

la rivista di **en**gramma
2004

30-33

La Rivista di Engramma
30-33

La Rivista di
Engramma
Raccolta

numeri 30-33
anno 2004

direttore
monica centanni

La Rivista di Engramma

a peer-reviewed journal
www.engramma.it

Raccolta numeri **30-33** anno **2004**

30 gennaio/febbraio 2004

31 marzo 2004

32 aprile 2004

33 maggio 2004

finito di stampare novembre 2019

sede legale
Engramma
Castello 6634 | 30122 Venezia
edizioni@engramma.it

redazione
Centro studi classicA luav
San Polo 2468 | 30125 Venezia
+39 041 257 14 61

© 2019
edizioni**engramma**

ISBN carta 978-88-94840-74-2
ISBN digitale 978-88-98260-45-4

L'editore dichiara di avere posto in essere le dovute attività di ricerca delle titolarità dei diritti sui contenuti qui pubblicati e di aver impegnato ogni ragionevole sforzo per tale finalità, come richiesto dalla prassi e dalle normative di settore.

Sommario

- 6 | *30 gennaio/febbraio 2004*
- 66 | *31 marzo 2004*
- 102 | *32 aprile 2004*
- 156 | *33 maggio 2004*

33

maggio **2004**

LA RIVISTA DI ENGRAMMA N. 33

Daniotti | Di Mauro | Pasini | Pozzi | Sbrilli | Trevisan
Trimarchi | Vallini

CONVEGNO LUMINAR 3. INTERNET E
UMANESIMO. WEB_MUSEI. MODELLO
ITALIANO E NUOVE RISORSE

A CURA DELLA REDAZIONE DI ENGRAMMA

DIRETTORE
monica centanni

REDAZIONE
daniela sacco, linda selmin, katia mazzucco, alessandra pedersoli, lorenzo bonoldi, federica pellati,
maria bergamo, claudia daniotti, elizabeth thomson, giulia bordignon, giacomo dalla pietà, sara
agnoletto, luana lovisetto, valentina rachiele, luca tonin, giovanna pasini, valentina rachiele, monica
centanni

COMITATO SCIENTIFICO
lorenzo braccesi, maria grazia ciani, alberto ferlenga, kurt w. forster, fabrizio lollini, lionello puppi

© 2019

edizioni**engramma**

La Rivista di Engramma n. 33 | maggio 2004

www.engramma.it

SEDE LEGALE | Associazione culturale Engramma, Castello 6634, 30122 Venezia, Italia

REDAZIONE | Centro studi classicA Iuav, San Polo 2468, 30125 Venezia, Italia

Tel. 041 2571461

this is a peer-reviewed journal

L'Editore dichiara di avere posto in essere le dovute attività di ricerca delle titolarità dei diritti sui contenuti qui pubblicati e di aver impegnato ogni ragionevole sforzo per tale finalità, come richiesto dalla prassi e dalle normative di settore.

SOMMARIO

- 7 | EDITORIALE
a cura della Redazione di Engramma
- 9 | MUSEO ARCHEOLOGICO DI VENEZIA
Claudia Daniotti
- 15 | MUSEI ON LINE
Aurora di Mauro
- 19 | TECNICA DIGITALE
Giovanna Pasini
- 25 | DAL LINGUAGGIO ANALOGICO AL LINGUAGGIO DIGITALE
Pierfilippo Pozzi
- 31 | MUSEI VIRTUALI E BASI DI CONOSCENZA
Antonella Sbrilli
- 35 | I MUSEI DI CARLO SCARPA NEL WEB
Bebet Trevisan
- 41 | DAL SACRO AL PROFANO
Michele Trimarchi
- 51 | I MUSEI AZIENDALI VENETI NEL WEB
Chiara Vallini

MUSEI VIRTUALI E BASI DI CONOSCENZA

Gallerie della letteratura

Antonella Sbrilli*

CONVEGNO LUMINAR 3. INTERNET E UMANESIMO. WEB_MUSEI / FONDAZIONE QUERINI STAMPALIA, VENEZIA, 29-30 GENNAIO 2004

Se, come riporta Ladislao Mittner, a Friedrich Schlegel nel 1798 servirono 125 fogli per trascrivere le interpretazioni della parola 'romantico', uno spazio analogo sarebbe necessario oggi per contenere le molteplici sfumature di senso di termini come 'museo virtuale' e 'webmuseo'. Bibliografie cartacee e digitali crescono di giorno in giorno: appena terminato il convegno Luminar3, nel febbraio del 2004 è stato pubblicato il lavoro di Francesco Antinucci, *Comunicare nel museo*, Laterza editore, costituito da un volume che discute la struttura concettuale del museo e da un dvd con ricostruzioni in realtà virtuale di siti e collezioni.

Teoricamente, le questioni sul tappeto coinvolgono i contenuti e i contenitori, gli oggetti e i legami fra gli oggetti, le modalità di fruizione e la loro rispondenza agli originali, le finalità della comunicazione museale e le forme percettive e cognitive messe in gioco dai nuovi strumenti, e inoltre l'affacciarsi di classi di oggetti del tutto inedite (le basi di conoscenza, le collezioni di informazioni digitali), che si intrecciano anche esse con i campi del museo e della visita virtuale.

Empiricamente, si tratta di valutare che cosa offre il web, che cosa intende la comunità di utenti per webmuseo, che cosa si muove a livello di standard pubblici e aziendali, locali e internazionali.

Nel mio intervento, presento alcune definizioni di museo virtuale, proponendo una serie di distinzioni: fra musei virtuali in 2 e in 3 dimensioni; fra ricostruzioni di collezioni realmente esistenti e invece accostamenti virtuali di opere che nella realtà sono disperse, soffermandomi sull'emergere di una tendenza verso la resa tridimensionale della presentazione di collezioni sul web. La pionieristica installazione navigabile dell'artista Jeffrey Shaw, *The Virtual Museum* del 1991, fu il segnale che l'esplorabilità immersiva è una modalità che non riguarda solo i videogiochi, ma può coinvolgere zone del web tradizionalmente considerate dominio dell'ipertesto bidimensionale (ancorché multimediale).

Presento quindi alcuni fra i maggiori esempi di ricostruzioni in realtà virtuale di siti e musei (non tutti accessibili sul web), passando a illustrare l'attuale ricerca di Daniele Panebarco, autore di un software per la costruzione/ricostruzione di ambienti museali pensato come un editor (quindi utilizzabile direttamente dall'utente finale) e in grado di interfacciarsi facilmente con il web (www.exhibits.it).

Da questa e da altre esperienze collegabili, sorge la domanda se non sia possibile arrivare a una koinè per la visualizzazione dei musei in rete, che permetta al visitatore remoto di percepire immersivamente la collezione in oggetto, esplorandone gli spazi in soggettiva e accedendo alle riproduzioni delle opere dall'interno del contesto spaziale.

La potenzialità della terza dimensione non riguarda poi solo musei e siti culturali, ma il concetto stesso di collezione visitabile e dunque, l'attuale ricerca su un 3d leggero e di rete potrebbe nel futuro prossimo estendersi alla presentazione di database, di basi di conoscenza, di collezioni digitali di vari tipi di oggetti culturali, realizzando in parte il sogno futurista del poeta Velimir Chlěbnikov che nel 1921 immaginava città, palazzi, superfici abitate dalla scrittura (di nuovo si può fare riferimento a Jeffrey Shaw e alla sua installazione interattiva *The Legible City*, del 1989).

La discussione che è seguita agli interventi, la mattina del 30 gennaio, ha posto in luce la necessità di sistematizzare le tipologie di 'museo virtuale'/'museo sul web' per valutare di volta in volta la liceità e l'efficacia di eventuali ricostruzioni 3d. Dipende infatti dalla volontà di comunicazione di ciascun emittente decidere se la percezione degli alzati delle sale e della posizione logistica delle opere, la simulazione di una passeggiata per gallerie e stanze, il senso di immersione in uno spazio realizza la mission

del museo stesso, aggiunga informazioni valide e necessarie, attragga il visitatore a una visita reale.

Le ultime slide della presentazione (redatte con il contributo del dr. Alessandro Bianchi) riportano una parte di questa riflessione comune, estrapolando, come elementi decisivi per la definizione delle caratteristiche di un web museo: il tipo di committenza, il valore dell'immersività, la tipologia di collezione di opere, i contenuti aggiunti e l'interattività.

*Introduzione all'intervento (redatto dall'autrice successivamente alla discussione seminariale del 30 gennaio 2004: testo in [PDF](#), 272 KB)



pdf realizzato da Associazione Engramma
e da Centro studi classicA Iuav
progetto grafico di Elisa Bastianello
editing a cura di Sara Agnoletto
Venezia • marzo 2019

www.engramma.org



la rivista di **engramma**
anno **2004**
numeri **30-33**

Raccolta della rivista di engramma del Centro studi classicA | luav, laboratorio di ricerche costituito da studiosi di diversa formazione e da giovani ricercatori, coordinato da Monica Centanni. Al centro delle ricerche della rivista è la tradizione classica nella cultura occidentale: persistenze, riprese, nuove interpretazioni di forme, temi e motivi dell'arte, dell'architettura e della letteratura antica, nell'età medievale, rinascimentale, moderna e contemporanea.