

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.egramma.it](http://www.egramma.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@egramma.it](mailto:edizioni@egramma.it)

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

© 2019  
edizioni**egramma**

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](http://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](http://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](http://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.**