretò la fine della Repubblica di Venezia, cedendo, di fronte all'invasione napoleonica, alla deposizione dell'ultimo doge Lodovico Manin e allo scioglimento dell'assemblea aristocratica. Nonostante la mancanza del richiesto numero legale di 600 membri, il Consiglio votò a larghissima maggioranza (512 voti a favore, 30 contrari, 5 astenuti) la fine della Serenissima e il trasferimento dei poteri ad un indefinito governo provvisorio.

Il quadro sarà accompagnato dalla rappresentazione 3D del Verbale e di eventuali dipinti dei singoli partecipanti.

---

**215** Lorenzi Amedeo L'abdicazione del doge Ludovico Manin nella sala del Maggior , Ca' Pesaro, Galleria Internazionale d'Arte Moderna 1840 - 1849



### **Deposizione dell'ultimo doge Lodovico Manin e allo scioglimento dell'assemblea aristocratica**

La quarta opera che abbiamo selezionato in realtà è l'originale del trattato di Campoformio conservato attualmente negli Archivi nazionali francesi<sup>216</sup>. La proiezione tridimensionale narrerà, seguendo le fonti storiche, i momenti che precedettero la firma e l'atto finale di apposizione dei sigilli.

---

**216** L'originale del trattato di Campoformio (Archivi Nazionali Francesi)



**L'originale del trattato firmato da Napoleone**

La quinta opera selezionata è rappresentata dal quadro di Jean-Baptiste Isabey conservato presso il Museo del Risorgimento di Milano. Il quadro rappresenta l'abdicazione di Napoleone.



### **Abdicazione di Napoleone**

Le immagini saranno tutte trasmesse da un calcolatore grafico che ripropone scene e storytelling girati e narrati in precedenza. La proiezione avverrà su supporti cilindrici e semicilindrici il cui effetto tridimensionale crea un ambiente immersivo che può essere modificato dal visitatore grazie alle tecnologie

Le modifiche produrranno un effetto visivo e di racconto unicamente sulle pareti coniche progettate da noi, la proiezione interna a tale struttura farà sì che si potrà utilizzare anche nel salone centrale della villa senza modificare l'assetto della struttura espositiva Tav. N8. Ribadiamo che non intendiamo avvalerci dell'uso di alcun occhiale virtuale o altre tecnologie indossabili.

## **Tavola N1**<sup>217</sup>

La tavola n1 mostra graficamente come avviene il ripristino degli assi barocchi riportando l'entrata principale alle due torri punto di partenza. Il visitatore trova all'esterno delle torri gli infopoint che permettono di interagire con il tema-oggetto sia per la parte architettonica che quella artistica e con la struttura del percorso museale accompagnato da uno storytelling limitato ad una sintesi per questo primo passo.

---

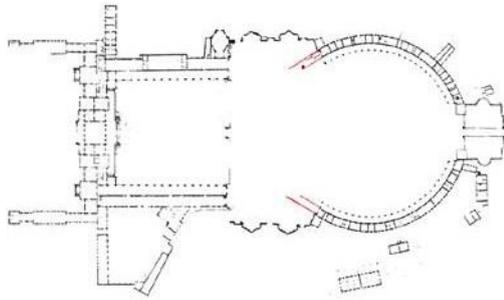
**217** Tavolo interattivo StarkMatrixTouch con riconoscimento degli oggetti. Tavolo interattivo stand alone che permette di interagire con gli oggetti proiettati in 3D.



**Tav n 1 Tavoli interattivi posti all'ingresso della villa.**

## **Tavola N2**

La tavola N2 mostra una hostess museale olografica che con l'ausilio di un impianto contactless valida le prenotazioni di visita smartphone e quelle cartacee, la stessa hostess può essere ripetuta nei vari ingressi a tema in funzione informativa e anche di sicurezza.



**tav n 2, Esempio di ingresso ad accesso con terminali fissi**

### Tavola N3

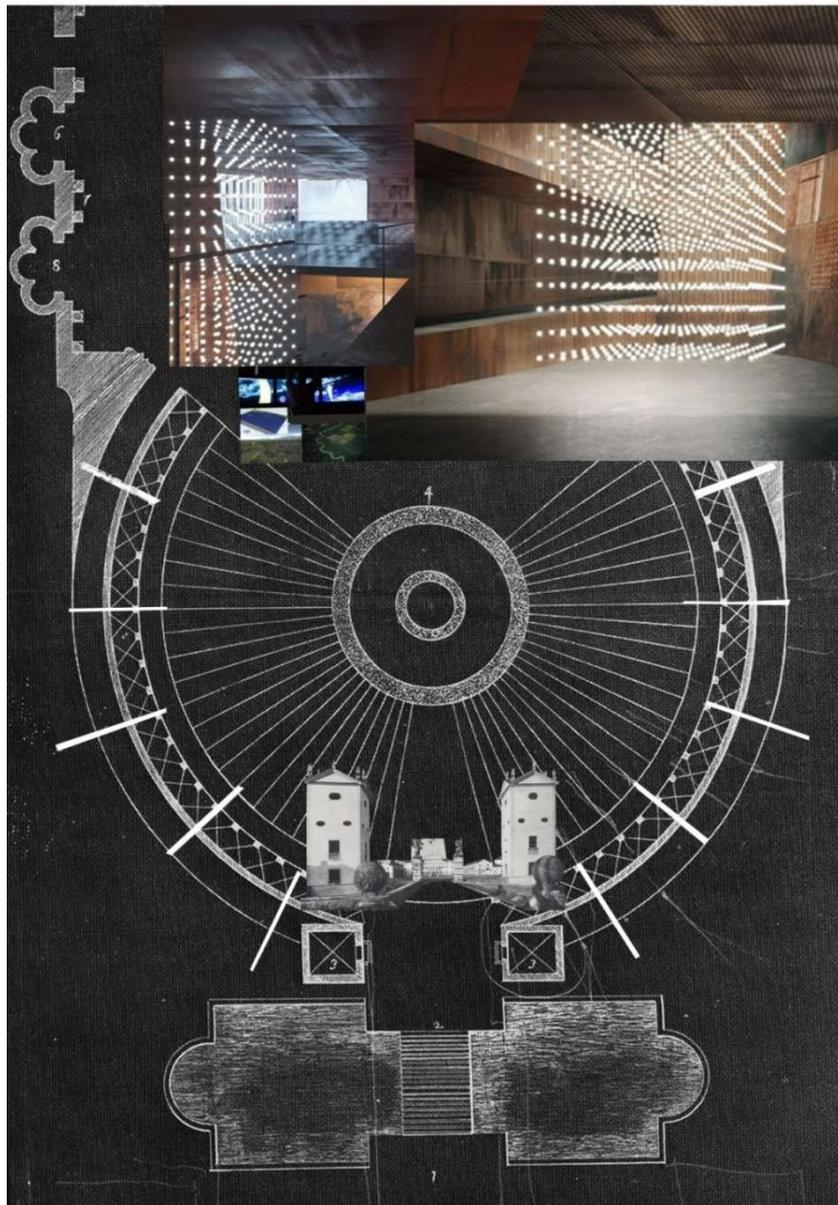
La Tavola n3 illustra graficamente l'utilizzo delle torri di ingresso proponendo lo svolgimento di una seconda parte progettuale denominata "Stelle"; abbiamo scelto questo titolo perché le torri venivano anticamente usate come osservatorio astronomico dai giovani della famiglia<sup>218</sup>. Da qui si potranno osservare e analizzare approfonditamente le ville venete proiettate in 3D e raccontate visivamente, in un percorso che va dalla cartografia alla storia, dall'architettura all'arte fino alle informazioni utili e necessarie al visitatore che intenda proseguire il percorso.

L'applicazione tecnologica utilizzata ci mostra una ricostruzione, ancora parziale per numero, delle 4800 "stelle" che compongono l'Universo "Ville Venete"; il solo movimento della mano ci consentirà di selezionare una Villa e ricevere una proiezione in 3D, grazie all'opera di un recettore che individuerà l'utente e ne leggerà la volontà.

Questo sistema è realizzato con una videocamera 3D e un proiettore mossi da software CC++ appositamente sviluppati per il 2D e il 3D<sup>219</sup>. Abbiamo scelto questa tecnologia per la facilità d'uso, in quanto nessun ostacolo fisico costringe il visitatore, inoltre presenta, a seconda degli elementi, due diverse linee di spesa ed è utilizzabile anche nei quadri navigabili. Nelle torri le 4000 ville sono rappresentate da un'installazione informativa

---

**218** MARTINA FRANK, *Giuseppe Pozzo, architetto della famiglia Manin*, in Alberta Battisti, Abdrea Pozzo, Milano-Trento, Luni, pag. 349-360, Convegno, 1996. MARTINA FRANK, *Splendori di una dinastia. L'eredità europea dei Manin e dei Dolfen*, Milano, Electa, 1996.



**Tav n 3, Visione d'insieme**

#### **Tavola N4**

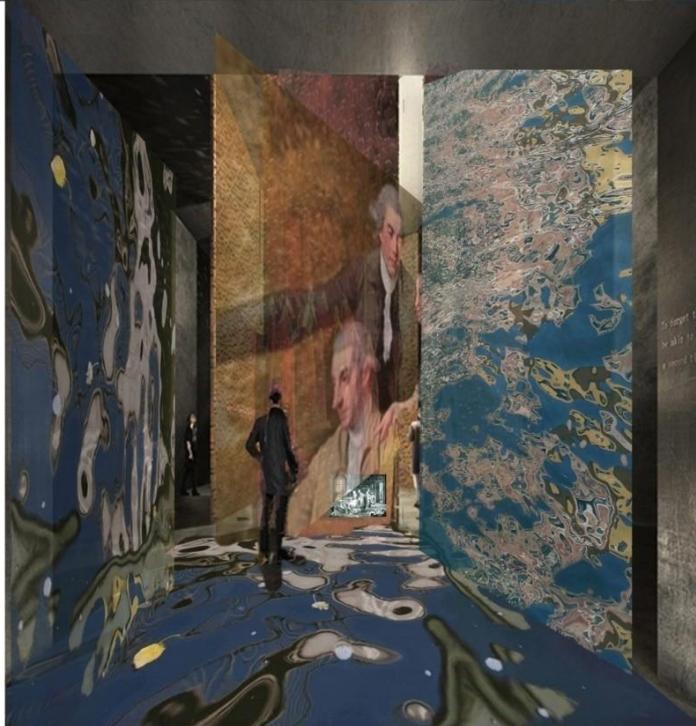
La tavola n4 rappresenta nella parte alta la realizzazione dell'esda di ponente, nella parte bassa l'esda di levante.



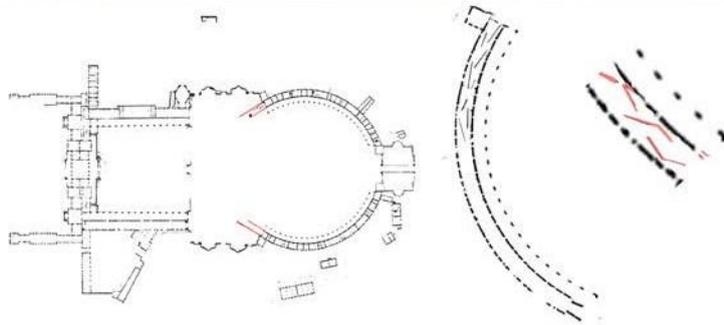
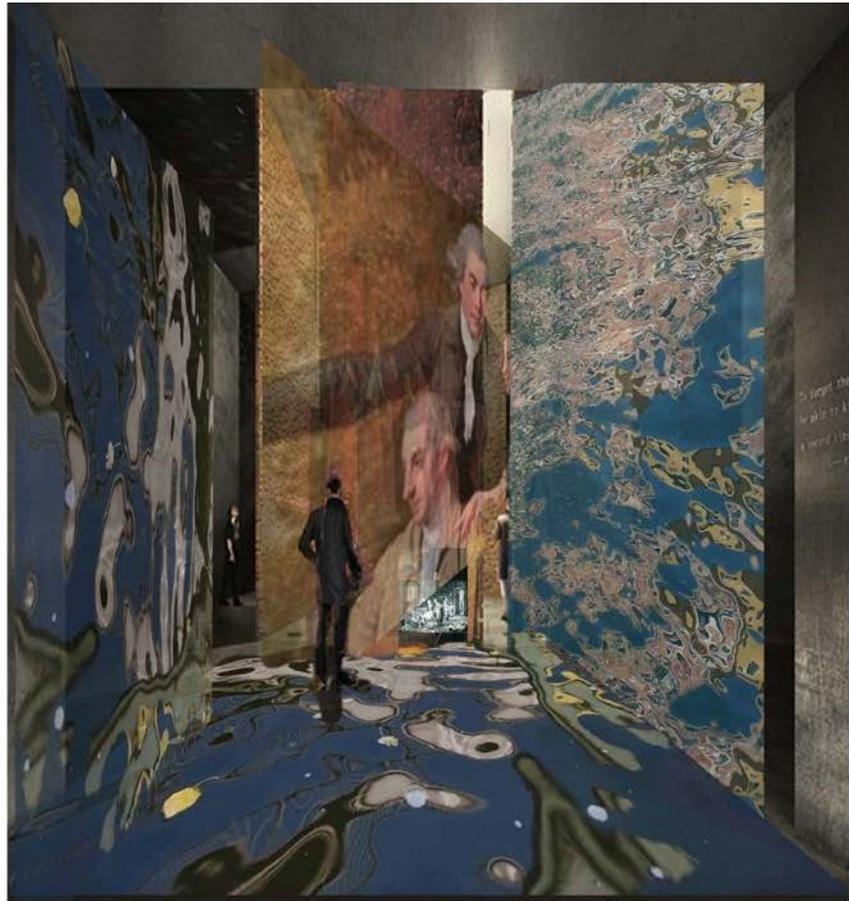
**Tavola N4 ologrammi proiettati su schermi conici:  
dipinti viventi. figura in alto esedra di levante, in basso  
esedra di ponente**

### **Tavole N4 e N5**

Le tavole N5 e N6 riproducono il progetto grafico delle proiezioni che si vogliono rappresentare nell'edra di ponente.



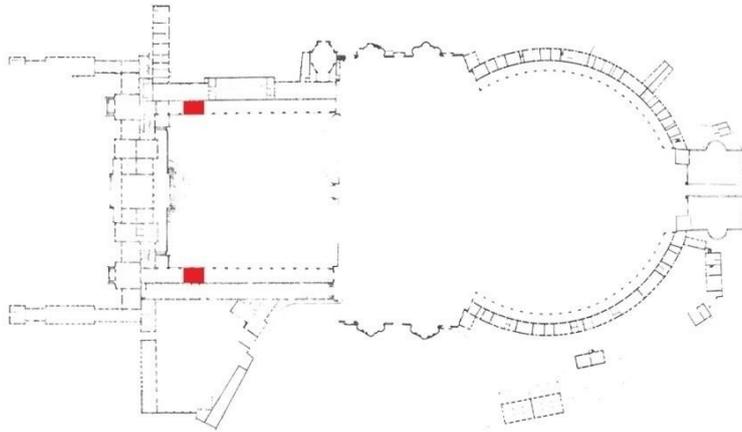
**Tavola N5, Ingresso installazione esedra di ponente**



**Tavola N6, Ingresso installazione esedra di ponente**

### **Tavola N7**

nella tavola n7 vengono rappresentate le barchesse della villa dove vengono posti da progetto gli stessi tavoli interattivi informativi posti all'ingresso principale della villa.



**Tavola N7 Tavoli interattivi che non necessitano di touch screen perché intercettano i movimenti della persona mentre seleziona le icone desiderate o gli oggetti.**

### **Tavola N8**

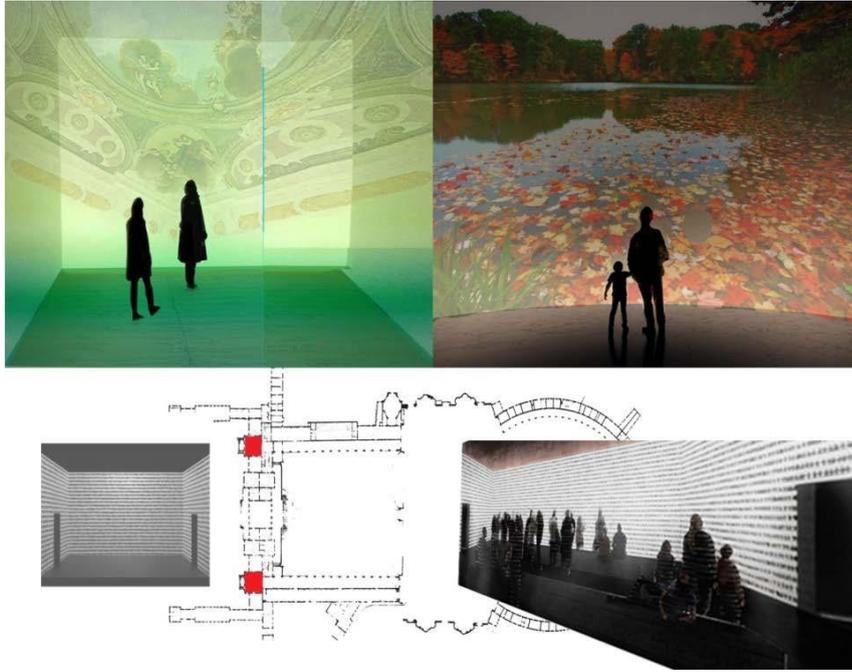
La stessa strategia dell'edra di levante viene messa in atto anche nel salone centrale, area di raccordo tra sale solitamente adibite a esposizioni temporanee. L'utilizzo di tecnologie di proiezione non invasive permette di lasciare libero il salone in qualsiasi momento, a seconda delle esigenze, senza difficoltà e con tempistiche estremamente brevi.



**Tavola N8, salone centrale: proiezioni olografiche centrali spiegano gli interni della villa, affreschi, sculture, stucchi**

### **Tavola N9**

La tavola N9 illustra l'idea di realizzazione delle stanze cui si accede direttamente dal parco. Il progetto acquista carattere ludico nella rappresentazione delle Ville Venete all'interno di un parco che prosegue virtualmente nello spazio delle sale.



**Tavola N9, Interno ed esterno si compenetrano**

### **Tavola N10**

La tavola N10 illustra due esempi di proiezione del percorso alla scoperta delle Ville Venete. Le proiezioni, a carattere ludico culturale, sono realizzate in due cave cui si ha accesso direttamente dal parco.



**Tavola N10, Giochi interattivi nei landscapes cave**

### **Tavola N11**

Nel parco di villa Manin verranno rappresentate, mediante proiezioni oleografiche, le quattro ville venete da noi selezionate. Vengono disposti nel parco degli ologrammi proiettati su spruzzi di acqua visibili dall'imbrunire.



**Tavola N10, esempio di proiezione olografica del barco della regina corner**

## Interviste

Il tema delle professionalità museali è oggetto di un complesso dibattito, ormai di lunga durata, dovuto all'effettiva difficoltà di elaborare profili eterogenei e condivisi per istituzioni culturali in continua evoluzione, quali musei, esposizioni e luoghi storici e loro raccontarsi tramite ict.

Il dibattito internazionale sull'argomento è caratterizzato dalla presenza di due visioni principali, molto diverse della professione museale: una più tradizionale, che vede il personale del museo concentrato sulla cura della collezione e l'altra che lo concepisce invece come una squadra di professionisti multi-tasking che coprono una gamma molto ampia di specializzazioni e competenze<sup>220</sup>.

Si evince che in ambito museale coesistono diverse professioni museali. Le Curricula Guidelines, approvate nel 2000 dal Comitato esecutivo ICOM e soggette a revisione nel 2005, suggeriscono cinque grandi aree di conoscenze, competenze e abilità necessarie al mondo dei musei (Information & collections Management and Care Competencies, Management Competencies, Public Programming Competencies, Museology Competencies, General Competencies).

Le competenze condivise individuano in quelle generali e in quelle a carattere museologico le conoscenze e le abilità considerate importanti per tutte le diverse figure professionali che abbiamo identificato come fondamentali e sinergiche per la realizzazione di un progetto museale completo: parte

---

**220** Fonte ICOM-ICTOP: **220** <http://museumstudies.si.edu/ICOM-ICTOP/-www.icomitalia.org/images/documenti/manualeuropeoprofessionioni2008.pdf>.

manageriale, parte creativa, parte storica, parte di progettazione tecnica e tecnologica del percorso espositivo.

Presentiamo di seguito due delle interviste da noi realizzate ad alcune delle figure sopracitate.

### **Studio Azzurro<sup>221</sup>**

Come vi siete avvicinati, in quanto artisti, ai progetti museali?

*I progetti museali ci hanno cercato e abbiamo iniziato a lavorare nell'ambito museale con una realizzazione in occasione di "Totale della battaglia"<sup>222</sup>. Questa lavoro è stato strutturato come una mostra ma è molto vicino all'impostazione del Museo permanente. Dopo "Totale della battaglia" realizzata nel Baluardo San Paulino nella città di Lucca, ancora nello stesso*

---

**221** Nel 1982 Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi danno vita ad un'esperienza che nel corso degli anni esplora le possibilità poetiche ed espressive delle nuove culture tecnologiche; a loro si aggiunge, dal 1995 al 2011, Stefano Roveda. Attraverso la realizzazione di videoambienti, ambienti sensibili e interattivi, percorsi museali, performance teatrali e film, disegnano un percorso artistico trasversale alle tradizionali discipline e formano un gruppo di lavoro aperto a differenti contributi e importanti collaborazioni. La ricerca artistica, all'inizio, si orienta verso la realizzazione di videoambientazioni, in cui viene sperimentata l'integrazione tra immagine elettronica e ambiente fisico, perseguendo l'intento di rendere centrale lo spettatore e i percorsi percettivi in cui è iscritto. I videoambienti sono macchine narrative basate su uno scenario fortemente connotato, su sequenze videoregistrate di piccoli accadimenti reiterati e su una composizione di monitor, che favorisce la dissoluzione dei limiti dello schermo. Opere come *Il Nuotatore* (va troppo spesso ad Heidelberg) e *Vedute* (quel tale non sta mai fermo), in cui ricorrono gli elementi della figura umana e della natura, vengono progettate in funzione del contesto spaziale e sociale che dovrà accoglierle. In quegli anni la produzione di diversi spettacoli, come *Camera astratta* (1987) – commissionato da Documenta 8 di Kassel e vincitore del Premio Ubu – spingono la ricerca dentro i confini del teatro e della performance, trovando un'originale modalità di integrazione tra azione teatrale e immagine video, con l'invenzione della *doppia scena*, basata sull'interazione in diretta tra il corpo dell'attore e lo spazio virtuale del video. Da <http://www.studioazzurro.com/>

**222** Totale della battaglia è stata la prima mostra curata da Studio Azzurro nell'anno 1996. All'interno del Baluardo San Paulino venivano proiettate riprese in tempo reale della città e messe a confronto con proiezioni storiche e ricostruzioni in un percorso interattivo.

*luogo, due anni dopo, abbiamo realizzato il Museo delle Mura della Città. Questa seconda realizzazione è stata per noi molto importante in quanto realizzata da un'Amministrazione è stata poi smantellata dall'Amministrazione successiva- di colore opposto rispetto alla precedente- che non intendeva lasciare segno di quanto fatto in precedenza. Questa è stata la premessa del rapporto con gli ambiti museali*

*Alla fine anni novanta inizi del Duemila abbiamo realizzato due eventi importanti: il primo con la realizzazione del Museo Multimediale della Resistenza, una installazione permanente all'interno del Museo New Metropolis ad Amsterdam ed il secondo, sul quale mi voglio soffermare, in quanto lo considero fondante, per noi, per la sua caratteristica particolare di essere una narrazione museale che tratta di beni culturali non tangibili, immateriali. L'occasione di realizzare questo progetto è venuta dal ex sindaco di Salzana, Paolo Ranieri, ex combattente della resistenza, il quale conosceva il nostro lavoro e chiedeva una realizzazione che non fosse solo una raccolta di moschetti, elmetti, giacche ma qualcosa realizzato con un linguaggio attuale per le generazioni future. Paolo Ranieri ci offrì le testimonianze dei suoi compagni di quel periodo. Così abbiamo realizzato il nostro primo Museo permanente con Beni Culturali Immateriali, un Museo della Narrazione, realizzato con la testimonianza delle persone, i loro ricordi e le loro memorie. Le ICT si sono dimostrate strumenti adatti e versatili nella salvaguardia dei beni immateriali che altrimenti andrebbero dispersi con la morte della persona. Le ICT hanno la possibilità di favorire la nascita di un museo dalle caratteristiche particolari: i musei di narrazione creati attraverso il dono- certo*

*esistono anche quelli oggettuali che sono donati attraverso delle collezioni ma questo relativo alla memoria e ai ricordi offre in dono la parte emotiva che ci coinvolge a livelli che non sempre gli oggetti anche capolavori d' arte portano.*

*Ci siamo poi trovati ad indagare nella intera raggera di progetti museali, molti tematici, alcuni con una presenza oggettuale non indifferente che ci ha posto dei problemi ma hanno anche creato una insieme estremamente suggestivo cito uno per tutti il museo della mente realizzato a santa Maria della Pietà di Roma in cui testimonianze, visualizzazioni,ricordi oggetti reali ricostruiti e installazioni hanno formato un insieme molto organico ed efficace. Molte le personalità con cui abbiamo lavorato e condiviso: Orfeo Martelli curatore e direttore del Museo della Mente, che per carattere ama la formazione e la conoscenza, il quale ha dato un segno molto forte al progetto creativo multimediale e poetico, anche attraverso la sua esperienze multimediale.*

*Altre volte ci siamo trovato all' inizio a combattere come con il Museo Archivio del Castello di Formigine, dove abbiamo iniziato a lavorare con gruppo archeologi medievisti della Università di Venezia , con cui ci si è confrontati duramente nella fase iniziale, a causa della diversità di linguaggio e di punti di vista, ma superate le iniziali difficoltà tutto ha funzionato molto bene perché abbiamo capito i ruoli. C'è stato un bel lavoro di dialogo e compromesso, nel senso che noi abbiamo preso le relazioni di questi scavi archeologici come delle sceneggiature, abbiamo lavorato dal punto di vista cinematografico, scegliendo ciò che aveva un appeal visivo e l' abbiamo tradotto in immagini. Alcuni dati scritti in archeologese per loro molto*

*importanti per noi erano di difficile rappresentazione visuale e anche accadeva il contrario. Ping-pong di testi revisione dei testi aperti a contenuti multimediali e visivi..... alle fine del lavoro gli archeologi ci citavano come un esempio di lavoro molto interessante fatto.*

*I contenuti hanno per tutti noi grande importanza. Nei progetti museali, attraverso lo strumento delle tecnologie, cerchiamo di compier una azione alchemica che è quella di raccontare sempre cose filologicamente corrette non semplicemente trasferendo dati con un modo procedurale ma diminuendo il canale dell'informazione e privilegiando quello delle emozioni facendo vivere un esperienza.*

*Questo cambia la destinazione del museo, che non è un enciclopedia, non vuole rispondere alle domande, anzi la prevalente caratteristica dei musei che abbiamo realizzato sono dei luoghi dove le domande sorgono, dove delle domande vengono poste e le risposte vengono solo accennate. Allora un visitatore può continuare la sua formazione, che per me deve essere permanente, anche a casa comodamente frugando nella rete, ma la spinta a frugare comodamente a casa seduto nella sua poltrona viene dall'aver fatto vivere al visitatore un ruolo, un emozione attraverso un esperienza.*

Quest'alchimia, questo nuovo modo di apprendere, questa spinta da dove sono nate?

*La spinta, la mia ragione di movimento è nata (non so come risponderà Fabio) dalla mia formazione che è stata*

*principalmente visiva, non siamo dei tecnici, se lei mi chiede perché compare un' immagine luminosa coerente corretta su questo computer non so rispondere abbiamo sempre lavorato l' immagine elettronica con la stessa ingenuità e naturalezza con la quale lavoravo la creta all' accademia o al liceo . Questa una parte dell' approccio in cui manca formazione tecnica limita l' aspetto creativo della nostra indagine. Altra ragione è che per questa formazione visiva anche classica che via richiede all' artista di avere delle visioni di essere visionario in cui visione è apprendimento e conoscenza.*

Visionario nel senso classico del termine, quello della filosofia greca...

*Tra l'altro questo cerchio si chiude perché proprio in questo momento noi stiamo lavorando all' ombra della filosofia greca cercando di domare e di riportare ad un senso l' uso di questa tecnologia prevaricante. È estremamente importante tornare a domare e a riportare la tecnologia dentro i binari, utilizzando un pensiero che parte proprio dalla filosofia greca che ha in se tutti gli elementi per rilanciare a questa invasione. Siamo preoccupati degli emigranti ma noi dall' inizio degli anni 80 abbiamo subito un' invasione a cui non solo non ci siamo opposti ma abbiamo estremamente favorito questo dilagare di dispositivi e di immagini nella nostra quotidianità.*

*Come vede il futuro delle nuove tecnologie e l'utilizzo delle ICT, la filosofia come argine... anche perché indietro non si può tornare*

*SI, usare la filosofia per ricondurre la tecnologia nell' alveo, come sistema naturale di regolamentazione delle acque.*

*Con il fine sempre legato ad una parte nobile, fare attrazione può stancare se non ce un pensiero forte, si tratta di non essere invasi da ripetizioni, vedere le stesse cose che si ripetono,.... l'appiattimento.*

*La scelta mia è stata molto tentata dal privilegiare il racconto con l'immagine, la dimensione ludica nei nostri lavori è sempre un po' presente. La filosofia per non trovarsi nel deserto dei no-sensi del disinteresse. La scelta di lavorare con le immagini in questo modo è stata dettata dalla mia formazione condotta nel: 1 privilegiare l'immagine; 2 privilegiare il racconto con l'immagine.*

*Nell' ultimo seminario a Firenze sui mediatori artistici le guide dei musei era fondamentale il discorso di far capire quanto questo tipo di lavorazioni ha bisogno per noi di sottolineare il discorso di come Studio azzurro lavora e far capire quanto questo tipo di lavorazioni ha bisogno di un approccio articolato, quanto per noi è importante il racconto. Forse si aspettavano adesso ci parlerà delle tecnologia li ho delusi si fa per dire ma questo noi siamo bravi ad raccontare per immagine questa è la nostra logica.*

## Intervista a Massimiliano Zane<sup>223</sup>

Sviluppare una nuova idea di partecipazione e fruizione della Cultura. Su cosa si basa questa intuizione e quali sono le figure multidisciplinari alle quali ti riferisci?

*L'idea, o meglio, l'urgente necessità percepita, nasce dalla progressiva riduzione nei livelli di partecipazione alla cultura ed alla conseguente disaffezione al bene comune che sempre più si riscontra, anche a livello europeo. Serve una nuova idea di cultura della cultura che guardi alla valorizzazione del proprio retaggio storico culturale personale ricevuto e da trasmettere, attuata attraverso il riconoscimento del valore personale (non economico) del bene comune e della responsabilità che questo comporta. In questo senso stiamo parlando ad una pluralità di soggetti racchiusi una cornice di riferimento estremamente ampia, quindi le figure di riferimento sono tante: dagli educatori ai facilitatori culturali, agli insegnanti, ai reparti didattici dei musei fino alle stesse istituzioni e fondazioni che si occupano di formazione sul e con il territorio.*

Come si può ottenere un'architettura culturale che voglia dirsi integrata e consustanziale?

---

**223** Massimiliano Zane è Consulente Strategico per lo Sviluppo e la Valorizzazione del Patrimonio Museale e Culturale (Museum and Cultural Heritage Management Consultant), si occupa della tutela e della valorizzazione dei Beni Culturali tramite Project Management e sviluppo e applicazione delle nuove Tecnologie Digitali e di Comunicazione. È membro ICOM e contributor per Il Giornale delle Fondazioni e Wired Italia.

*Attraverso processi attuativi e comunicativi di co-sviluppo eco-creazione comune delle esperienze e dei luoghi della cultura, anche attraverso lo sviluppo del rapporto con gli oggetti che le interpretano e rappresentano. Oggi occorre una revisione di soggetti ed oggetti definiti culturali che vada ben al di là del riconoscimento dato dall'istituzionalizzazione o meno di una collezione museale. Un nuovo paradigma progettuale volto al coinvolgimento e all'apprendimento della complessità quale investimento per il proprio progresso societario, di rivendicazione e di riscatto identitario e territoriale.*

Esiste la figura professionale del comunicatore museale? Se sì, quale è il suo ruolo?

*Ad oggi non credo sia identificabile una figura del genere, almeno nel panorama italiano. Mentre professionalità simili si stanno sviluppando altrove, con caratteristiche e modalità differenti, nel nostro paese la comunicazione museale ancora fatica a trovare il proprio corretto spazio di applicazione nelle condizioni d'esercizio; soffre sostanzialmente di un eterno bipolarismo dividendosi tra comunicazione "alta" e "di massa", intese la prima come autoreferenziale, da e per addetti ai lavori (volutamente di difficile comprensione ai più); e la seconda, comunque messa in atto dai primi ma con benevolenza, nel migliore dei casi, o sufficienza (malcelata), nel peggiore, che spinge a comunicare informazioni denaturandone -spesso- appositamente i contenuti con la convinzione di renderli così più fruibili. Questo fa sì che il messaggio divenga sterile e non si*

*sedimenti nella memoria emozionale del fruitore che non solo non risveglia in se l'attenzione ma, anzi, sempre più spesso si senta frustato da questa mancanza di "fiducia", arrivando ad un rifiuto culturale tout cour. Un passo indietro spesso serve solo a fornire lo slancio per farne tre in avanti.*

Definiamo il museo oggi: è ancora un'entità statica, un'esposizione di oggetti, o possiamo parlare di processo, di esperienza?

*La staticità, la frontalità, la sclerotizzazione dell'idea stessa di cultura assolutamente non fanno bene ne a se stessa ne a chi la rappresenta, tanto meno a chi ne viene in contatto. Oggi la cross-medialità, l'interdisciplinarietà, sono più che mai necessari, indispensabili per ricostruire quei ponti di connessione, quei ponti che gli istituti culturali sono e devono essere; snodi di trasmissione e formazione che ruotano attorno alle persone ed alle loro esperienze. Esperienze che sono elementi formativi e formati attraverso le esperienze stesse. In quest'ottica sta alla cultura metter in moto un circolo virtuoso facendosi carico di tornare ad esserne il vettore di un nuovo sistema valoriale. I nostri musei dovranno sempre di più esser in grado di contribuire ad innalzare i processi conoscitivi, di intercettare e di far emergere i bisogni di cultura inespressi e latenti, di interpretare e stimolare il desiderio di conoscenza e di confronto, di divenire una realtà dinamica, un luogo di esperienza conoscitiva, aggregazione sociale, crescita civile e ridefinizione identitaria dei singoli e delle collettività. Tassello*

*essenziale del cambiamento sociale riconoscendo fra i motivi che inducono ai consumi culturali la ricerca di "emozione del sapere"*

Sempre più spesso il museo diventa virtuale a portata di smartphone, accessibile a tutti e a 360 gradi. Secondo te qual è stato il percorso che ha permesso alle istituzioni museali di cambiare volto? Quali saranno le novità nel futuro e quali sono i punti ancora da sviluppare?

*Le istituzioni culturali sono rappresentanti della società, ne sono lo specchio. L'evoluzione tecnologica che alcuni musei stanno perseguendo non è una evoluzione d'avanguardia ma è il semplice adattamento ai tempi in cui siamo. E ancora non tutti o non hanno interpretato questo momento e questa necessaria evoluzione, oppure si sono attivati in maniera scorretta vedendo nei vari supporti fornito dalla tecnologia o un fine e non un mezzo per perseguire i propri obiettivi; oppure, ancora, la tecnologia è ancora vista quale componente da applicare a strategie "altre", elementi terzi spesso adattati a forza a strategie che non li hanno visti coinvolti sul piano progettuale, rendendoli quindi spesso inefficaci o non sfruttati adeguatamente. Il mondo dei bit può giocare, infatti, un ruolo davvero dirompente se l'effetto connettivo della prossimità relazionale digitale si integra e fornisce ulteriori elementi di ingaggio con le comunità cui si indirizza la progettazione culturale.*

Museo ed educazione. Il consumatore odierno è ancora attratto dal museo analogico? Quali sono le strategie di digitalizzazione più utilizzate per fare del museo un luogo di apprendimento?

*La suddivisione tra analogico e digitale va decisamente rivista alle sue radici, è come parlare ancora di online e offline. Se per analogico intendiamo le didascalie fisse, guai ad abbandonarle, ci si metterebbe nella posizione di operare una cernita arbitraria sui propri fruitori, d'altra parte se si attuasse il contrario, il risultato può dirsi simile: la stessa struttura arbitrariamente decide di non dedicarsi ad un "bisogno" espresso dai tempi. A livello di singola istituzione, gli effetti più interessanti si producono quando la strategia digitale non viene semplicemente considerata una somma di dispositivi tecnici da innestare a progettazione conclusa, ma rappresenta una dimensione fondativa della progettazione culturale stessa, che deve essere concepita e programmata a monte e non a valle del processo di realizzazione.*

*La digitalizzazione è "solo" un elemento del tutto. Ciò che occorre prima è incrementare il valore del capitale culturale collettivo, c'è bisogno del supporto di un modello educativo e formativo si una "flessibilità didattica" intesa come coinvolgimento attraverso nuove. modalità relazionali, progettualità crowdsourced e meccaniche di approccio partecipativo; un indirizzo progettuale che asseconda, stimola, coltiva, negozia e adopera, con gradi di intensità diversi, il potenziale creativo ed espressivo e l'intelligenza collettiva del pubblico per co-progettare, co-produrre e co-generare esperienze e processi di natura artistica e culturale. Ed*

*in quest'ottica il "dinamismo" digitale può essere un ottimo facilitatore, di contro la "fissità" analogica per superare le procedure educative uniformate ed il pensiero convergente a favore di quello divergente, valorizzando e favorendo interessi individuali e la curiosità.*

L'Italia possiede un innegabile patrimonio artistico e museale, eppure ci si lamenta spesso del fatto che non venga debitamente comunicato al resto del mondo. Che strategia comunicativa consiglieresti rispetto a quella attuale e soprattutto cosa consiglieresti per rivitalizzare il patrimonio dimenticato?

*Una corretta strategia culturale comunicativa deve partire dall'idea di sistema, di unità: unità di idee, di obiettivi, di prospettive, di linguaggio, di immagine. Partiamo da qui. Individuiamo degli standard comuni, affrontiamo le criticità e valorizziamo le peculiarità. Per far questo però non si può lavorare a valle, ma a monte: oggi occorre una revisione di soggetti ed oggetti definiti culturali, di ruoli e responsabilità, che vada ben al di là del riconoscimento dato dall'istituzionalizzazione o meno di una collezione museale. Serve una pedagogia del patrimonio che miri a far rivivere il proprio Heritage inteso come retaggio storico culturale personale ricevuto e da trasmettere, attuata attraverso il riconoscimento del valore personale (non economico) del bene comune e della responsabilità che questo comporta. Fatti questi due passaggi (enormi) la strategia comunicativa efficace viene da se: che passa per una revisione*

*nelle modalità di engagement e degli standard condivisi di valutazione dei vari tipi di impatto che i musei possono avere sui visitatori, giovani e non solo, per lo sviluppo di altri obiettivi educativi oltre quelli canonici; con nuove dimensioni sistemiche di analisi e prospettive processuali a largo spettro. Un agire in modo "creativo" sia sul piano curatoriale che sulla progettualità e integrare la pratica espositiva con quella educativa attraverso relazioni trasparenti, paritarie ed inclusive. Oltre la didattica museale, verso la pedagogia del patrimonio.*

Museo, monumenti e multimedialità. Pensi che il consumatore moderno abbia bisogno di una maggiore interazione per vivere a pieno l'esperienza museale?

*Assolutamente, l'interazione la partecipazione ed il coinvolgimento, sono e saranno sempre più essenziali nell'esperienza culturale.*

Musei e social. Abbiamo assistito a casi di eventi realizzati proprio grazie ai social (#svegliamuseo nel 2013 e 'Museum Selfie Day' nel 2014). Pensi che social ed App possano contribuire ad una rivalutazione, promozione e diffusione del museo o dei beni culturali? Se sì, come si può non scadere nella vuota pubblicizzazione di un singolo evento fine a sé stesso, ma anzi valorizzare i risultati pregevoli?

*In generale gli aventi social (penso anche alla Museumweek) e le svariate app apparse in ogni dove hanno lo scopo di facilitare il coinvolgimento dei pubblici ed il "fare rete" tra musei. Servono per coinvolgere, divertire e stimolare pubblici diversi con un'esperienza culturale più accattivante. Purtroppo se queste occasioni non sono ben orchestrate e le forze impiegate non strategicamente mirate si rischierà un po' troppa autoreferenzialità e unidirezionalità dei messaggi inviati, spesso dedicati ad un'audience amica di addetti ai lavori. L'attenzione alla qualità o al tipo di contenuto veicolato, talvolta risulta scarsa o superficiale; l'indigestione di input/output temporalmente circoscritta, con conseguenti difficoltà di analisi dei feedback per i musei e degli approfondimenti per gli utenti. Non è necessario essere hi-tec ad ogni costo. Bisogna usare al meglio questi mezzi, appunto come mezzi non (e mai) come fini.*

In un tuo articolo affermi che un museo, o una qualunque istituzione culturale e formativa, dovrà esser capace di attrarre, connettere e valorizzare se stessa e i propri obiettivi secondo i nuovi bisogni dei consumatori . Quali sono i nuovi bisogni?

*In una parola: partecipazione. Ciò che i. Ispiratori oggi vogliono come mai prima d'ora è partecipare alla formazione della propria esperienza di visita. Negargli questa opportunità vuol dire frustrated.*

Esistono teorie circa l'applicazione della realtà aumentata, degli

allestimenti Cross-Disciplinari, del Digital Storytelling del Social Gaming, fino ai Contest Digitali.

*La teoria unificante sul "digital" è principalmente che gli effetti più interessanti si producono quando la strategia digitale non viene semplicemente considerata una somma di dispositivi tecnici da innestare a progettazione conclusa, ma già in fase ideativa, infatti, si dovrebbero individuare il tipo di esperienza e le modalità di coinvolgimento del pubblico (ovvero il suo ruolo nella produzione complessiva di senso e il tipo di apporto richiesto nel processo produttivo) e, conseguentemente, anche il tipo di contributo richiesto alla dimensione digitale.*

Chi sono i nuovi turisti, come si muovono e cosa cercano secondo te?

*Non esistono nuovi turisti ma nuovi bisogni che i turisti hanno. E primo fra tutti è lesser emozionati. Saturi come siamo di input d'ogni genere ciò che non tocca le nostre corde emozionali profonde ci scivola addosso, e lo stesso, purtroppo, colpisce anche la cultura.*

*Non parlo di trasformare i musei in parchi a tema, ma di far sì che il visitatore si senta anche solo per un momento parte di quel tutto che sta visitando.*

Potresti riassumere lo schema di Davide Beraldo? In cosa lo trovi vincente?

*Per Beraldo la dimensione digitale consente le possibilità partecipative a intensità differenziata che vanno a scardinare la natura tradizionalmente binaria dell'esperienza culturale (partecipo/non partecipo; uso/non uso) fornendo opzioni «incrementali», «differite» o «laterali» di partecipazione e fruizione. Dallo streaming, al contest digitale, alla realtà aumentata, al digital storytelling, al social gaming, alle forme più avanzate di arte digitale co-generata dal pubblico. Come detto prima è la "dinamicità" ciò che rende vincente questa visione.*

Cos'è una policies di Pianificazione Strategica sia Organizzativa che Curatoriale delle proprie risorse riferita ad un bene culturale?

*Policies non sono "politiche", non esiste una traduzione letterale in italiano. Si tratta di creare le condizioni giuridiche, amministrative, economiche e territoriali-comunitarie secondo una prospettiva di attivazione armonica, una prospettiva di aggregazione che mira a creare e relazionare veri e propri "nuclei culturali" con l'intero sistema territoriale che li ospita. Perché solo in questo contesto, il "valore" delle istituzioni museali e culturali, se riconosciuto, può divenirne un potente comburente, promuovendo al contempo un nuovo modello di sviluppo etico, efficace e sostenibile. Le nuove forme relazionali che questa logica sistemica mette in luce, possono spingere il*

*momento gestionale aggregativo singolo, finito, verso nuove dimensioni di programmazione industriale allargata e connessa alla gestione del patrimonio e delle attività culturali, in una prospettiva che offra nuovi tool strategici volti a rinnovare capacità di immissione e creazione di valore aggiunto (anche economico) attraverso nuove modalità di organizzazione multilivello.*

Scrivi che il proprio patrimonio diviene patrimonio condiviso. In quest'ottica Musei e Beni Culturali sono nuovi luoghi di racconto di questo bene comune, nuovi produttori di valore di questa storia condivisa. Narratori capaci di guardare e guardarsi attraverso una nuova idea sia della propria funzione che del proprio ruolo sociale e formativo. Questo vale per tutti i luoghi? È una formula applicabile a qualsiasi bene culturale?

*Assolutamente sì. E non solo vale per i beni culturali istituzionalmente riconosciuti ma anche per quelli "solo" comunitariamente riconosciuti.*

Usi la terminologia e lo schema logico di Pier Luigi Sacco per descrivere le difficoltà dal punto di vista della visione culturale direttamente dalla cultura 1.0 a quella 3.0. Pensi che i due sistemi possano?

*Esistono già da tempo in una "quasi pacifica" convivenza, ma inevitabilmente la seconda sempre più spinge la prima ai*

*marginì della nostra quotidianità, e con essa chi ad essa  
continua pedissequamente a perpetrarla.*

# Bibliografia

## **BIBLIOGRAFIA I (VILLE VENETE)**

### **2016**

MARGHERITA NAIM, *La fotografia di promozione turistica: Giuseppe Mazzotti e la costruzione di un'identità territoriale veneta (1935-1973)*, Venezia, Università Ca' Foscari.

### **2015**

GIUSEPPE BARBIERI, *I GIARDINI DELLE VILLE VENETE UN NUOVO SGUARDO*, CROCETTA DI TREVISO, TERRA FERMA.

### **2014**

GIUSEPPE BARBIERI, *DENTRO LE VILLE VENETE UN NUOVO SGUARDO*, CON CONTRIBUTO DI MASSIMO BERGAMASCO, MARCELLO CAROZZINA, CHIARA EVANGELISTA, CARLA GAROZZO, ELETTA MORLIN, CROCETTA DEL MONTELLO, TREVISO, TERRA FERMA.

### **2012**

PAOLO MAMELI, *Passeggiando per...La Riviera del Brenta: una guida emozionale, tra storia, ville, monumenti, itinerari e curiosità*, Oriago di Mira, Storti Edizioni.

FRANCESCO MONICELLI, *La Riviera del Naviglio Brenta: itinerario storico-artistico da Stra a Fusina*, Sommacampagna, CIERRE.

SALGARÒ SIVINO: *CRISTOFORO SORTI E IL SUO TEMPO*, PATRON EDITORE, BOLOGNA.

## **2011**

MARIO POPPI, *La Riviera del Brenta nel periodo Napoleonico: territorio, persone, istituzioni dalla caduta della Repubblica di Venezia ai primi anni del Regno Lombardo-Veneto (1797-1819)*, Mira, Centro studi Riviera del Brenta.

Gerrit Smienk, Johannes Niemeier, *Palladio the Villa and the Landscape*, ED Birkhauser, Basel 2011.

## **2010**

*Padova dentro e fuori: con i Colli Euganei e la Riviera del Brenta*, Venezia, Storti Edizioni.

C. CANATO e M. BRANCALEONI (a cura di), *La catalogazione delle Ville Venete: Antologia*, Venezia, 2010.

## **2009**

GIOVANNI AGOSTI, *Un amore di Giovanni Bellini*, Officina Libraria, Milano 2009.

GIUSEPPE BALDIN, *Storia della Riviera del Brenta con i documenti: Dolo, Padova, Noale, Mestre-Venezia, Piove di Sacco: nel catino (territorio, comprensorio, con i paesi-comuni del graticolato romano destra e sinistra Brenta)*, Dolo.

MELANIA G. MAZZUCCO, *Jacomo Tintoretto e i suoi figli. Storia di una famiglia veneziana*, Rizzoli.

## **2008**

SILVANO BRESSANIN, *Il romanzo della Riviera del Brenta: i fantasmi del Burchiello: avventure, storie e leggende tra le ville e le acque del naviglio*, Saonara, Il prato.

CRESPI, LEONARDI, ZANATO, *Magia del colore. Chiese affrescate della Marca Trevigiana*, Venezia, Vianello libri.

DECIO GIOSEFFI, *Andrea Palladio*, Empoli, Ibiskos Risolo.

ROBERTO LIGI, ISABELLA OTTOBRE, *Palladio Venezia e l'Istria*, Silea, Piazza.

GIANNI MORIANI, *Palladio architetto della villa fattoria: territorio, agricoltura, ville, barchesse, cantine e cucine nella terraferma veneziana del XVI secolo*, Caselle di Sommacampagna, CIERRE.

LUCA TREVISAN, *Palladio. Le ville*, Vicenza, Sassi.

ELISABETTA VULCANO, *La Riviera del Brenta*, Mira, Centro studi Riviera del Brenta.

## **2006**

MARELLA CARACCIOLO, *Ritorno a Palladio, foto di F. Halard*, in "Ventiquattro" (2006), n.5, Il Sole24ore, maggio 2006, pp. 126-132.

AGOSTINO DE ROSAS, *Paesaggi Culturali*, Gangemi Editore 2006.

DANIELA MUTI, *Malcontenta di nome, ma non di fatto*, in "Case&Country - Venezie", speciale in abbinamento a "Case&Country" (dicembre 2006), n.158, pp. 36-42.

## **2005**

NICOLA BALDAN (a), *Viaggiatori, artisti e letterati nella Riviera del Brenta*, Mira, Centro studi Riviera del Brenta.

NICOLA BALDAN (b), *Ville e palazzi nella Riviera del Brenta: da Fusina al Portello di Padova*, Mira, Centro studi Riviera del Brenta.

GUIDO BELTRAMINI, HOWARD BURNS (a cura di), *Andrea Palladio e la Villa Veneta da Petrarca a Carlo Scarpa*, Venezia, Marsilio Editore.

GIULIA FOSCARI (a cura di), *Prima di Andrea Palladio: la formazione di un possedimento "non molto lungi dalle Gambarare"*, Venezia.

MARTINA FRANK, *Appunti sulla questione del giardiniere francese di Villa Manin a Passariano*, in Maria Paola Frattolin, *Artisti in Viaggio. Presenze foreste in Friuli Venezia Giulia*, Venezia, Cafoscarina.

ALBERTO TORSELLO, LETIZIA CASELLI (a cura di), *Ville venete: La Provincia di Venezia*, Venezia, Marsilio Editore, pp. 163-166.

ELISABETTA VULCANO, *Un viaggio per immagini lungo la Riviera del Brenta*, Mira, Centro studi Riviera del Brenta.

## **2004**

ANTONIO FOSCARI, *Attorno alla fabbrica palladiana sulla Brenta, alla "Malcontenta"*, in *Manovre di fantasia controllata*, Roma, Officina Edizioni, pag. 40 - 43.

ELISABETTA VULCANO (a), *La Riviera del Brenta nei luoghi del Burchiello*, Mira, Centro studi Riviera del Brenta.

ELISABETTA VULCANO (b), *Toponomastica della Riviera del Brenta*, Mira, Centro studi Riviera del Brenta.

STEFANO ZUFFI, *Il Quattrocento*, Milano, Electa.

## **2003**

M.L. AVAGNINA, *Pinacoteca Civica di Vicenza: dipinti dal XIV al XVI secolo*, Silvana editoriale, 2003.

GIOVANNI GIACONI, WILLIAMS KIM, *The Villas of Palladio*, New York, Princeton Architectural Press.

KORNELIA IMESCH, *Magnificenza als architektonische Kategorie*, Athena Verlag, Oberhausen.

MAURIZIO SARTORETTO, *L' acqua e la pietra: splendori della Riviera del Brenta*, Castelfranco Veneto, Duck.

STEFANO ZUFFI (a cura di), *Le ville venete / Andrea Palladio*, Milano, Abscondita.

## **2001**

MARELLA CARACCILOLO, *The most beautiful house in the world*, in "House & Garden", New York, Condé Nast, pp. 236-247.

GIOVANNI MARIA FARA, DANIELA TOVO (a cura di), *La raccolta palladiana Guglielmo Cappelletti del Centro internazionale di studi di architettura Andrea Palladio di Vicenza*, Vicenza, Centro internazionale di studi di architettura Andrea Palladio.

MARTINA FRANK, CHRISTOPH ULMER, *Il giardino di Villa Manin. Oggi, ieri, domani. Un percorso nella storia*, Pasian di Prato, Leonardo.

MAURO ZANCHI, ANDREA PREVITALI. *Il coloritore prospettico di maniera belliniana*, Ferrari Editrice, Bergamo.

## **2000**

GIANFRANCO BALDAN, *ville della brenta, i due rilievi a confronto 1750-2000*, Venezia, Regione del Veneto Istituto Regionale per le ville venete, Marsilio Editore.

GUIDO BELTRAMIN (a), *Andrea Palladio. Atlante delle architetture*, Venezia, Marsilio Editore.

GUIDO BELTRAMIN (b), *Andrea Palladio. Atlante delle architetture*, Venezia, Marsilio Editore.

GUIDO BELTRAMIN, ANTONIO PADOAN (a cura di), *Andrea Palladio: atlante delle architetture*, Venezia, Marsilio Editore.

DENIS COSGROVE, *Il paesaggio palladiano. La trasformazione geografica e le sue rappresentazioni culturali nell'Italia del XVI secolo*, Vicenza, Cierre.

GIOVANNI FORMENTON, *Guida alla riviera del Brenta: storia, arte, cultura*, Medoacus.

GIUSEPPE MAZZOTTI, *Ville venete*, Treviso, Canova.

MICHELANGELO MUNARO, *Civiltà delle ville venete*, Venezia, Canal & Stamperia Editrice, 2000, p. 11. relazione tenuta il 23 ottobre 1964 alla Biblioteca Hertziana di Roma

## **1999**

AA. VV. *Venezia e il Veneto. La Laguna, il Garda, le ville, i Colli Euganei e le Dolomiti*, Milano, Touring club italiano.

DONATA BATTIOTTI (a), *Aggiornamento del catalogo delle opere*, in *Andrea Palladio*, L. PUPPI, Milano, Electa, (1973), p. 472.

DONATA BATTIOTTI (b), *Villa Conterini-Camerini*, in *Andrea Palladio*, L. PUPPI, Milano, Electa, 1999 (1973), pp. 454-455.

SERGIO CLAUT, UN AGGIORNAMENTO PER JACOPO DA VALENZA,  
IN JAHRBUCH DER BERLINER MUSEEN, Bd. 41, 1999, pp. 47-54.

ANTONIO PRA, ANDREA BANCHIERI, *Dal castello medioevale alla cultura della villa veneta*, Verona, Regione Veneto, Associazione Culturale Mediarte, pp. 133-138.

### **1998**

AA. VV. *Le ville venete appunti e immagini*, Venezia, Catalogo dell'Istituto Regionale Per le Ville Venete.

### **1997**

HOWARD BURNS, GUIDO BELTRAMINI, MARCO GAIANI (a cura di),  
*Andrea Palladio. Le ville*, Vicenza, CD Rom.

GHERARDO ORTALLI, *Lupi genti e culture*, Torino, Einaudi,  
1997.

LAURA PAGNOTTA, *Bartolomeo Veneto. L'opera completa*.  
Firenze, Pagine Editore, 1997

ALVISE ZORZI, *Maestosa ed elegante degna di un re*, foto di M.  
Smith, in "Terre di Venezia - Bell'Italia" (dicembre 1997), n.17, pp.  
40-45.

### **1996**

VALERIA BOVÉ, *Ville Venete*, Venezia, Arsenale Editrice, pp. 118-  
123.

MARTINA FRANK (a), *Giuseppe Pozzo, architetto della famiglia Manin*, in ALBERTA BATTISTI, *Abdrea Pozzo*, Milano-Trento, Luni, pag.  
349-360, Convegno.

MARTINA FRANK (b), *Splendori di una dinastia. L'eredità europea dei Manin e dei Dolfin*, Milano, Electa, 1996.

MARTINA FRANK (c), *Virtù e Fortuna, il mecenatismo e le committenze artistiche della famiglia Manin tra Friuli e Venezia nel XVII e XVIII secolo*, Venezia, Istituto Veneto di scienze, Lettere ed Arti.

ANTONIO PADOAN, SERGIO PRATALI MAFFEI, DEMUS DALPOZZO, LINDA MAVIAN (a cura di), *Ville venete, catalogo e atlante del Veneto*, Venezia, Istituto regionale per le ville venete.

ALVISE ZORZI, *Viaggi in Veneto*, Udine, Magnus.

## **1995**

MARGHERITA AZZI VISENTINI, *La villa in Italia. Quattrocento e Cinquecento*, Milano, Electa.

RUDOLF WITTKOWER, *Palladio e il palladianesimo*, Torino, Einaudi (1990).

## **1994**

BRUCE BOUCHER, *Andrea Palladio*, Torino, Allemandi U. & C.

GABRIELE FARRONATO, *Una regina ad Asolo e l'ambiente del Bargo nel sec. 15*, Treviso, Casa dei Carraresi.

ATTILIO PETRUCCI, *IL GIARDINO ISLAMICO. ARCHITETTURA, NATURA, PAESAGGIO*, MILANO, ELECTA.

## **1993**

WOLFGANG WOLTERS, *Architettura e decorazione nel Cinquecento veneto*, in "Annali di architettura", n. 4-5, Vicenza 1992-1993, pp. 102-110, in part. p. 108.

## **1992**

ANNA MARIA MATTEUCCI, *Volontà di autonomia nella cultura architettonica settentrionale*, in *Il Barocco romano e l'Europa, atti del convegno (1987)*, a cura di MARCELLO FAGIOLO, MARIA LUISA MADONNA, Roma 1992, pp. 291-317.

## **1990**

JAMES S. ACKERMAN, *The villa: form and ideology of country houses*, Andrew W. Mellon Lectures in the Fine Arts, 1985, London, Thames & Hudson.

DONATA BATTIOTTI, *Le ville di Palladio*, Milano, Electa.

ANTONIO CANOVA (a cura di), *Di villa in villa. Guida alle ville Venete. A visitor's Guide to the Veneto villas*, Treviso, Edizioni Canova.

U. RUGGERI, "Nuovi dipinti veneziani del Cinquecento", in: *Arte documento*, aprile 1990, pag. 90

CAMILLO SEMENZATO, *Una famosa villa del Palladio*, foto di F. Sabbion, in "Veneto. Ieri, oggi, domani" (novembre 1990), n.11, pp. 45-49.

## **1989**

*Annali di architettura*, rivista del Centro internazionale di studi di architettura Andrea Palladio, Milano, Electa, Continuazione di

"Bollettino del Centro internazionale di studi d'architettura Andrea Palladio", Sintesi del posseduto.

ANTONIO CANOVA, *Ville Venete. Catalogo della mostra fotografica. Katalog der Photographic Exhibition*, Treviso, Edizioni Canova.

CAROLINE COSTANT, *Guida a Palladio* (Princeton Architectural Press, London 1985), ed. it., Edition Lidiarte GmbH, Berlin 1989, pp. 83-84.

FRANCO MANCUSO, ALBERTO MIONI (a cura di), *I Centri storici del Veneto*, Venezia, Silvana Editoriale.

TENENTI, *Venezia e Parigi*, a cura di GRUP.AMBROSIANO, 1989.

MITCHELL WHITELAW, *The logic of architecture; design, computation, and cognition*, Massachusetts, MIT Press.

## **1988**

*La Rotonda*, Centro internazionale di studi di architettura "Andrea Palladio" di Vicenza, Milano, Electa.

CLAUDIO BELLINATI, Loris Fontana, *Arquà e la casa di Francesco Petrarca con guida breve e itinerari sui Colli Euganei*, Padova, Libreria Gregoriana editrice.

GIACINTO CECCHETTO, *Altivole. Storia, società ed economia di una comunità rurale dell'alta pianura trevigiana. Con note storiche al patrimonio artistico al patrimonio artistico*, Comune di Altivole, Doson.

G. CONTON, R. POMO (a cura di), *Malcontenta. Immagini, documenti, testimonianze per una storia del territorio*, Venezia, Consiglio di Quartiere Malcontenta, Assessorato al Decentramento, Biblioteca di Quartiere.

GIANNI FLORIANI, *Guida di Arquà Petrarca. Storia dell'arte*, Padova, Deganello.

ROBERTO GIUSSANI, *Palladio. Le ville*, Milano, CLUP.

D. GUINNES, *Palladio's Masterpieces*, in "Orient-Express Magazine" (1988), n.2, pp. 24-34.

LIONELLO PUPPI, *Dai "Tre Libri" ai "Quattro Libri dell'Architettura" con una "aggiunta" al "Primo libro"*, in *A. Palladio, Scritti sull'architettura (1554-1579)*, a cura di LIONELLO PUPPI, NERI POZZA, Vicenza, pp. 57-69.

DOMENICO LUCIANI, STEFANIA MASON RINALDI (a cura di), *Toeput a Treviso, Ludovico Pozzoserrato, Lodewijk Toeput, pittore neerlandese nella civiltà veneta del tardo Cinquecento*, Treviso-Asolo, Fondazione Benetton, Studi Ricerche-Acelum Edizioni, 1988.

## **1987**

ELENA BASSI, *Ville della provincia di Venezia*, Milano, Rusconi.

GERDA BÖDEFELD, BERTOLD HINZ, *Die Villen im Veneto*, Colonia, DuMont, 1987.

HANS JUNECKE, *Die Proportionen der Villa Foscari nach Palladio und nach der Auffmessung durch Hans Litz*, in "Klassizismus. Epoche und Probleme", Festschrift für Erik Forssman zum 70 Geburtstag, Hildesheim, pp. 171-188.

REINHARD WOLF, PETER LAURITZEN, *Ville Venete*, Milano, Arnoldo Mondadori editore.

## **1986**

ALESSANDRO BALDAN, *Ville venete in territorio padovano e nella Serenissima Repubblica: documentazione, iconografia, testimonianze*, Albano, Francisi editore.

MICHELANGELO MURARO, *Civiltà delle ville venete*, Udine, Magnus.

LIONELLO PUPPI, *Andrea Palladio*, Milano, Electa (1973).

KIM SLOAN, ALEXANDER, JHON ROBERT COZENS: *The poetry of landscape*, Yale University press.

PHILIP TRAGER, VINCENT SCULLY, *The Villas of Palladio*, Boston, A New York Graphic Society Book, Little, Brown & Company.

## **1985**

ANTONIO CANOVA, *Le ville del Palladio*, Treviso, Edizioni Canova.

## **1984**

*Andrea Palladio, 1580-1980: celebrazioni nel 4° centenario della morte*, Merano, Bolzano, La bodoniana.

E. SACCOMANI, *Domenico Campagnola: Gli anni della maturità* in "Arte Veneta", 34 (1984), pag 63-77.

## **1983**

*Palladio: Splendor of the Classical Age*, in "House beautiful" (gennaio 1983) n.1, pp. 53-61.

*Esilio dorato di una Foscarina*, in "Il bagno" (luglio-agosto 1983), n.56, pp. 276-279.

## **1982**

LIONELLO PUPPI, *Le grandi ville venete*, Novara, Istituto geografico De Agostini.

ROBERTO VALANDORO, *In Arquà prima e dopo Petrarca*, Arquà Petrarca ( S.e.).

## **1981**

CLAUCO BENITO TIOZZO, *Il Palladio e le ville fluviali*, Venezia, Marsilio Editore.

C. GOEDICKE, K. SLUSALLEK, M. KUBELIK, *Thermoluminescence Dating in Architectural History: Venetian Villas*, in "Journal of the Society of Architectural Historians" 50 (1981), n.3, pp. 203-217.

D. LEWIS, *The Drawings of Andrea Palladio*, catalogo della mostra, Washington, International exhibitions foundation.

G. SUITMER NICOLINI, *Le mappe e i disegni dell'archivio di Piazzola sul Brenta*, Padova.

## **1980**

*Palladio lives on*, in "LIFE" (dicembre 1980), n.12, pp. 107-114.

JAMES S. ACKERMAN, *Palladio*, Torino, Einaudi.

M. BINNEY, *The future of the Veneto Villas-II*, in "Country Life" (maggio 1980), n.4321, pp. 1318-1321.

LUIGI COMACCHIO, *Storia di Asolo. XVI: Il Bargo della Regina Cornaro ad Altivoe*, Asolo, Tipografia Moro.

J. C. FARBER, H. H. REED, *Palladio's Architecture and its influence. A photographic guide*, New York, Dover Publication Inc., pp. 32-35.

ERIK FORSSMAN, CINZIA MARIA SICCA ET AL., *Palladio: la sua eredità nel mondo : Vicenza, Basilica Palladiana, maggio novembre 1980*, Milano, Electa.

C. Goedicke, K. Slusallek, M. Kubelik, *Primi risultati sulla datazione di alcune ville palladiane grazie alla termoluminescenza (TL)*, in "Bollettino del Centro Internazionale di Studi di Architettura Andrea Palladio" 22(1980) N.1, pp. 97-118.

M. GUIOTTO, *Architetture di Andrea Palladio nella riviera del Brenta*, in "Bollettino del Centro Internazionale di Studi di Architettura Andrea Palladio" 22 (1980), N.2, Vicenza, pp. 139-146.

G. H., *Lust und Last mit einem Denkmal*, in "Ambiente", (1980) n.1, pp. 164-170.

LICISCO MAGAGNATO, PAOLA MARINI (a cura di), *Quattro libri dell'architettura, Andrea Palladio*, Milano, Il polifilo.

P. MARINI, *Note*, in *Quattro libri dell'architettura, Andrea Palladio*, a cura di LICISCO MAGAGNATO, PAOLA MARINI, Milano, Il polifilo.

FERNANDO RIGON, *Palladio*, in "Capitol" (1980), nn. 19-21, Bologna.

GIANFRANCO SCARPARI, *Le ville venete : dalle mirabili architetture del Palladio alle grandiose dimore del Settecento: un itinerario affascinante e suggestivo nel verde di una terra ricca di antiche tradizioni*, Roma, Newton Compton.

M.F. TIEPOLO (a cura di), *Testimonianze veneziane di interesse palladiano*, catalogo della mostra, Archivio di Stato di Venezia, Venezia.

## **1979**

JOHANN CHRISTOPH, *Ville, giardini e paesaggi del Veneto nelle incisioni dell'opera di Johann Christoph Volkamer con la descrizione del lago di Garda e del monte Baldo*, Milano, Il Polifilo.

### **1978**

ANTONIO FOSCARI, *Malcontenta: il restauro delle facciate*, in "Bollettino del Centro Internazionale di Studi di Architettura Andrea Palladio" 20 (1978), pp. 273-282.

FREDERIC C. LANE, *Storia di Venezia*, Torino, Einaudi Editore.

MARIO ZOCCONI, *Palladio nel processo produttivo del cinquecento veneto*, Vicenza.

### **1977**

DONATA BATTIOTTI, *Nuovi documenti per Palladio*, in "Arte Veneta" 31 (1977), pp. 232-239.

CLAUDIO BENITO TIOZZO, *Le ville del Brenta*, Venezia, Cavallino Edizioni d'Arte, pp. 57-60.

REMO SCHIAVO, FRANCAMARIA GALANTE (a cura di), *Olimpico vivo: Vicenza, Basilica Palladiana 10 settembre 6 novembre 1977*, catalogo, Vicenza : Comitato permanente per le rappresentazioni classiche all'Olimpico.

### **1976**

GIUSEPPE MAZZOTTI (a cura di), *Photographs of Venetian Villas*, 25th february-27th March 1954, Londra, Royal Institute of British Architects.

RENATO CEVESE, *I modelli della mostra del Palladio*, Venezia, Electa.

MICHELANGELO MURARO, *Les villas de la Vènètie*, Venezia, Neri Pozza Editore.

### **1975**

HOWARD BURNS (a cura di), *Andrea Palladio 1508-1580. The Portico and the Farmyard*, catalogo della mostra, Londra, The Arts Council of Great Britain.

MARTIN KUBELIK, *Andrea Palladio*, catalogo della mostra, Zurigo.

LIONELLO PUPPI, *Una conferma per Palladio: villa Contarini-Camerini a Piazzola sul Brenta*, in "Storia architettura" 3 (1975), pp. 13-18.

### **1974**

GIUSEPPE MAZZOTTI, *Le delizie del Brenta*, C.E. Bestetti editore.

LIONELLO PUPPI, *Dubbi e certezze per Palladio costruttore in villa*, in "Arte Veneta" 28 (1974), pp. 93-105.

LUIGINA ROSSI BORTOLATTO, *L'opera completa di Francesco Guardi*, Milano, Rizzoli, 1974

GIOVANNI SAGREDO, *Arcadia in Brenta*, Edizione del 1674.

### **1973**

LUIGI MONTOBBIO, *Arquà al tempo del Petrarca*, in "Bollettino del Museo civico di Padova" 42 (1973).

LIONELLO PUPPI, *Andrea Palladio*, Milano, Electa.

LIONELLO PUPPI, *Andrea Palladio: l'opera completa*, Milano, Electa.

CAMILLO SEMENZATO, *Villa Simes già Contarini (XVI secolo)*, Milano.

## **1972**

ERIK FORSSMAN et al., *Mostra del Palladio: Vicenza, Basilica Palladiana*, catalogo della mostra, Venezia, Electa.

MICHELANGELO MUNARO, *Passariano e il Rococò in Friuli, lezioni di Storia dell'Arte*, Udine, Università di Trieste – Facoltà di Lingue e Letteratura Straniere, testo dattiloscritto.

MARIO ZOCCONI (a), *Costanti e variazioni nelle misure degli spazi palladiani*, Vicenza, Estr. da "Bollettino del Centro Internazionale di Studi di Architettura Andrea Palladio", 14(1972).

MARIO ZOCCONI (b), *Tecniche costruttive nell'architettura palladiana*, Vicenza, Estr. da "Bollettino del Centro Internazionale di Studi di Architettura Andrea Palladio", 14(1972).

## **1971**

GINO PAVAN, *Il rilievo del tempio d'Augusto di Pola: proposta metodologica per lo studio dei disegni delle antichità di Andrea Palladio*, Trieste, Società istriana di archeologia e storia patria.

## **1970**

WITOLD KULA, *Teoria economica del sistema feudale*, Torino, Einaudi, 1970.

## **1969**

LIONELLO PUPPI, *La villa Garzoni ora Carretto a Pontecasale di Jacopo Sansovino*, in "Bollettino del Centro internazionale di studi di architettura Andrea Palladio" 11 (1969).

GIANGIORGIO ZORZI, *Le ville e i teatri di Andrea Palladio*, Venezia.

### **1968**

G. PIOVENE, R. MARINI, *L'opera completa del Veronese*, Milano, Rizzoli.

### **1965**

GIANGIORGIO ZORZI, *Le opere pubbliche e i palazzi privati di Andrea Palladio*, Venezia, Neri Pozza Editore.

### **1960**

PAOLA OJETTI, *Palladio, Veronese e Vittoria a Maser*, Milano, A. Martello.

ROBERTO PANE, *Andrea Palladio*, Torino, Einaudi.

F. SICE, *Villa Contarini a Piazzola sul Brenta*, in "Padova e la sua Provincia" 6 (1960), n. 10, pp. 41-46.

### **1959**

DANIELA SELVATICO ESTENSE, *Una parola del Petrarca: la sua casa di Arquà*, in "Padova" 5 (1959).

### **1957**

WILLIAM DEAN HOWELLS, *Pellegrinaggio alla casa del Petrarca*, in "Bollettino del museo civico di Padova" 3 (1957).

### **1956**

GIOVANNI COMISSO, *Sorprese sui Colli Euganei*, in "L'illustrazione italiana" 83 (1956), n1.

### **1954**

B. BRUNELLI BONETTI, *Ville della Provincia di Padova*, in *Le Ville Venete*, a cura di GIUSEPPE MAZZOTTI, Treviso, pp. 167-212.

### **1952**

GIOVANNI COMISSO, *Le ville venete si possono ancora salvare*, in "L'illustrazione italiana" 79 (1952), pp. 40-42.

### **1941**

ANTONIO M. DALLA POZZA, *Palladiana: Andrea Palladio De Vincentia, La formazione artistica e le prime opere certe del Palladio*, Vicenza, Accademia Olimpica.

### **1930**

ROBERTO MARINO, *Le influenze del Palladio su le origini e lo sviluppo della architettura neoclassica*, Roma, Offic. fotoincisione Ist. S. Michele.

## **1924**

VITTORIO CICALA, *Ville venete*, Brunner, Como.

## **1925**

ADOLFO CALLEGARI, *Arquà e il Petrarca, piccola guida illustrata per il forestiere*, Padova, Ente provinciale per il turismo.

G. FIOCCO, "Piccoli maestri, Giovanni e Bernardino da Asola".

G. FOSSATI, *Architettura di Andrea Palladio vicentino*, Venezia (1760), in *Piazzola*, P. CAMERINI, Milano 1925, vol. 9, p. 1 sgg.

## **1880**

*Discorso alla società di mutuo soccorso degli artigiani vicentini detto nella Rotonda palladiana dal senatore Fedele Lampertico, 19 settembre 1880*, Firenze, M. Cellini e c, da "Archivio storico italiano" (1880), 4. serie, tomo 6.

## **1870**

ANGELO SASSELLA, *Sulle opere palladiane: cenni storici*, Venezia, Grimaldo.

## **1847**

*Il Teatro Olimpico, nuovamente descritto ed illustrato dall'abate Antonio Magrini*, Padova, coi tipi del Seminario.

## **1681**

J. CHASSEBRAS DE CRAMAILLES, *Histoire de mes conquêtes*, in "Mercure galant" (1681).

C. IVANOVICH, *Minerva al tavolino...Nel fine le memorie teatrali di Venezia*, Venezia.

## **1570**

ANDREA PALLADIO, I quattro libri dell'architettura, Venezia.

## **BIBLIOGRAFIA II (ICT)**

### **2016**

YUK HUI, *On the Existence of Digital Objects*, Minneapolis and London, University of Minnesota Press, 2016.

### **2015**

EVA SASSOLINI, *Le tecnologie informatiche per l'arricchimento dell'offerta museale: soluzioni adottate per il MUSEO GALILEO e per il progetto SMARTCITY*, Seminario di Cultura Digitale(25 maggio 2015)

[[http://www.labcd.unipi.it/wpcontent/uploads/2015/05/Sassolini\\_SemCulturaDigitaleSassolini.pdf](http://www.labcd.unipi.it/wpcontent/uploads/2015/05/Sassolini_SemCulturaDigitaleSassolini.pdf)].

LUCA INDEMINI, *Come cambiano i musei: percorsi interattivi, app, e ora anche la realtà virtuale con gli Oculus Rift*, in "La Stampa" 29 novembre 2015 [<http://www.lastampa.it/2015/01/29/tecnologia/il-temporary-museum-torino-lancia-unappper-esperienze-immersive-XE6GIJRQRQ74Qtrd1YXTkI/pagina.html>].

GIANPAOLO NERI, *L'impresa nell'Era digitale*, Rimini, Terza Edizione.

## **2014**

MARCO ORLANDI, SIMONE ZAMBURO, ANTONIO VAZZANA, *Tecnologia, Beni Culturali e Turismo: i Tour Virtuali (Virtual Tours) come strumento per una corretta comunicazione dei Beni Culturali*, in "Didattica" (Febbraio 2014), n.4 [<http://storiaefuturo.eu/tecnologia-beni-culturali-e-turismo-tour-virtuali-virtual-tours-comestrumento-per-una-corretta-comunicazione-dei-beni-culturali>].

MARGHERITA ANTONA, *Adaptable, personalizable and multi user museum exhibits., proceedings of the CHI2014, Workshop "Curating the Digital: Spaces for Art and Interaction"* (Toronto, 26-27 Aprile 2014).

MARTINA PENNISI, *I beacon "terrorizzano" NewYork*, in "Il corriere" (10 ottobre 2014) [[http://www.corriere.it/tecnologia/economia-digitale/14\\_ottobre\\_10/beacon-terrorizzano-newyork-titan-de-blasio-2bbd9c50-5071-11e4-a586-66de2501a091.shtml](http://www.corriere.it/tecnologia/economia-digitale/14_ottobre_10/beacon-terrorizzano-newyork-titan-de-blasio-2bbd9c50-5071-11e4-a586-66de2501a091.shtml)].

CAROLE GRIFFITHS, *Museums of the Future Will Let You 'Touch' Treasures BEHIND Glass: Smart Mirrors Allow Virtual Objects to be Picked Up and Rotated in Mid-air*, in "MailOnline" (7 Oct 2014) [<http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2782575/Museums-future-let-touch-treasuresglass-Semi-transparent-mirrors-illuminate-let-people-look-inside-objects.html>].

## **2013**

ELENA ROSA, *Itinerari open: progettare la società della conoscenza con il Cultural Heritage digitalizzato*, in "Storicamente" (9 settembre 2013).

## **2012**

ALESSANDRO BOLLO, *I musei e la sfida della nuova cultura digitale*, in "Associazione per l'Economia della Cultura" (marzo 2012) [<http://www.economiadellacultura.it/images/stories/download/Bollo.pdf>].

ELISA BONACINI, *La visibilità sul web del patrimonio culturale siciliano. Criticità e prospettive attraverso un survey on-line*, Catania, Giuseppe Maimone Editore.

MANUEL CASTELLS, *Community, Individuals*, in Castells 2012.

VITTORIO FALLETTI, MAURIZIO MAGGI, *I musei*, Bologna, Il mulino.

DAVIDE SPALLAZZO, *Sociality and Meaning Making in Cultural Heritage Field. Designing the Mobile Experience*, Tesi di dottorato, Politecnico di Milano, Department Indaco, Doctoral Programme in Design [[https://www.politesi.polimi.it/bitstream/.../1/2012\\_03\\_PhD\\_Spallazzo.pdf](https://www.politesi.polimi.it/bitstream/.../1/2012_03_PhD_Spallazzo.pdf)].

## **2011**

MARCER COLIN, *Managing Human Capital Risk. The Conference Board*, in MERCER

ISTO HUVILA, KIM HOLMBERG, MARIA KRONQVIST-BERG, *Information Science and Social Media. Proceedings of the International*

*Conference Information Science and Social Media*, in "ISSOME" 2011 (24-26 August), Åbo/Turku, Åbo Academy University.

COLIN MERCER, *Culturelinks: cultural networks and cultural policy in the digital age*, in "Networks: The Evolving Aspects of Culture in the 21st Century" (2011), n.15, 13-15 novembre 2009, Zagreb, pp. 31-44

[<http://sites.google.com/site/colinmercer52/home/publications>]

IRENE POPOLI, *Siamo tutti cultural prosumers! La partecipazione del visitatore dal laboratorio all'User-Generated Content*, in "FIZZ - Oltre il marketing culturale" (dicembre 2005) [<http://www.fizz.it/home/articoli/2011/317-siamo-tutti-cultural-prosumers>].

HASAN BAKHSHI, DAVID THROSBY, *New technologies in cultural institutions: theory, evidence and policy implications*, in "International Journal of Cultural Policy" 2011, pp. 1-18.

LENNART BJÖRNEBORN, *Behavioural traces and indirect user to user mediation in the participatory library*. In "ISSOME" 2011, pp. 151-166.

NICOLETTA BONACASA, *Il Museo on line. Nuove prospettive per la museologia*, in "Digitalia" (2011) n.1, Palermo, Osservatorio per le Arti Decorative OADI [[www.unipa.it/oadi/digitalia/01\\_bonacasa.pdf](http://www.unipa.it/oadi/digitalia/01_bonacasa.pdf)].

ELISA BONACINI (a), *Il museo contemporaneo fra tradizione, marketing e nuove tecnologie*, Roma, Aracne Editrice.

ELISA BONACINI (b), *Nuove tecnologie per la fruizione e la valorizzazione del patrimonio culturale*, Roma, Aracne Editrice.

SALLY BURFORD, *The use of Social Media Technologies in the work practices of information professionals*, In "ISSOME" 2011, pp. 41- 45.

MARK COTÉ, JENNIFER PYBUS, *Learning to Immaterial Labour 2.0: Facebook and Social Networks*, In "Cognitive Capitalism, Education and Digital Labor", New York, Michael A. Peters Editore.  
[http://vu.academia.edu/MarkCoté/Papers/557918/Learning\\_to\\_Immaterial\\_Labour\\_2.0\\_Facebook\\_and\\_Social\\_Networks](http://vu.academia.edu/MarkCoté/Papers/557918/Learning_to_Immaterial_Labour_2.0_Facebook_and_Social_Networks).

ISTO HUVILA, KRISTIN JOHANNESSON, *Critical about clustering of tags. An intersectional perspective on folksonomies*, in "ISSOME" 2011, pp. 99-106.

NICOLETTE MANDARANO, *Musei connessi: le nuove tecnologie nei musei romani*, in *Rapporto sul patrimonio culturale a Roma*, a cura di MICHAELA ILIE, CARLO M. TRAVAGLINI, Roma, Centro per lo studio di Roma (CROMA), 2011, pp. 213-240.

TONIO PENCARELLI, SIMIONE SPLENDIANI, *Le reti museali come strumenti capaci di generare valore: verso un approccio manageriale e di marketing*, in "Il Capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage", 2 (2011), n.1, pp. 227-252 [<http://www.unimc.it/riviste/index.php/cap-cult/article/view/103>].

HAZUFIR RAHAMAN, BENG-KIANG TAN, *Interpreting Digital Heritage: A Conceptual Model with End-User's Perspective*, in "International Journal of Architectural Computing", 9 (2011), n.1, pp. 99-112 [<http://nus.academia.edu/HafizurRahaman/Papers>].

ALIZA SHERMAN, *How Tech Is Changing the Museum Experience* (14 Sep 2011), Mashable [[http://mashable.com/2011/09/14/high-tech-museums/#RDY4\\_4eywiqB](http://mashable.com/2011/09/14/high-tech-museums/#RDY4_4eywiqB)].

DIMOKRITOS STAMATAKOS, DIMITRIS GRAMMENOS, KOSTAS MAGOUTIS, *Real-Time Analysis of Localization Data Streams for Ambient Intelligence Environments*, *proc AmI 11*, International Joint Conference on Ambient Intelligence, 16-18 November 2011.

GIORGIUS STYLIARAS, DIMITRIOS KOUKOPOULOS, LAZZARINIS FOTIS, *Handbook of Research on Technologies and Cultural Heritage: Applications and Environments*, Information Science Reference, 2011.

JO TONDEUR, ILSE SINNAEVE, MIEKE VAN HOUTTE, JOHAN VAN BRAAK, *ICT as cultural capital: the relationship between socioeconomic status and the computer-use profile of young people*, in "New Media & Society", 13 (2011), n.1, pp. 151-168.

MATTEO VERGANI, *Folksonomie nel Web, tra utopia e realtà*, in *Nuovi media e ricerca empirica. I percorsi metodologici degli Internet Studies*, a cura di SIMONE TOSONI, Milano, Vita e Pensiero, 2011, pp. 115-139.

## **2010**

FABIO DONATO, ANNA MARIA TRAVAGLI, *Il museo oltre la crisi. Dialogo fra museologia e management*, Milano, Mondadori Electa.

ISTO HUVILA, *Aesthetic judgments in folksonomies as a criteria for organizing knowledge*, in "Paradigms and conceptual systems in knowledge organization" Atti dell'11° conferenza internazionale ISKO (23-26 February 2010), Roma, edito da CLAUDIO GNOLI, FULVIO MAZZOCCHI, in "Advances in Knowledge Organization", 12 (2010), Würzburg, Ergon, pp. 308-315.

ROBERT V. KOZINETS (a), *The Marketer's Secret Weapon. How Social Media Understanding Drives Innovation*, marzo 2010 [<http://www.scoop.it/t/netnography-and-marketing-web-2-0/p/1122299993/netnography-wp-pdf>].

LEA SCHICK, DAMKJÆR KATRINE, *Can you be friends with an art museum? Rethinking the art museum through Facebook*, in "Transforming culture in the digital age" International conference in Tartu, 14-16 April 2010, pp. 36-42 [[http://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/10062/14768/1/transform\\_book.pdf](http://dspace.utlib.ee/dspace/bitstream/10062/14768/1/transform_book.pdf)].

Proceedings of the 1st Workshop on Web 2.0 for Software Engineering (Web2SE '10), 2-8 May 2010, New York, ACM Press.

EVA LONDON, *Electronic visualisation & the arts*, Atti della conferenza "Electronic Workshops in Computing (eWiC)", Londra, 6-8 luglio 2010, BCS, The Chartered Institute for IT.

ESIN SULTAN OĞUZ, LEIF KAJBERG, *The Implications of Information Democracy and Digital Socialism for Public Libraries*, in "Technological Convergence and Social Networks in Information Management" Second International Symposium on Information Management in a Changing World, IMCW 2010, Ankara, settembre 2010, edito in "Proceedings, Communications in Computer and Information Science (CCIS)" (2010), n.96, Berlin-Heidelberg, pp. 3- 17.

MARIA TERESA NATALE, NICOLA RUGGIERI, *Contenuti generati dagli utenti sul web. Le istituzioni culturali sono pronte?*, Paper slides presentation al convegno OPD 2.0, Salone dell'Arte e del Restauro di Firenze, 12 novembre 2010

[[www.opificiodellepietredure.it/documenti/OPD2.0-presentazioneNataleRuggieri.pdf](http://www.opificiodellepietredure.it/documenti/OPD2.0-presentazioneNataleRuggieri.pdf)].

JASON FARMAN, *Mapping the digital empire: Google Earth and the process of postmodern cartography*, in "New Media & Society", 12 (2010), n.6, pp. 869-888.

*L'economia dei beni culturali e ambientali. Una visione sistemica e integrata*, Milano, Settimana internazionale dei beni culturali e ambientali, Firenze (12-20 novembre 2010), The European House – Ambrosetti.

CHARLIE GERE, *Some thoughts on Digital Culture*, in "From the digitization of culture to digital culture? – Dossier", edito da PAU ALSINA, *Digit·HVM. Revista Digital d'Humanitats*, (2010), n.12, pp. 3-6.

BERYL GRAHAM, SARAH COOK, *Rethinking Curating. Art after New Media*, Cambridge, The MIT Press.

YVONNE HELLIN-HOBBS, *The constructivist museum and the web*, in "EVA" (2010), Londra, pp. 72-78  
[<http://ewic.bcs.org/content/ConWebDoc/36052>].

SAM HINTON, MITCHELL WHITELAW, *Exploring the digital commons: an approach to the visualisation of large heritage datasets*, in "EVA" (2010), Londra, pp. 51-58  
[<http://ewic.bcs.org/content/ConWebDoc/36049>].

ANDREAS M. KAPLAN, HAENLEIN MICHAEL, *Users of the world, unite! The challenges opportunities of social media*, in "Business Horizons" 53 (2010), n.1, pp. 59-68.

ADRIANA BARTOLOTTI, MARIO CALIDONI, IVO MATOZZI, SILVIA MASCHERONI, *Per l'educazione al patrimonio culturale, 22 tesi*, Milano, Franco Angeli

ROBERT V. KOZINETS (b), *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, Sage Publications Ltd, Londra.

FRANÇOIS MATARASSO, *Re-thinking Cultural Policy*, in "CWE" (2010), pp. 66-76.

ROSS PARRY, *Museums in a Digital Age*, Milton Park, Routledge.

NINA SIMON, *The Participatory Museum*, Santa Cruz [http://www.participatorymuseum.org/read/].

THEOPISTI STYLIANOU-LAMBERT, ELENA STYLIANOU, *A third space: reconsidering issues of neutrality and accessibility in the virtual museum*, in "EVA" (2010), Londra, pp. 66-71, [http://ewic.bcs.org/content/ConWebDoc/36051].

NATHANIEL TKACZ, *Wikipedia and the Politics of Mass Collaboration*, in "PLATFORM: Journal of Media and Communication", 2 (2010), n.2, pp. 38-51.

XENOPHON ZABULIS, DIMITRIS GRAMMENOS, ANTONIS ARGYROS, A.A. Argyros, *Exploration of large-scale museum artifacts through non-instrumented, location-based, multi-user interaction, proceedings 11th VAST International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage, VAST'2010*, Palazzo del Louvre, Parigi, Francia, 21-24 Settembre 2010, 155-162.

## **2009**

ARTURO MORA-SOTO, MARIA ISABEL SANCHEZ-SEGURA, FUENSANTA MEDINA DOMINGUEZ, ANTONIO AMESCUA, *Collaborative learning*

*experiences using social networks*, Proceedings of International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN09), Barcelona, 7-8 luglio 2009, pp. 4260-4270.

UGO BACCHELLA, IVANA BOSSO (a cura di), Atti del Convegno ArtLab 2008, Torino, 26-27 settembre 2008, Torino, Fondazione Fitzcarraldo, 2009  
[<http://www.fitzcarraldo.it/formaz/2008/artlab08.htm>].

DOMENICO CONSOLI, *Emotions that influence purchase decisions and their electronic processing*, Proceedings of international conference "Challenges of contemporary knowledge based economy" (ICMEA), 13-14 novembre 2009, in Alba Iulia, 2 (2009), n.11 [<http://oeconomica.uab.ro/upload/lucrari/1120092/45.pdf>].

KONSTANTINOS ARVANITIS, *Museums outside walls: mobile phones and the museum in the everyday*, in *Proceedings of the IADIS International Conference on Applied Computing*, SIAN BAYNE, JEN ROSS, ZOE WILLIAMSON, National Museums Online Learning Project final report (NMOLP), Edinburgh, School of Education, University of Edinburgh  
[<http://www.malts.ed.ac.uk/staff/sian/nmolp/finalreport.pdf>].

ALESSANDRO BOLLO, *Innovare l'offerta. Introduzione*, in "ArtLab 2009", pp. 22-26.

PIERLUIGI FELICIATI, MARIA TERESA NATALE (a cura di), *Manuale per l'interazione con gli utenti del Web culturale*, Roma, MINERVA EC Working Group Quality, Accessibility and Usability  
[[http://www.minervaeurope.org/publications/Handbookwebuserinteraction\\_it.pdf](http://www.minervaeurope.org/publications/Handbookwebuserinteraction_it.pdf)].

CHRISTIAN HEATH, DIRK VON LEHN, *Interactivity and Collaboration: new forms of participation in museums, galleries and science centres*, in "Museums in a Digital Age", edito da ROSS PARRY, Milton Park, Routledge, pp. 266-280  
[<http://kcl.academia.edu/DirkvomLehn/Papers>]

KIM HOLMBERG, ISTO HUVILA, MARIA KRONQVIST-BERG, GUNILLA WIDÉN-WULFF, *What is Library 2.0?*, in "Journal of Documentation" 65 (2009), n.4, pp. 668-681.

JEFF HOWE, *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business*, New York, Crown Publishing Group.

PETER MECHANT, *Culture 2.0: Social and Cultural Exploration through the Use of Folksonomies and Weak Cooperation*, in "Cultuur 2.0, Virtueel Platform" (2007), pp. 21-26,  
[<https://blog.itu.dk/BK04-E2009/files/2009/09/culture20social1.pdf>].

JAKKULA VIKARAMADITYA, *Intelligence: Technologies, applications, and opportunities*, in *Pervasive and Mobile Computing*, USA, 5.

## **2008**

LAVINIA SHAHANI, MARIA ECONOMOU, NIKI NIKONAKOU, *Museums curating online content using Web 2.0: making cultural production more democratic?*, Paper presented in The Digital Curation of Cultural Heritage 2008. Annual Conference of CIDOC, 15-18 settembre 2008, Atene  
[<http://aegean.academia.edu/MariaEconomou/Papers>].

AXEL BRUN, *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producers*, New York, Peter Lang.

TONI CAMBRA, *El web 2.0 com a distòpia en la recent internet*, in "Digit·HVM. Revista Digital d'Humanitats" (2008), n.10, pp. 1-6.

LUIGINA CIOLFI, LIAM J. BANNON, MIKAEL FERNSTRÖM, *Including Visitor Contributions in Cultural Heritage Installations: Designing for Participation*, in "Museum Management and Curatorship" 23 (2008), n.4, pp. 353-365  
[<http://limerick.academia.edu/LuiginaCiolfi/Papers/>].

SALVATORE COLAZZO, *Partecipazione come co-costruzione di beni comuni*, in *Il museo come luogo di apprendimento*, ANTONELLA NUZZACI, Lecce, Pensa Multimedia.

DOMENICO CONSOLI, FABIO MUSSO, *Marketing 2.0: a new marketing strategy*, in "Journal of International Scientific Publication: Economy & Business" 4 (2008), part 2, pp. 315-325, [<http://mpr.aub.unimuenchen.de/31116/>].

JANE FINNIS, *Turning cultural websites inside out: changes in online user behaviour, Web 2.0 and the issues for the culture sector*, in Uzelac, Cvjetičanin (2008), p. 151-165.

PAOLO GALLUZZI, *Dalla "Galassia Gutenberg" alla "Galassia Web"*, in *Galassia Web. La cultura nella rete*, a cura di PIETRO A. VALENTINO (a cura di), Firenze, Giunti, pp. 20-40.

ANDREA GRANELLI, *Implicazioni organizzative e sociologiche della transizione delle istituzioni culturali su web*, in *Galassia Web. La cultura nella rete*, a cura di PAOLO GALLUZZI, PIETRO A. VALENTINO (a cura di), Firenze, Giunti, pp.21-35.

GUIDO GUERZONI, ALESSANDRO MININNO, *Musei 2.0. I custodi della coda lunga*, in *Galassia Web. La cultura nella rete*, a cura di PAOLO

GALLUZZI, PIETRO A. VALENTINO (a cura di), Firenze, Giunti, pp.150-164.

MARTIN R. KALFATOVIC, EFFIE KAPSALIS, KATHERINE P. SPIESS, ANNE VAN CAMP, MICHAEL EDSON, *Smithsonian Team Flickr: A Library, Archives, and Museums Collaboration in Web 2.0 Space*, in "Archival Science" (2008), n.8, pp. 267-277, [<http://sipddr.si.edu/jspui/handle/10088/8156>].

LEV MANOVICH, *Software takes command*, novembre 2008, edizione non pubblicata [[http://softwarestudies.com/softbook/manovich\\_softbook\\_11\\_20\\_2008.pdf](http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf)].

TOMISLAV MEDAK, *Transformations of cultural production, free culture and the future of the Internet*, in *Digital Culture: The Changing Dynamics*, ALEKSANDRA UZELAC, BISERKA CVJETIČANIN, in "Culturelink Joint Publications Series No 15" (2008), Zagreb: Institute for International Relations, pp. 59-69.

MARIO RICCIARDI, *Il museo dei miracoli. Il museo come opera d'arte e invenzione tecnologica tra cultura e impresa, comunicazione e politica*, Milano, Apogeo.

PETER SAMIS, *The exploded museum*, in *Digital technologies and the museum experience: Handheld guides and other media*, L. TALLON, K. WALKER, AltaMira Press, PP. 3-17.

LUDOVICO SOLIMA (a), *Visitatore, cliente, utilizzatore: nuovi profili di domanda museale e nuove traiettorie di ricerca*, in *I pubblici dei musei. Conoscenza e politiche*, a cura di ALESSANDRO BOLLO, Milano, FrancoAngeli, pp. 65-76.

LUDOVICO SOLIMA (b), *Musei e nuove tecnologie dell'informazione: verso l'affermazione di un nuovo paradigma*, in *Scritti in onore di Giorgio Eminente*, a cura di SERGIO CHERUBINI, Milano, FrancoAngeli, pp. 307-328.

LOÏS TALLON, KEVIN WALKER, *Digital Technologies and The Museum Experience*, New York, AltaMira Press.

ALEKSANDRA UZELAC, *How to understand digital culture: Digital culture - a resource for a knowledge society?*, in *Digital Culture: The Changing Dynamics*, ALEKSANDRA UZELAC, BISERKA CVJETIČANIN, in "Culturelink Joint Publications Series No 15" (2008), Zagreb: Institute for International Relations, pp. 7-21.

ALEKSANDRA UZELAC, BISERKA CVJETIČANIN, *Digital Culture: The Changing Dynamics*, in "Culturelink Joint Publications Series No 15" (2008), Zagreb: Institute for International Relations [[http://www.culturelink.org/publics/joint/digicult/digital\\_culture-en.pdf](http://www.culturelink.org/publics/joint/digicult/digital_culture-en.pdf)].

PIETRO M. VALENTINO. *L'impatto della "seconda rivoluzione" informatica su cultura e turismo*, in Galluzzi, Valentino 2008, pp. 41-63.

ROB VAN KRANENBURG, *New realities, new policies?*, in *Digital Culture: The Changing Dynamics*, ALEKSANDRA UZELAC, BISERKA CVJETIČANIN, in "Culturelink Joint Publications Series No 15" (2008), Zagreb: Institute for International Relations, pp. 25-41.

## **2007**

HIROYUKI ARITA-KIKUTANI, KAZUHIRO SAKAMOTO, *Using a mobile phone tour to visit the Ueno Zoological Gardens and the National*

*Science Museum in Tokyo, Japan*, in "Journal of Museum Education", p32, pp35-46.

MANUEL CASTELLS, *The Information Age: Economy, Society and Culture, vol. 1: The Antinucci2007 = Francesco Antinucci. Musei Virtuali*, Roma-Bari, Laterza.

FRANCESCO DANIELLI, *Il sistema di programmazione e controllo del museo*, Milano, FrancoAngeli.

LORIS DYENS ET AL., *From a Distance: Mobile Phones as Live Broadcasting Devices*, in *Museums and the Web 2007: Proceedings* (1 maggio 2007), JENNIFER TRANT, DAVID BEARMAN, Toronto, Archives & Museum. [http://www.archimuse.com/mw2007/papers/lydens/lydens.html].

LORIS DYENSL, *Inoue, Digital technology at the National Science Museum of Japan*, in "Journal of Museum Education" 32 (2007), n. 1, pp. 7-16.

THOMAS KVAN, JANICE AFFLECK, *The role of virtual communities in heritage interpretation*, in *The Proceedings of the 2007 International Conference on Digital Applications in Cultural Heritage (DACH 2007)*, Taiwan, Edodacom Inc., pp. 277-292 [http://www.arch.nctu.edu.tw/works/DACH2007\_images/PDF/section5.pdf].

MAKOTO MANABE, LORIS LYDENS, *Making connections: Using mobile phones as a museum tool*, in "Journal of Museum Education" 32 (2007), n. 1, pp. 27-34.

MICHELE SANTORO, *Questa sera si cataloga a soggetto. Breve analisi delle folksonomies in prospettiva bibliotecaria*, in "Bibliotime"

10 (2007), n.2 [<http://spbo.unibo.it/bibliotime/num-x-2/santoro.htm>].

GOTTFRIED VOSSEN, STEPHAN HAGEMANN, *Unleashing Web 2.0: From Concepts to Creativity*, Amsterdam, Elsevier/Morgan Kaufmann.

## **2006**

ULLA MARIA ENGERSTRÖM, *On museums and web 2.0*, in *On Making and Consuming Things*, ULLA MARIA ENGERSTRÖM, 10 novembre 2011,

[[http://ullamaaria.typepad.com/hobbyprincess/2006/06/museums\\_and\\_web.html](http://ullamaaria.typepad.com/hobbyprincess/2006/06/museums_and_web.html)].

PIERLUIGI FELICIATI, *Dal modello per la qualità del Web alla pratica negli archivi: Archivio&Web e MINERVA Ec*, Paper slides presentation al convegno "VII Giornata di confronto tra archivisti e bibliotecari", Archivio di Stato di Trieste, 1 dicembre 2006 [[http://eprints.rclis.org/8242/1/slides\\_feliciati.pdf](http://eprints.rclis.org/8242/1/slides_feliciati.pdf)].

ANGELINA RUSSO, JERRY WATKINS, LINDA KELLY, SEBASTIANCHAN, *How will social media affect museum communication?*, in *Proceedings Nordic Digital Excellence in Museums (NODEM 06)*, 7-9 dicembre 2006, Oslo [<http://cci.edu.au/publications/how-will-social-media-affect-museum-communication>].

DAVID BERMAN, JENNIFER TRANT, *Museums and the Web 2004 Proceedings*, Toronto, Archives & Museum Informatics.

YOCHAI BENKLER, *The Wealth of Networks: how social production transforms markets and freedom*, Londra, Yale University Press.

CHRISTIAN LICOPPE, ZBIGNIEW SMOREDA, *Rhythms and ties: Towards a pragmatics of technologically-mediated sociability*, in *Computers, Phones and the Internet. Domesticating Information Technologies*, ROBERT KRAUT, MALCOM BRYNIN, SARA KIESLER, Oxford, University Press, pp. 296-313 [<http://perso.rd.francetelecom.fr/smoreda/publications/LicoppeSmoreda2006.pdf>].

ANTONELLO MAROTTA, *Il Museo come evento culturale: riflessioni e prospettive nell'era culturale*, in "Scene del consumo: dallo shopping al museo", a cura di ISABELLA PEZZINI, PIERLUIGI CEERVELLI, Meltemi Editore. [[https://books.google.it/books?id=uEQ2koLRWmoC&pg=PT330&lpg=PT330&dq=bookmarking+nei+musei&source=bl&ots=9La\\_EPZfk&sig=AgKt5V7CdpUiSvLLHcRVI003f3M&hl=it&sa=X&ved=0CCsQ6AEwAzgKahUKEwi-5LDYtZrJAhUGA4KHXdJCI4#v=onepage&q=bookmarking%20nei%20musei&f=false](https://books.google.it/books?id=uEQ2koLRWmoC&pg=PT330&lpg=PT330&dq=bookmarking+nei+musei&source=bl&ots=9La_EPZfk&sig=AgKt5V7CdpUiSvLLHcRVI003f3M&hl=it&sa=X&ved=0CCsQ6AEwAzgKahUKEwi-5LDYtZrJAhUGA4KHXdJCI4#v=onepage&q=bookmarking%20nei%20musei&f=false)].

ISABELLA PEZZINI, PIERLUIGI CERVELLI, *Scene del consumo: dallo shopping al museo*, Roma, Meltemi editore.

PAOLO PAOLINI, *What We Have Learned By Using Cultural Heritage, Technology Based, Educational Environment: SEE (Shrine Educational Experience)*, ICHIM International Cultural Heritage Informatics Meeting (2004), Proceedings, Berlino.

SEBASTIANO COLAZZO, VALENTINA PERRONE, *Integrating Distributed Heterogeneous Information Sources for Cultural Heritage: the DICE approach*. In Proceedings of the Third International Workshop on

Presenting and Exploring Heritage on the Web – PEH '04, co-located with DEXA 2004 (30 agosto – 3 settembre 2004) Saragoza.

## 2005

PEDRO ISAÍAS, CARMEL BORG, PIET KOMMERS, PHILIP BONANNO, Proceedings of the IADIS International Conference Mobile Learning, 28-30 giugno 2005, Qwara, in "IADIS Digital Library" (2005) [[http://www.iadis.net/dl/final\\_uploads/200506C016.pdf](http://www.iadis.net/dl/final_uploads/200506C016.pdf)].

STEFANIA BOJANO, GIULIANO GAIA, FRANCESCA PASQUALI, *Cross Media: quando l'unione fa la forza*, in "FIZZ - Oltre il marketing culturale" (dicembre 2005) [<http://www.fizz.it/home/articoli/2005/103-cross-mediaquando-lunione-fa-la-forza>].

DIRK VON LEHN, CHRISTIAN HEATH, *Accounting for New Technology in Museum Exhibitions*, in "International Journal of Arts Management" 7 (2005), n.3, pp. 11-21.

CHRISTIAN LICOPPE, ZBIGNIEW SMOREDA, *Are social networks technologically embedded? How networks are changing today with changes in communication technology*, in "Social Networks" 27 (2005), n.4, 2005, pp. 317-335 [<http://perso.rd.francetelecom.fr/smoreda/publications/LS2005.pdf>]

JAMES QUO PING LIN, *The Digital Museum of the Future*, PNC 2005 Annual Conference in Conjunction with PRDLA, ECAI 2005. [<http://pnclink.org/pnc2005/chi/Presentation-PDF/020-James%20Que%20Ping%20Lin.pdf>].

## 2004

NICOLETTA DI BLAS, PAOLO PAOLINI, *Learning by Playing. An Edutainment 3D Environment for Schools*, in Proceedings of ED-MEDIA 2004. World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia, Telecommunications (21-26 giugno 2004), Lugano.

GAIL DURBIN, *Learning from Amazon and EBay: Usergenerated Material for Museum Web Sites*, in "Museums and the Web" (2004) [<http://www.archimuse.com/mw2004/papers/durbin/durbin.html>].

GUIDO CANDELA, ANTONELLO EUGENIO SCORCU, *Economia delle arti*, Bologna, Zanichelli.

ELISA GIACCARDI, *Memory and Territory: New Forms of Virtuality for the Museum*, in "Museums and the Web" (2004) [<http://www.archimuse.com/mw2004/papers/giaccardi/giaccardi.html>].

## **2002**

ELISA GIACCARDI, *Memoria e territorio: nuove forme di museo virtuale*, in "FIZZ - Oltre il marketing culturale" (ottobre 2002) [<http://www.fizz.it/home/articoli/2002/248-memoria-eterriorio-nuove-forme-di-museovirtuale>].

## **2001**

ALESSANDRA MOTTOLA MOLFINO, *Museomania*, in "Mecenate", Pubblicato in "Arte sans frontières", (5 novembre, 2001) [<http://www.mecenate.info/articolo.asp?id=30>].

LEONARDO PARACHINI, CARLOALESSANDRO PISONI, *Storia e Storie di giardini*, Atti del convegno, Verbania, Sabato 31 agosto 2002, Alberti libraio

DAVID C. THROSBY, *Economics and Culture*, Cambridge, University Press.

**1998**

GEORGE E. HEIN, MARY ALEXANDER, *Museums: Places of learning*, Washington, DC, American Association of Museums.

**1999**

DARCY DI NUCCI, *Fragmented future*, in "Print" 53, 4 (1999), n.32, pp. 221-222.

**1996**

PIERRE LEVY, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, LUOGO, Feltrinelli, 1996

MARION R. GRUBER, CHRISTIAN GLAHN, *E-Learning for Arts and Cultural Heritage Education in Archives and Museums*, In "Applying digital media to culture", Amsterdam, IOS Press.

**1995**

NICHOLAS NEGROPONTE, *Being Digital*, Londra, Alfred A. Knopf.

## **SITOGRAFIA**

<http://www.digitalheritage2015.org/portfolio/>

<http://www.google.com/culturalinstitute/u/0/home>

<http://www.liguriaheritage.it>

<http://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>

<http://www.musapietrasanta.it>

[http://www.museivaticani.va/2\\_IT/pages/MV\\_Visite.html](http://www.museivaticani.va/2_IT/pages/MV_Visite.html)

<http://parsjad.regione.veneto.it>

<http://www.polomuseale.firenze.it>

<https://situate.io/>

<http://www.mecenate.info/>

<http://www.museogalileo.it/visita/commentivisitatori.html>

<http://www.ics.forth.gr>

<http://www.art-glass.it>

<https://digitalheritage2015>

<http://www.europeana.eu>

<http://altbeacon.org>

<http://www.fizz.it>

<https://github.com/google/eddystone>

<http://www.lubec.it>

<http://www.mercatiditraiano.it>

[http://www.moma.org/explore/inside\\_out/category/i-went-to-](http://www.moma.org/explore/inside_out/category/i-went-to-)

moma

<https://museidigitali.wordpress.com>

<http://www.palazzofarnese.piacenza.it/visita-virtuale>

<http://peach.fbk.eu>

<http://www.prophets.be/#/work/mas-museum>

<http://www.trentorise.eu/it/explora-museum>

<https://virtualmuseums.wordpress.com>

<https://www.v-must.net>

<https://it.wikipedia.org>

<http://www.wired.it>

<http://www.valut-azione.net/saperi/valutazione/analisi-dei-bisogni/>

[www.forum-ucc.it/notizie/487-sincrona-e-asincrona.](http://www.forum-ucc.it/notizie/487-sincrona-e-asincrona)

<http://icom.museum>

<https://www.ufficiostampa.provincia.tn.it/Comunicati/QUANDO-LA-CULTURA-SI-FA-IMPRESA-E-DIVENTA-MOTORE-DI-SVILUPPO>

<http://www.musee-mccord.qc.ca/en>

<http://www.pacmusee.qc.ca/en/home>

<http://canepina.museodiffuso.net/>

<http://www.archeologia Lazio.beniculturali.it/it/330/museo-virtuale-della-valle-del-tevere>

<https://vimeo.com/107151367>

[www.romanoimpero.com/2010/06/lucus-feroniae-lazio.html](http://www.romanoimpero.com/2010/06/lucus-feroniae-lazio.html)

<http://www.deutsches-museum.de/>

<http://www.culturespaces.com/fr/home>

<http://www.fondation-culturespaces.com/fr/home>

[www.centrostudivitruviani.org/comunicato-stampa-3/](http://www.centrostudivitruviani.org/comunicato-stampa-3/)

<http://palazzoducale.visitmuve.it/it/mostre/archivio-mostre/mostra-acqua-e-cibo/2015/04/7052/storie-della-laguna-e-della-citta/>

<http://www.veniceghetto500.org/i-500-anni-del-ghetto-di-venezia/>

<http://www.artemagazine.it/dal-territorio/item/2478-la-tomba-del-tuffatore-e-tornata-a-paestum>

<http://www.studioazzurro.com/>

<http://www.fondazionemazzotti.org/>

## **VIDEOGRAFIA**

<https://www.youtube.com/watch?v=02a3vqqxkbc>

<http://www.youtube.com/watch?v=m4DDe4UGNOs>

<http://www.youtube.com/watch?v=2RCrP0hXZ-4&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?gl=IT&v=mILY0zic7u0>

[http://www.youtube.com/watch?v=YVfSuPwic9I&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=YVfSuPwic9I&feature=player_embedded)

<https://www.youtube.com/watch?v=IkzvQs6dRJI&t=247s>

**APPENDICE: Ricerca iconografica dei possibili dipinti da utilizzare nel progetto, Galleria dei quadri animati, Esedra ponente.**

**II PAESAGGIO DIPINTO: il paesaggio vivente**

Riteniamo che pittura, incisioni, cartografia, sculture e architetture narrate con ICT possano meglio rappresentare la complessa memoria di un vissuto. Nel nostro progetto le ICT rendono vive le opere.

Di seguito presentiamo un elenco iconografico, anche se ancora parziale, di quanto vorremmo includere in sede progettuale molto si trova nel catalogo "ANDREA PALLADIO E LA VILLA VENETA DA PETRARCA A CARLO SCARPA", si trova un capitolo e numerose schede sulla rappresentazione della villa, in molti suoi aspetti, tramite la pittura, la cartografia, insomma le fonti visive.

Francesco Guardi<sup>224</sup>, Villa Loredan a Paese XVIII sec. Collezione privata. (due opere): nei due quadri di Pietro Longhi in cui è rappresentata villa Loredan a Paese (TV) è quasi del tutto assente uno spazio organizzato intorno alla villa. Sia davanti che sul retro la Villa si apre su un prato delimitato da un basso muro in cui sono totalmente assenti elementi ornamentali di alcun tipo, sintomo dell'oramai ineluttabile declino della civiltà delle Ville Venete. Sarà solo con l'Ottocento che la nuova borghesia industriale e terriera ridarà nuovo impulso al vivere in villa realizzando parchi e giardini che però finiranno con lo snaturare, almeno in parte, il rapporto originario tra la villa e il suo paesaggio.

Desbois Martial<sup>225</sup>, Palazzo Morosini di Sant'Anna Morosina 1683, San Giorgio delle pertiche Padova.

---

**224** LUIGINA ROSSI BORTOLATTO, *L'opera completa di Francesco Guardi*, Milano, Rizzoli, 1974

**225** A. TENENTI, *Venezia e Parigi*, a cura di GRUP.AMBROSIANO, 1989. Palazzo

Ludovico Pozzoserrato<sup>226</sup>, Banchetto in villa, XVI secolo, Collezione privata<sup>227</sup>.

Anonimo Veneziano, Betsabea al bagno, XVI Secolo, Archivio Fondazione Zeri. Dipinto anonimo in cui si nota la differenza architettonica tra una Villa del Cinquecento e una dell'Ottocento.

Ludovico Pozzoserrato<sup>228</sup>, Vista di una Villa, MDXC, National Museum Varsavia.

Ludovico Pozzoserrato, Allegoria dell'estate, seconda metà del 500<sup>229</sup>: una grande Villa monumentale con un prodromo tetrastilo<sup>230</sup> e giardino all'italiana, dove il passaggio dalla costruzione padronale alla Villa complessa è compiuto.

Domenico Tintoretto<sup>231</sup>, Ritratto di giovane (seconda metà del Cinquecento) Museo Puškin, Mosca: il Tintoretto ci offre la veduta di una Villa Veneta con scalinata di ampio respiro che porta al piano nobile, un muro basso separa il giardino dal fiume.

G. Costa<sup>232</sup>, incisione con l'arrivo di una gondola e di un bragozzo(?) a Villa Foscari.

---

Morosini di Sant'Anna Morosina con lo splendido giardino da una incisione di M. Desbois del 1683.

Posto nel cuore stesso della contea, il palazzo è concepito come punto di incrocio fra le tre strade esistenti e il fiume Tergola, quasi a ricreare uno scorcio di Venezia.

**226** STEFANIA MASON RINALDI (a cura di), Lodewijk Toeput, pittore neerlandese nella civiltà veneta del tardo Cinquecento in *Atti del seminario*, Treviso, 6 - 7 novembre 1987, Asolo 1988, pp. 71-77.

A un raffinato esempio dello stile di questo singolare artista della sua piena maturità: le suggestioni dei giardini delle Ville Venete, animati da banchetti e concerti, si uniscono ai suggerimenti della pittura fiamminga, che porta all'aperto i passatempi dell'alta società.

**227** Fonte; Archivio Fondazione Zeri.

**228** DOMENICO LUCIANI, STEFANIA MASON RINALDI (a cura di), *Toeput a Treviso, Ludovico Pozzoserrato, Lodewijk Toeput, pittore neerlandese nella civiltà veneta del tardo Cinquecento*, Treviso-Asolo, Fondazione Benetton, Studi Ricerche-Acelum Edizioni, 1988.

**229** Archivio Fondazione Zeri.

**230** VITRUVIO, *De Architectura*, pag. 270.

**231** MELANIA G. MAZZUCCO, *Jacomo Tintoretto e i suoi figli. Storia di una famiglia veneziana*, Rizzoli 2009.

**232** G. COSTA, *Ville del Brenta*, Venezia, 1711-72, Tav XIII.

Leandro Bassano, Maggio (1595-1600 ca.) Kunsthistorisches Museum, Gemaldegalerie, Vienna Francesco Beccaruzzi, Scene di caccia di fronte a una villa 1540, Collection of Hopetoun House, South Queenferry.

Andrea Previtali<sup>233</sup>, Madonna con Bambino e un supplicante 1505 National Gallery Londra.

Giovanni Bellini<sup>234</sup>, Madonna, quattro Santi e donatore, 1507. Esposta nella Cappella Santa dell'antichostro della Chiesa di San Francesco della Vigna a Venezia.

Anonimo veneziano, Scena in giardino (XVI secolo)<sup>235</sup>.

Cima da Conegliano<sup>236</sup>, (1496-1499), county Museum of Art, Los Angeles. Vittore Carpaccio<sup>237</sup>, Temperanza, (1496-1500), High Museum of Art, Atlanta.

Giovanni Bellini, Madonna del prato, (1505), National Gallery, Londra. In questo quadro del Bellini la villa non è circondata da alcuna cinta muraria, una forma di libertà dovuta al governo politico della Repubblica ed i progressi nell'agricoltura sono evidenti nelle recinzioni in cui sono costretti gli animali al fine di salvaguardare le coltivazioni.

Giovanni Bellini, (scuola) Madonna col Bambino benedicente, (1510), Pinacoteca Brera, Milano.

In quest'opera si testimonia la presenza di acquitrini, aree non ancora bonificate e legate al pascolo un tempo molto presenti nella regione.

Von Zach, Lo stradone delle Ville Venete nella pianura ad ovest di Treviso ai primi dell'800 Barco della Regina Cornaro ad Altivole (1490):

---

**233** MAURO ZANCHI, *Andrea Previtali. Il coloritore prospettico di maniera belliniana*, Ferrari Editrice, Bergamo 2001.

**234** Giovanni AGOSTI, *Un amore di Giovanni Bellini*, Officina Libraria, Milano 2009.

**235** Fonte: Archivio Fondazione Zeri.

**236** AA.VV. Cima da Conegliano. *Itinerari nel Veneto*. Marsilio 2010.

**237** FRANCESCO VALCANOVER, *Vittore Carpaccio*, AA.VV., *Pittori del Rinascimento*, Scala, Firenze 2000.

l'immagine del complesso andato distrutto, è tratta da un'incisione ad esso coeva<sup>238</sup>.

Jacopo de Barbari<sup>239</sup>, particolare della pianta di una Villa alla Giudecca.

Paolo Veronese<sup>240</sup>, Affresco a Villa Barbaro, (1560-1561), Maser Treviso.

Tiziano Vecellio, Venere con un organista e cupido, (1548), Museo del Prado, Madrid.

Cozens John Robert<sup>241</sup>, Vista da Villa Mirabella, (1782), Victoria and Albert Museum, Londra.

Ludovico Pozzoserrato (seguaci), Festa nel Villaggio, ( XVI secolo), Collezione privata.

Francesco da Milano<sup>242</sup>, Annunciazione (XVI secolo), Duomo di Santa maria Nuova di Serravalle, Vittorio Veneto Treviso.

Albrecht Durer: Il profilo di Caterina Corner, 1495 circa, forse derivato da un'opera di Gentile Bellini per Caterina.

Camillo Mariani, Statua di Caterina Corner, Regina di Cipro e Signora di Asolo, risale al 1588, salone di Villa Cornaro, Piombino Dese.

Giovanni Bellini, Madonna con il bambino, (1485-1490), Metropolitan Museum of Art, New York.

Domenico Campagnola<sup>243</sup>, Vendemmia, XVI secolo, Cabinet de dessins, Louvre, Paris.

Paris Bordon<sup>244</sup>, Scene di vendemmia, (15509, Accademia Carrara, Bergamo.

---

**238** JAMES S. ACKERMAN, *La Villa*, Einaudi Editore, Torino, riedizione del 2013.

**239** JACOPO DE BARBARI, una Villa con giardino alla Giudecca, incisione in legno, Museo Correr, 1500, Venezia.

**240** G. PIOVENE E R. MARINI, *L'opera completa del Veronese*, Milano, Rizzoli, 1968..

**241** .KIM SLOAN:ALEXANDER, JHON ROBERT COZENS: The poetry of landscape, Yale Univ Pr, 1986.

**242** CRESPI, LEONARDI, ZANATO, *Magia del colore. Chiese affrescate della Marca Trevigiana*, Vianello libri, 2008.

**243** E. SACCOMANI 1984 Domenico Campagnola: Gli anni della maturità in "Arte Veneta", 34, pag 63-77.

**244** M.L. AVAGNINA , *Pinacoteca Civica di Vicenza: dipinti dal XIV al XVI secolo*, Silvana editoriale, 2003.

Bonifacio de Pitati<sup>245</sup>, Estate e Autunno (XVI secolo), Collezione privata.

Andrea Mantegna<sup>246</sup>, Sansone Dalila, (1495-1500), National Gallery, Londra. Angelo Prati<sup>247</sup>, Disegno generale di tutta la Brentella, Diffusione Ville venete e irrigazione nel territorio del Consorzio Brentella di Pederobba nel 700.

Cristoforo Sorte<sup>248</sup>, Disegno ad adacquar il trivisan, (1556), Archivio di Stato di Venezia. Bonifiche lungo la gronda lagunare in una perticazione del Settecento.

Archivio di Stato di Venezia. Sistemazioni a cavini in una perticazione del Settecento, (Archivio di Stato di Venezia).

Una piantata su un cavino nel Comune di Quinto di Treviso negli anni Ottanta del ventesimo secolo, Archivio di Stato di Venezia.

Anonimo, Disegno del Barco della Regina Cornaro, Secolo XVIII, Asolo, Museo Civico. Bonifiche delle sorgenti del Fiume Sile. Le sistemazioni a campi chiusi in una perticazione settecentesca. Archivio di Stato di Venezia.

Cima da Conegliano, Polittico di San Giovanni Battista (1504-1509), Chiesa parrocchiale di San Fior, Treviso.

Leandro Bassano, Giugno, (1595-1600), Kunsthistorisches Museum, Ghemaldegalerie, Vienna.

Bonifacio Veronese (scuola di), Semina, XVI secolo, Fondazione Zeri.

Jacopo da Valenza<sup>249</sup>, Madonna col bambino (XVI secolo)<sup>250</sup>.

Giovanni Bellini, San Francesco nel deserto, (1480), Frick Collection, New York.

---

**245** U. RUGGERI, "Nuovi dipinti veneziani del Cinquecento", in: *Arte documento*, aprile 1990, pag. 90.

**246** STEFANO ZUFFI, *Il Quattrocento*, Electa, Milano 2004.

**247** Disegno generale di tutta la Brentella (rist. Anast. 1763) Prati Angelo, Edizioni Canova, collana Grandi libri, 2004.

**248** SALGARO SIVINO (A cura di): *Cristoforo Sorte e il suo tempo*, Patron Editore, Bologna, 2012.

**249** SERGIO CLAUT, Un aggiornamento per Jacopo da Valenza, in *Jahrbuch der Berliner Museen*, Bd. 41, 1999, pp. 47-54.

**250** Fonte: ArchivioFondazione Zeri.

Giovanni Bellini, (scuola di), Madonna col bambino, (1510), Metropolitan Museum of Art, New York.

Vittore Carpaccio, Scene di caccia in laguna, (1490-1493), Paul Getty Museum, Los Angeles.

Giovanni Bellini, Uccisione di San Pietro Martire, (1507), National Gallery, Londra.

Bernardino da Asola<sup>251</sup>, Uccisione di San Pietro Martire, (1540), National Gallery Londra.

Le due uccisioni di San Pietro Martire mostrano importanti differenze: nell'opera di Bernardino il bosco appare una massa chiusa ed a fianco vi è un'area a pascolo, nell'opera del Bellini si scorge un ritratto molto più vicino a noi, del bosco vi è solo traccia; i bovini non pascolano ma seguono la strada. Ritourneremo in modo più esaustivo su queste due opere in sede di progetto.

Jacopo Bellini, Natività (1430-1450), Cabinet de dessins du Louvre, Parigi.

Jacopo Bellini, San Cristoforo (1430-1450), Cabinet de dessins du Louvre, Parigi: qui i campi coltivati sono descritti con minuzia di particolari, anche se nel complesso la pianura veneta risultava essere ancora complessa, rispetto a quanto si evince da questa rappresentazione, alla fine del Cinquecento vi erano ancora aree boschive con valli e paludi tra i colli vicentini e quelli padovani fossero state fatte opere di bonifica imponenti.

Vittore Carpaccio, La fuga in Egitto, (1500 ca.), National Gallery of Art Washington.

Paesaggio viticolo nell' area di produzione del prosecco di Conegliano Valdobbiadene in un particolare del Seicento. Archivio di Stato di Treviso.

---

**251** G.Fiocco, "Piccoli maestri, Giovanni e Bernardino da Asola", 1925.

Braum Georg and Hogenberg Franz (1572-1617) "Civitates Orbis Terrarum" Serravalle (Vittorio Veneto), Archivio di Stato di Venezia. Una sequenza di stampe realizzate a partire dalla fine del Cinquecento, in cui viene riprodotta il paesaggio di Serravalle nel comune di Vittorio Veneto (TV), queste stampe ci ammettono alla nascita della viticoltura specializzata in collina.

Tra il Cinquecento ed il Seicento, il paesaggio cambia, nella stampa si nota come sotto il Santuario di Santa Augusta vi sia un ampio terreno non coltivato, mentre nella stampa successiva l'area incolta è sostituita da un vigneto specializzato.

Bartolomeo Veneto<sup>252</sup>, Madonna con Bambino, (1505), Accademia Carrara, Bergamo.

Vittore Carpaccio, La fuga in Egitto, (1500 ca), National Gallery of Art, Whashington. Jacopo Bellini, San Cristoforo, (1430-1450), Cabinet de dessins du Louvre, Parigi. Jacopo Bellini, Natività, (1430-1450), Cabinet de dessins du Louvre, Parigi.

Jacopo da Valenza, Madonna col bambino, (XVI secolo), Fonte: Archivio Zeri: in questo quadro, sotto la sommità della rocca, probabilmente Monselice si possono vedere tre gradini, probabilmente muretti a secco o scavi sulla roccia, un simile investimento lascia intuire una coltivazione di grande valore come un vigneto speciale, che diventa quindi una coltivazione a pieno titolo e non più una pianta di accompagnamento ad altre colture.

Leandro Bassano, Giugno, (1595-1600 ca.) Kunsthistorisches Museum, Gemaldegalerie, Vienna.

Andrea Mantegna, martirio di San Giacomo, (1453-1457) Chiesa degli Eremitani, Padova.

---

**252** LAURA PAGNOTTA, *Bartolomeo Veneto. L'opera completa*. Firenze, Pagine Editore, 1997.

Grande ordine nel paesaggio dipinto nella Cappella degli Orvetari, forme regolari nel seminato e nelle viti con adatteamenti del terreno in declivio a cavalcapoggio ed a tagliapoggio.

Vittore Carpaccio, *Meditazione sulla Passione*, (1510 ca.), Metropolitan Museum, New York.

Il paesaggio dipinto è molto simile al Monte Cinto sui colli Euganei, la particolare siepe bassa sembra essere intrecciata con piante spinose volte a scoraggiare il movimento degli animali da pascolo verso le aree seminate.

Cima da Conegliano, *S. Elena*, (1495), National Gallery of Art, Washington.

In questo paesaggio si testimonia della chiusura del seminato in contrapposizione alle aperture del pascolo con siepi ed alberi ad alto fusto, colli con pendenze dolci dove la coltura intensiva è più facile.

Tiziano Vecellio, *Amore sacro e amore profano* (1514), Galleria Borghese, Venezia: opera giovanile di Tiziano che mostra un pascolo in bassa collina oggi poco frequente. Pascoli chiusi da alte siepi si andavano sempre più diffondendo.

Jacopo Bassano, *Adamo ed Eva nel paradiso dell'Eden*, (1570-1573), Galleria Doria Pamphilj, Roma.

Cima da Conegliano, *L'adorazione dei pastori*, (1509-1510), Chiesa dei Carmini, Venezia: un paesaggio pastorale dove la collina si rivela priva di chiusure, aperti sono i pascoli e vi è una totale mancanza di boscaglie e interruzioni naturali.

Lazzaro Bastiani<sup>253</sup>, *Giuseppe interpreta il sogno del faraone*, (1500 ca.) Columbia Museum of Art: quest'opera è ancora visibile nei nostri colli anche se per questioni economiche il seminativo è stato sostituito

---

**253.** GIORGIO FOSSALLUZZA, scheda 149 (Lazzaro Bastiani, *Madonna con Bambino*), in Museo di Castelvecchio. Catalogo generale dei dipinti e delle miniature delle collezioni civiche veronesi dalla fine del X all'inizio del XVI secolo, a cura di P. Marini, G. Peretti e F. Rossi, Cinisello Balsamo 2010, pp. 203-206.

dalle viti, anche qui lavori di miglioria idraulica con fossati paralleli al deflusso delle acque.

Giovanni Bellini, Pietà Martinengo (1505), gallerie dell'Accademia, Venezia: vi si trova una certa somiglianza con i Colli Berici Comune di Brendola, in cui gli appezzamenti hanno forma geometrica.

Antonio Vivarini, L'adorazione dei Magi, (1445) Gemaldegalerie di Berlino: in quest'opera, dove le proporzioni non vengono tenute in gran conto, forse a seguire la pittura gotica, è presente un divisione del terreno in pascolo e seminativo, forse anche una delimitazione per avvicendamento colturale.

Francesco Benaglio, Madonna col Bambino (1480), Museo Correr, Venezia: paesaggio reale rispettoso delle differenti dimensioni degli alberi coltivati di trattenimento o delimitazione, molto più piccoli degli alberi sparsi in collina.

Anonimo padovano, Scena dall'Eneide (XV secolo)<sup>254</sup>: in quest'opera terrazzamenti imboschiti ed opere di miglioria idraulica.

Jacopo Bellini , La discesa di Cristo al Limbo, (seconda metà del '400), Museo civico di Padova: in quest'opera si vedono chiaramente una sistemazione idrica, una canalizzazione, volta limitare l'effetto erosivo delle piogge in collina, tecnicamente tagliapoggio, ed un sistema di filari di vite.

---

**254** Fonte: Archivio Fondazione Zeri.