

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA**

**Dipartimento dei Beni Culturali: Archeologia, Storia dell'Arte, del Cinema e della  
Musica**

**Corso di Laurea Magistrale in Scienze Archeologiche**

**Tesi di Laurea Magistrale in Valorizzazione dei Beni Archeologici**

**I musei digitali: esperienze a confronto  
e il caso studio dei Musei Civici di Padova**

**Digital museums: compared experiences and the case study of the Museum of Padua**

*Relatrice*

**Prof.ssa Caterina Previato**

*Correlatore*

**Prof. Jacopo Bonetto**

**Noemi Fadel**

**2014739**

Anno Accademico 2021-2022

## Indice

<b>Introduzione</b> .....	3
<b>CAPITOLO 1 – I musei e il digitale</b> .....	4
<b>1.1 Il Museo Virtuale: una definizione</b> .....	4
<b>1.2 Il Museo Virtuale: una realtà complessa</b> .....	7
<b>I virtual tour (tour virtuali)</b> .....	10
<b>La digital library (catalogo online)</b> .....	11
<b>I social network (canali social)</b> .....	12
<b>1.3 I musei virtuali in Italia</b> .....	13
<b>1.4 I musei virtuali all'estero</b> .....	25
<b>Regno Unito</b> .....	25
<b>Francia</b> .....	27
<b>Spagna</b> .....	29
<b>Germania</b> .....	31
<b>Grecia</b> .....	32
<b>Austria</b> .....	33
<b>Olanda</b> .....	33
<b>USA</b> .....	34
<b>1.5 Verso la digitalizzazione culturale: la pandemia come stimolo alla crescita</b> .....	35
<b>1.6 I musei digitali: una risposta dalle istituzioni</b> .....	40
<b>CAPITOLO 2 – Il Progetto Hybrid e i Musei Civici di Padova</b> .....	43
<b>2.1 Una proposta locale: il progetto HYBRID</b> .....	43
<b>2.2 I Musei Civici: storia della collezione</b> .....	46
<b>2.3 Il problema della sede</b> .....	51
<b>2.4 La sede attuale: il convento degli Eremitani</b> .....	54
<b>2.5 Il Museo oggi: percorso e collezioni</b> .....	56
<b>2.6 Il Museo Archeologico: analisi degli allestimenti</b> .....	58
<b>2.7 Accessibilità e multimedia</b> .....	71
<b>CAPITOLO 3 – L'attuazione del progetto HYBRID: i modelli 3D e l'apparato informativo</b> .....	75
<b>n. 1 Scheda Stele di Camin</b> .....	77
<b>n. 2 Scheda Stele del carro</b> .....	78
<b>n. 3 Scheda Stele di Ostiala Gallenia</b> .....	79
<b>n. 4 Scheda Cippo di via Battisti</b> .....	80
<b>n. 5 Scheda Coltello</b> .....	81
<b>n. 6 Scheda bronzetto Devota-dea</b> .....	82
<b>n.7 Scheda Ex voto</b> .....	83
<b>n. 8 Scheda bronzetto di Cavallino</b> .....	84

<b>n. 9 Scheda bronzetto Guerriero</b> .....	85
<b>n. 10 Scheda Olla decorata</b> .....	86
<b>n. 11 Scheda Vasetto</b> .....	87
<b>n. 12 Scheda bronzetto Madre</b> .....	88
<b>n. 13 Scheda bronzetto Devota-dea</b> .....	89
<b>n. 14 Scheda bronzetto Libante</b> .....	90
<b>n. 15 Scheda bronzetto Kore</b> .....	91
<b>n. 16 Scheda Stele del centurione</b> .....	92
<b>n. 17 Scheda Statuetta di Venere</b> .....	93
<b>n. 18 Scheda Monumento Aurelius Felix</b> .....	94
<b>n. 19 Scheda Monumento Claudia Toreuma</b> .....	95
<b>n. 20 Scheda Stele Sempronii</b> .....	96
<b>n. 21 Scheda Iscrizione Purricina</b> .....	97
<b>n. 22 Scheda Mosaico</b> .....	98
<b>n. 23 Scheda Ritratto di Livia</b> .....	99
<b>n. 24 Scheda Busto di Sileno</b> .....	100
<b>n. 25 Scheda Ara a festoni</b> .....	101
<b>n. 26 Scheda di Miliare</b> .....	102
<b>n. 27 Scheda Stele Cartorii</b> .....	103
<b>n. 28 Scheda Stele del cavallo Egitto</b> .....	104
<b>n. 29 Scheda Capitello</b> .....	105
<b>n. 30 Scheda Fregio d'armi</b> .....	106
<b>n. 31 Scheda Colonna</b> .....	107
<b>Conclusioni</b> .....	108
<b>BIBLIOGRAFIA e SITOGRAFIA</b> .....	109

## Introduzione

Questo elaborato vuole affrontare il tema dei musei virtuali, intesi non come realtà alternativa, bensì parallela e integrativa dell'offerta presente nei musei fisici, funzionale a favorire la tutela, la conservazione e la valorizzazione del patrimonio culturale, a consentire la libera consultazione delle collezioni, a supportare la ricerca, a favorire l'integrazione e l'accessibilità, nonché come semplice strumento di stimolo alla visita dei musei "fisici".

La tesi si compone di 3 capitoli. Il primo è dedicato ai musei virtuali e si propone di definirne caratteristiche e peculiarità, oltre a mettere in evidenza come, grazie a contenuti digitali di vario tipo, i musei "fisici" abbiano incrementato negli ultimi anni la propria offerta digitale e con quali esiti. All'interno del capitolo, nello specifico vengono analizzate tre tipologie di contenuti, il *virtual tour*, il catalogo digitale, o *digital library*, e la comunicazione attraverso i social networks, presentando diversi casi studio di musei, gallerie d'arte e parchi archeologici su scala nazionale ed internazionale, che hanno scelto di creare e mettere a disposizione uno o più di questi strumenti digitali. Infine, viene presentato un approfondimento sul ruolo delle istituzioni nel fenomeno della digitalizzazione culturale, partendo dalle direttive europee fino agli ultimi interventi effettuati dal Ministero per i Beni Culturali in questo senso.

Il secondo capitolo è dedicato alla presentazione di un singolo progetto di museo virtuale che interessa il territorio veneto e la città di Padova in particolare. Il progetto, denominato Hybrid Sustainable Worlds, prevede la creazione di contenuti digitali da rendere liberamente fruibili al pubblico, tra cui la modellazione 3D di alcuni reperti esposti nella sezione archeologica dei Musei Civici di Padova, ognuno accompagnato da un apparato didascalico che permetta agli utenti di apprezzarne la storia e le peculiarità. Dopo aver presentato nel dettaglio le caratteristiche del progetto, viene illustrata la storia del Museo, dalla sua formazione allo stato attuale, e quindi un'analisi critica degli allestimenti museali attuali.

Il terzo capitolo approfondisce invece la descrizione delle attività da me condotte nell'ambito del progetto Hybrid. Dopo una sintetica descrizione delle attività di rilievo 3D realizzate insieme al team del progetto, vengono presentati i contenuti informativi che ho prodotto in relazione ad una selezione di manufatti del museo, che verranno caricati sulla piattaforma digitale Sketchfab come corredo informativo dei modelli 3D.

## CAPITOLO 1 – I musei e il digitale

Nel primo capitolo di questo elaborato vorrei analizzare il tema poliedrico e complesso – ma quanto mai attuale – della valorizzazione digitale, cercando di definire il significato della dicitura “museo virtuale”, nel tentativo di offrire una panoramica il più possibile completa di questo fenomeno in continua crescita ed evoluzione. Mi sono soffermata su determinati elementi compresi nella realtà ben più ampia che riguarda il rapporto tra la tecnologia e il patrimonio culturale, su tutti il catalogo online, a mio parere fondamentale ai fini non solo di valorizzazione quanto piuttosto di tutela e di conservazione dei nostri beni, affrontando nello specifico alcuni casi studio particolarmente virtuosi sia a livello nazionale che internazionale.

Ritengo doveroso ricordare, tuttavia, che la mia non vuole (e non può) essere una visione globale in cui sono classificati tutti i musei che hanno intrapreso la strada della digitalizzazione, quanto più uno spunto di riflessione su alcune realtà attualmente attive su questo fronte. Nello specifico, prenderò in esame unicamente l’uso della tecnologia “a distanza”, quali contenuti e piattaforme di condivisione online, sebbene, come si avrà modo di menzionare nel testo, esista tutta una gamma di strumenti fisicamente presenti nei musei, tra cui visori, riproduzioni 3D o totem interattivi, che nel presente elaborato non verrà approfondita. Questo si deve sia a ragioni quantitative, poiché sarebbe impensabile riuscire a creare un censimento di tutte le realtà museali nelle quali sono disponibili simili apparecchi, sia ai fini di uno studio più dettagliato del mondo dei contenuti digitali, in termini di scala nazionale ed internazionale.

### 1.1 Il Museo Virtuale: una definizione

Per Museo Virtuale<sup>1</sup> si intende una realtà museale che si avvalga di piattaforme, strumenti e tecnologie digitali per ampliare la propria offerta in termini di comunicazione ed esposizione delle proprie collezioni. Una più completa definizione, formulata da Farouk e Pescarin è la seguente: “Virtual Museums (VM) are a new model of communication that aims at creating a personalized, immersive, interactive way to enhance our understanding of the world around us. The term VM is an acronym that comprehends various types of digital creations (...), Virtual Museums are built as an aggregation of content (digital libraries of 3D models, texts, images, geospatial data, audio, videos, etc.) and they are based on the use of ICT solutions for their development and deployment”<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> L'abbreviazione comunemente usata nella letteratura, e che verrà utilizzata anche in questa sede, è VM, dall'inglese *Virtual Museum*.

<sup>2</sup> Tradotto: “i Musei Virtuali (VM) sono un nuovo modello di comunicazione che punta a creare una modalità personalizzata, immersiva e interattiva per intensificare la comprensione del mondo intorno a noi. Il termine VM è un

Come si può immaginare, le potenzialità derivanti dall'unione tra una realtà statica per antonomasia, come quella di un museo fisico, ed una dinamica e innovativa come la tecnologia, sono emerse fin dagli albori della diffusione del digitale, ma non hanno sempre avuto la giusta considerazione. In un articolo del 2021, Immonen e Malinen sottolineano infatti come “although the technology for 3D digitization of heritage sites and objects has been available since the 1990s, it is only in the 2010s that its use has boomed. 3D modelling had its breakthrough in museums only once the technology gained more of a foothold in other venues of modern life, becoming less expensive in the latter part of the 2010s”<sup>3</sup>. Questo fatto non deve sorprenderci: quelli della tecnologia e dell'informatica sono settori in rapidissima ed esponenziale evoluzione, e le criticità evidenziate dalla letteratura di quel periodo riguardo la digitalizzazione dei musei derivano soprattutto dalla resa degli strumenti a disposizione, ad oggi considerabili obsoleti. In vari contributi databili agli anni '90<sup>4</sup>, sono sentiti come un importante impedimento i costi elevati e l'altissima specializzazione che richiedeva realizzare gli spazi virtuali, la limitata diffusione dei contenuti (consultabili, ad esempio, solo su CD-ROM) e naturalmente la resa grafica dei modelli tridimensionali, non possibile per qualsiasi tipologia di oggetto e comunque abbastanza grezza ai nostri occhi.

Malgrado condizionati dalle possibilità tecnologiche del periodo, già nel loro intervento del 1999 Maino e Visparelli riconoscevano nella Realtà Virtuale (RV o VR, in inglese) “uno strumento straordinario per coinvolgere l'osservatore al fine di sensibilizzarlo e di comunicargli informazioni di per sé non banali, proprio perché riesce a rendere esperienza quotidiana fenomeni e problematiche al di fuori della portata dell'esperienza individuale” poiché “per mezzo di un sistema di RV, è possibile rendere visibili e interattivi, in tempo reale e con una sensazione di "immersione totale", fenomeni che pur appartenendo al mondo di tutti i giorni, non sono tuttavia "visibili" o "comprensibili" alla maggioranza delle persone, sia per le loro dimensioni, sia anche perché non percepibili immediatamente, sia ancora perché al di fuori della portata dei nostri sensi”<sup>5</sup>.

È dunque opportuno – oggi più che allora – considerare la tecnologia come un mezzo efficace per arricchire e aggiungere valore alla comunicazione del patrimonio culturale, specie se si pensa alle varie versioni in cui possa essere declinabile (modellazione 3D, virtual tours, etc). “I dispositivi

---

acronimo che comprende vari tipi di creazioni digitali (...), i Musei Virtuali sono costruiti come un aggregato di contenuti (*digital libraries* di modelli 3D, testi, immagini, dati geospaziali, audio, video, etc.) e sono basati sull'utilizzo di soluzioni ICT per il loro sviluppo e la loro distribuzione”. FAROUK, PESCARIN 2013, p. 5-6. L'abbreviazione ICT sta per Information and Communication Technologies.

<sup>3</sup> Tradotto: “sebbene la tecnologia per la digitalizzazione 3D dei siti archeologici e degli oggetti fosse disponibile già dagli anni '90, è solo dal 2010 che il suo uso è scoppiato. La modellazione 3D ha avuto il suo ingresso nei musei solamente una volta che la tecnologia avesse ottenuto un appoggio in altri aspetti della vita moderna, diventando meno costosa nella seconda parte degli anni 2010”. IMMONEN, MALINEN 2021, p. 253.

<sup>4</sup> TSICHRITZIS, GIBBS 1991; BIAGI, MAINO 1999; MAINO, VISPARELLI 1999.

<sup>5</sup> MAINO, VISPARELLI 1999, p. 2-3.

tecnologici e le piattaforme per la comunicazione online si dimostrano fondamentali ai fini della valorizzazione del patrimonio culturale perché, se utilizzati in modo consapevole, forniscono all'istituzione strumenti utili per accrescere quel portato di conoscenza che si muove attorno a ogni opera d'arte – nella maggior parte dei casi decontestualizzata – e al contesto più generale dell'istituzione culturale (...); si agevola così nei visitatori quell'esercizio di lettura e di interpretazione capace di ricreare la relazione stretta che lega un manufatto al proprio contesto di origine”<sup>6</sup>. La creazione di “versioni digitali” di realtà concrete, esistenti o scomparse, è possibile attraverso procedimenti del tutto non invasivi, quali la fotogrammetria e la scansione laser<sup>7</sup>, elaborabili con sistemi informatici e software che permettono non soltanto di riprodurre l'oggetto o il contesto nel loro stato attuale, quanto piuttosto di modificarlo, completandone le mancanze, ricostruendo l'aspetto originale, prevedendo gli effetti futuri della sua conservazione, o semplicemente di osservarlo da angolazioni e distanze impossibili dal vero. Per quanto concerne la creazione di modelli 3D, ad esempio, “the purposes usually fall into one of three major categories. Firstly, as an accurate and pervasive means of documentation, 3D models help in the preservation and conservation of physical artefacts. Secondly, they allow new ways of conducting scholarly research on collections and sites. Thirdly, 3D models offer novel opportunities for public engagement in exhibitions, at heritage locations and online”<sup>8</sup>.

La destinazione di queste pratiche è molto vasta: se da un lato possiamo considerare la digitalizzazione come una forma di conservazione, dall'altro è una valida occasione per entrare in contatto con il pubblico in maniera differente, ad ogni modo “non bisogna aver paura delle tecnologie perché non sostituiscono mai – all'interno di un museo – gli oggetti esposti, e non vanno a impattare con la possibilità di compiere una visita tradizionale, piuttosto si tratta di (...) amplificare l'esperienza di visita perché aiutano a contestualizzare e quindi a spiegare gli oggetti, a renderli maggiormente comprensibili e fruibili”<sup>9</sup>. L'utilizzo della tecnologia consente infatti di prevedere un apparato informativo solitamente più corposo da integrare alla comunicazione pannellistica, che tuttavia risulta molto più accattivante proprio per la sua componente interattiva: mentre la lettura di pannelli esplicativi classici è quasi una “imposizione” all'utente, per quanto riguarda la tipologia di informazioni reperibili e la loro quantità, affidando le didascalie ad una piattaforma digitale esterna

---

<sup>6</sup> MANDARANO 2019, pp. 8-9.

<sup>7</sup> Di questi procedimenti si parlerà più nello specifico nel corso del capitolo successivo.

<sup>8</sup> Tradotto: “gli obiettivi solitamente rientrano in una delle tre categorie principali. *In primis*, in quanto accurato e prevalente mezzo di documentazione, i modelli 3D aiutano nella preservazione e conservazione di artefatti fisici. In secondo luogo, offrono nuovi modi per svolgere ricerche scolastiche su collezioni e siti. Terzo, i modelli 3D generano nuove opportunità per [suscitare] l'interesse pubblico nelle esibizioni, nei percorsi culturali e online”. IMMONEN, MALINEN 2021, p. 255.

<sup>9</sup> MANDARANO 2019, p. 18.

attraverso un semplice rimando ad una pagina online dedicata – cui si accede ad esempio tramite codici QR<sup>10</sup> o app – verrà garantita una libertà maggiore sia nel scegliere se approfondire, sia quanto.

La differenza si rivela sostanziale sotto più aspetti, innanzitutto per il contenuto, che non risulta limitato né per tipologia né per durata: si possono infatti prevedere sia testi, articolati come brevi didascalie oppure completi di tante sezioni più discorsive, sia audio e video<sup>11</sup>. In secondo luogo coinvolge in una maniera del tutto diversa, proprio per la sua vocazione spiccatamente interattiva: la resa di un modello tridimensionale o della ricostruzione virtuale di un contesto permettono infatti di comunicare visivamente ciò che si riassume per iscritto in un pannello, ed è lo stesso uso di un dispositivo tecnologico (sia esso privato, come un cellulare, oppure a disposizione degli utenti, come un tablet) che contribuisce a catturare l'attenzione, perché richiede un'interazione costante da parte del visitatore. Inoltre, fattore non trascurabile, ciò che veramente caratterizza l'applicazione della tecnologia alla comunicazione museale è il suo essere “accessorio”: non essendo, come si è detto, una sostituzione della comunicazione canonica garantita dai pannelli, è l'utente a scegliere se accedere a questi contenuti extra per approfondire, ed è sempre una scelta quella che viene offerta nel momento in cui si consultano le pagine online, poiché il tempo dedicato al soffermarsi sull'oggetto o il contesto dipende unicamente dall'interesse suscitato, si può continuare la lettura fino alla fine o al contrario uscire dalla pagina in qualunque momento.

Fondamentale quando si tratta di contenuti digitali è quindi la componente partecipativa degli stessi, in quanto centrale deve essere sempre il ruolo dell'utente finale, il visitatore. Lo scopo è quello di comunicare il patrimonio al pubblico, come specificato nella definizione nazionale di museo: “il museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società, e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, e le comunica e specificatamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto, promuovendone la conoscenza presso il pubblico e la comunità scientifica”<sup>12</sup>.

## **1.2 Il Museo Virtuale: una realtà complessa**

Dopo aver discusso circa le potenzialità e le motivazioni che a parer mio spingono ad un'ottica estremamente favorevole all'interazione tra musei e digitale, occorre ora affrontare il tema delle

---

<sup>10</sup> QR è un'abbreviazione dall'inglese “Quick Response”, ossia risposta rapida. Una considerazione è presente in SPADI 2017, p. 8 “I codici QR, piccole immagini quadrate che possiamo interrogare grazie a semplici lettori che utilizzano le fotocamere di qualsiasi smartphone, consentono di accedere a contenuti aggiuntivi davanti a ogni singolo oggetto, e sono dunque un perfetto ponte tra realtà offline e Realtà Aumentata del mondo web.”

<sup>11</sup> SPADI 2017, *ibid.*

<sup>12</sup> Definizione di Museo di ICOM - ICOM Italia ([icom-italia.org](http://icom-italia.org)), ultima visita 30/05/22.

diverse sfaccettature che può assumere questo connubio. Ricordiamo che “un museo virtuale è un'entità digitale che condivide alcune caratteristiche del museo “tradizionale” (accessibile da un pubblico, riferito ad un bene culturale, con scopi educativi). Ha lo scopo di completare, migliorare, aumentare l'esperienza museale attraverso forme di personalizzazione, interazione ed arricchimento dei contenuti del museo. (...) Un museo virtuale può essere un prodotto distribuito in locale, su strumenti portatili o su web; oppure può nascere fin dall'inizio come prodotto digitale che fa uso di contenuti completamente digitali”<sup>13</sup>.

Oltre a focalizzarsi sugli aspetti di conservazione e comunicazione, “digitization projects should be also directed towards goals such as (1) attracting visitors to the museum to view the physical CH assets and not just to see their virtual replicas online; (2) preserving the diversity of values that can be attributed to heritage, which does not solely rely on its materials and appearance but also on the integrity of all its components and its intangible qualities; (3) assisting specialists of different fields working with CH objects by merging interdisciplinary data on one platform”<sup>14</sup>. Va tuttavia precisato come “museums must be able to diversify their structures and proposals: if average users are offered an educational/divulgate path, professional users will be proposed a more scientific and systematic tool. Real users, potential users, and remote internet users are new categories of public which museums must address by exploiting new technologies so as to communicate and promote at best its heritage”<sup>15</sup>.

---

<sup>13</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Museo\\_virtuale](https://it.wikipedia.org/wiki/Museo_virtuale), ultima visita 30/05/22

<sup>14</sup> Tradotto: “i progetti di digitalizzazione dovrebbero essere diretti anche verso traguardi come 1 – attrarre visitatori al museo per vedere il CH fisico e non solo le repliche virtuali online; 2 – preservare la diversità di valori attribuibili al bene culturale, la quale non si basa solo sui materiali e l'aspetto ma anche sull'integrità dei componenti e le sue qualità intangibili; 3 – assistere gli specialisti di diversi ambiti nel lavorare con gli artefatti grazie all'unione di dati interdisciplinari [presenti] su un'unica piattaforma”. MALIK, TISSEN, VERMEEREN 2021, p. 5.4; con CH si intende Cultural Heritage, ossia patrimonio/bene culturale.

<sup>15</sup> Tradotto: “i musei devono essere in grado di diversificare le loro strutture e proposte: se agli utenti medi è offerto un percorso educativo/divulgativo, ai professionisti sarà proposto uno strumento più scientifico e sistematico. Gli utenti reali, quelli potenziali e quelli [collegati] su internet sono nuove categorie di pubblico a cui i musei devono rivolgersi, sfruttando le nuove tecnologie al fine di comunicare e promuovere al meglio il proprio patrimonio”. CARROZZINO, BERGAMASCO 2010, p. 453.

Per fronteggiare i diversi scenari di utenza, dunque, è necessario che “a Virtual Museum uses various forms of interactivity and immersion”<sup>16</sup>. La complessità di un VM sta infatti nelle varianti che può includere questa ampia realtà, sfaccettature che nel loro contributo del 2010 Carrozzino e Bergamasco suddividono secondo criteri di “interazione” e “immersione”, che ripropongo in questa sede nel loro schema originale (*figg. 1 e 2*)<sup>17</sup>.

## Interaction

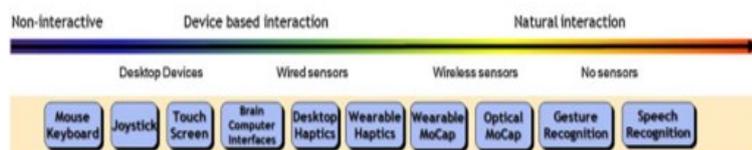


Fig. 1. Classification of VR devices on the interaction axis.

## Immersion

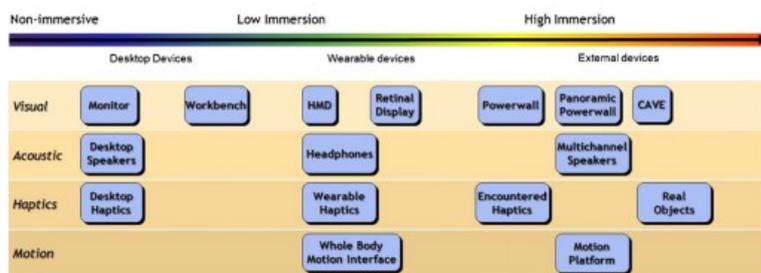


Fig. 2. Classification of VR devices on the immersion axis.

*Figg. 1 e 2.* Sistemi di realtà virtuale disposti in ordine secondo le logiche di interazione e immersione dalla minore alla maggiore.

(da Carrozzino, Bergamasco 2010, p. 454).

Le figure riassumono le principali forme di digitalizzazione del patrimonio culturale, ponendole in ordine dalla meno complessa – sia in fase di realizzazione sia per il coinvolgimento che comporta il suo utilizzo – a quella maggiormente interattiva e/o immersiva. Il livello dipende dalla piattaforma e dal dispositivo con cui viene in contatto l’utente, ma anche e soprattutto la risposta sensoriale che si vuole attivare: uno schermo, per quanto accuratamente sia reso il contenuto, manterrà sempre un certo distacco dall’operatore, così come un’audioguida è difficilmente “attiva” nei confronti di chi se ne serve; pertanto, i monitor e gli audio sono collocati all’ultimo posto poiché poco immersivi. Viceversa, maggiore è il coinvolgimento fisico dell’utente più la comunicazione risulta efficace, per cui un dispositivo dotato di IA<sup>18</sup> quale un visore di Realtà Aumentata<sup>19</sup> da indossare, o addirittura la riproduzione fisica di un oggetto/contesto grazie alla stampa 3D, sono soluzioni che risultano estremamente immersive e dirette.

<sup>16</sup> Tradotto: “un museo virtuale usi varie forme di interattività e immersione”. FAROUK, PESCARIN 2013, p. 12.

<sup>17</sup> Ricordo che questa indagine, ossia la categorizzazione dei vari gradi di realtà virtuale, è stata approfondita anche nei seguenti articoli: FAROUK, PESCARIN 2013; MARTO, GONGALVES, MELO, BESSA 2021.

<sup>18</sup> Intelligenza Artificiale.

<sup>19</sup> L’abbreviazione comune è AR, dall’inglese Augmented Reality.

Naturalmente, come si avrà modo di approfondire più avanti<sup>20</sup>, quello di ottenere il massimo coinvolgimento possibile del visitatore non è sempre lo scopo per cui determinate iniziative sul fronte della comunicazione vengono attuate: altre finalità possono essere quella di un'educazione scolastica, spendibile durante una lezione di scuola, oppure creare una rete di informazioni complete riguardo le collezioni museali che una categoria di persone esperte possa consultare per le proprie ricerche, o ancora avvicinare qualcuno che non frequenta abitualmente luoghi di cultura tramite la pubblicizzazione dei musei grazie a canali diversi, come i social networks. “A chi ci si deve rivolgere è quindi una domanda pertinente e stimolante, in quanto pone il fondamentale problema del pubblico, del rapporto che l'istituzione culturale intende tenere e anche di come debba fare per catturare anche chi pubblico non è, chi dal museo resta lontano”<sup>21</sup>.

Benché, ribadisco, il concetto di VM racchiuda una cospicua quantità di variabili, vorrei ora soffermarmi su alcune tipologie di “digitale” a mio parere particolarmente efficaci, che negli ultimi tempi, mi riferisco nello specifico al periodo compreso nei due anni di pandemia<sup>22</sup>, sono state investite da un nuovo interesse, sia da parte delle istituzioni che degli utenti. “Ogni volta che si intende introdurre un'innovazione nel museo è fondamentale analizzare il contesto di riferimento, valutare e scegliere le opere e le storie da raccontare e decidere come devono essere raccontate e attraverso quali mezzi è più opportuno farlo”<sup>23</sup>.

### **I *virtual tour* (tour virtuali)**

Uno strumento molto interessante è quello del *virtual tour* (o tour virtuale). Il nome è già abbastanza evocativo, si tratta infatti di una fedele ricostruzione digitale di un museo o contesto, basata su una prima riproduzione tridimensionale del vero realizzata con l'uso della fotogrammetria: le immagini panoramiche – si parla di una visuale di 360° per tour completi di tutta una sala – vengono unite da specifici software per restituire visivamente gli ambienti in formato virtuale. “Una volta realizzata la modellazione 3D, e creato i materiali, viene elaborato e dopo può essere fruibile liberamente. La cosa entusiasmante di questa tecnologia è che si creano ambienti fotorealistici con una resa visiva uguale alla realtà e si può navigare all'interno della scena”<sup>24</sup>. Lo scopo di un virtual tour è dunque quello di consentire ad un pubblico lontano dall'allestimento fisico di visitare i vari

---

<sup>20</sup> Nel corso di questo capitolo verrà posta un'attenzione specifica alla questione della digital library, della pubblicazione di modelli 3D e dei tour virtuali, prendendo in esame alcune realtà museali.

<sup>21</sup> CAMPONOGARA, BRANCHESI, CURZI, MANDARANO 2016, p. 4.

<sup>22</sup> Un approfondimento alla fine del capitolo corrente sarà dedicato esclusivamente all'impatto che ha avuto questo momento storico così difficile e complesso sulla diversa comunicazione – tramite il digitale – dei musei al pubblico.

<sup>23</sup> MANDARANO 2019, p. 20.

<sup>24</sup> [Rendering 3D 360 | Virtual Tour 360° | 3ds Max | Autodesk Knowledge Network](#), ultimo accesso 7/03/22.

ambienti espositivi, seguendo un percorso del tutto simile a quello reale, e grazie a questa prerogativa può essere utilizzato sia in spazi chiusi, come appunto le sale di un museo o una galleria d'arte, sia in luoghi aperti, esterni, com'è il caso di contesti archeologici. Questo espediente permette di ricostruire non solo ambienti reali visitabili in un luogo diverso, dato che “virtual reality systems can help visitors visualise sites that may have been destroyed or they cannot visit, interact with exhibits they would not be allowed to view closely in a real-world museum or simply provide a more vivid, animated and entertaining presentation”<sup>25</sup>.

L'efficacia dei virtual tour affonda nel loro estremo realismo, anche se, com'è prevedibile, non tutti sono uguali e presentano al loro interno delle criticità: possono infatti essere parziali (solo di alcuni ambienti del museo/contexto) e talvolta macchinosi nel loro utilizzo, per via della limitata possibilità di movimento all'interno del percorso virtuale, fattore che potrebbe essere rilevante nel caso di utenti non esperti nell'uso di tale tecnologia. È tuttavia uno strumento particolarmente suggestivo, che non solo non inficia sull'affluenza dei musei “dal vivo”, ma anzi “users who experience 3D immersive tours will develop a more positive attitude toward the museum and, as part of that more positive attitude, be more willing to visit physically as well. The greater the similarity of an experience will be to a direct exhibition; the stronger will be the mediated perception of the "museum" environment observed by users. This would lead visitors to focus on the exhibition presented, developing a higher cognitive involvement. This in turn will produce more intense attitudes and beliefs toward the collections, influencing users' intentions to visit the real museum”<sup>26</sup>.

### **La *digital library* (catalogo online)**

Un altro espediente che coniuga l'esigenza di conservare e tutelare i reperti con la volontà di coinvolgere il pubblico è quello del catalogo online, o *digital library*. Sono molti i musei che si stanno muovendo in questo senso, digitalizzando le proprie collezioni sia per creare una rosa di elementi di particolare valore o pregio che incuriosiscano gli utenti, sia per offrire ad un pubblico più esperto un valido strumento di ricerca per lo studio del patrimonio conservato presso il museo.

---

<sup>25</sup> Tradotto: “i sistemi di realtà virtuale possono aiutare i visitatori a visualizzare siti che sono stati distrutti o che non potrebbero visitare, interagire con esibizioni che non sarebbero autorizzati a vedere da vicino in un museo fisico o semplicemente creare una presentazione più vivida, animata e divertente”. CHEN, MAGOULAS 2005, p. 4.

<sup>26</sup> Tradotto: “gli utenti che fanno esperienza con i tour immersivi in 3D sviluppano una attitudine più positiva nei confronti del museo e, come parte (di questo fenomeno), saranno più propensi a visitarlo anche fisicamente. Maggiore è la somiglianza tra l'esperienza [virtuale] e l'esibizione fisica, migliore sarà la percezione dell'ambiente “museo” osservata dagli utenti. Questo porterebbe i visitatori a focalizzarsi sull'esibizione presentata, sviluppando un coinvolgimento cognitivo più alto. Inoltre, si avrà una vicinanza più intensa nei confronti delle collezioni, che influenza le intenzioni degli utenti a visitare il museo reale”. KATZ, HALPERN 2015, pp. 778-779.

Di questa tematica si è interessato anche il MiC, Ministero della Cultura, che con il DPCM del 2 dicembre 2019 (artt. 33 e 35) ha stabilito la creazione di un ufficio specifico, dotato di propria autonomia e con sede a Roma: “l’Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale, di seguito «Digital Library», cura il coordinamento e promuove programmi di digitalizzazione del patrimonio culturale di competenza del Ministero. A tal fine elabora il Piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale e ne cura l’attuazione ed esprime parere obbligatorio e vincolante su ogni iniziativa del Ministero in materia”<sup>27</sup>.

Il progetto è sicuramente articolato e complesso, ma rappresenterebbe un modo per riunire in una sola realtà, in questo caso digitale, l’intero apparato museologico del Paese, nella duplice finalità di conservazione e pubblicazione delle collezioni, in molti casi altrimenti inaccessibili.

### **I social network (canali social)**

Un’ulteriore opportunità di comunicazione e valorizzazione digitali, sebbene non certo ultima per importanza, è quella di creare e mantenere profili sui social networks. Cruciale nell’utilizzo di piattaforme social è il tema della comunicazione, che proprio per il carattere immediato e diretto della realtà virtuale deve assumere caratteristiche del tutto diverse dalla semplice spiegazione offerta dal museo fisico: “i tecnologi tendono a considerare lo storytelling come la contestualizzazione semplice di un oggetto, ma in realtà il problema è più complesso. La narrazione non è solo una tecnica; narrare è sempre condividere, è esperienza dialogica e ibridante, gli immaginari vengono rifusi in una storia, prima di poter essere condivisi”<sup>28</sup>.

L’approdo di realtà estremamente fisiche e presenti quali i musei nel mondo dei social non deve sembrarci stonato né inopportuno, proprio perché il senso ultimo della valorizzazione è quello di comunicare e “l’utilizzo dei media rende ancora più evidente la natura aperta e partecipative delle nuove narrazioni. Infatti, è proprio nell’ambiente dei social media che queste storie prendono campo e hanno la possibilità di diffondersi. E questo vale per qualsiasi ambito di utilizzo, non ultimo quello culturale e museale”<sup>29</sup>. Inoltre, l’essenza stessa dei social, che gravita attorno alla condivisione e alla partecipazione attiva degli utenti, alimenta l’affiliazione e la fidelizzazione di questi ultimi ai canali seguiti, perché attraverso i vari post si rigenera di continuo l’interesse per il contenuto della pagina, e i musei non fanno eccezione. “Facebook, Twitter, Flickr, Youtube non sono solo semplici piattaforme di aggregazione di contenuti, ma spazi di azione sociale che fungono da habitat

---

<sup>27</sup> [Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale - Digital Library - Ministero della cultura \(beniculturali.it\)](http://beniculturali.it), ultimo accesso 1/06/22.

<sup>28</sup> BRANCHESI, CURZI, MANDARANO 2016.

<sup>29</sup> SPADI 2017, p. 7.

privilegiato per la propagazione dell'informazione, la condivisione e in alcuni casi anche la ri-semantizzazione dell'esperienza vissuta. Un ulteriore aspetto che le nuove frontiere digitali consentono di affrontare con maggiore consapevolezza è quello dell'ascolto: i social rappresentano ancora una volta uno spazio di avvistamento e di conversazione assolutamente privilegiato perché permettono alle istituzioni di instaurare relazioni profonde e non banali con individui che chiedono attenzioni, interazione, e che in cambio possono restituire aspettative, motivazioni, entusiasmi e disaffezioni, utilissime se chi ascolta riesce a vivere ogni commento e critica non come un problema da abbattere o superare ma come un'opportunità di crescita e di confronto"<sup>30</sup>.

È per questo che “visitatori (dei musei) ed utenti (dei siti internet) non vanno, quindi, più considerati come platee distinte ed in certa misura alternative, quanto piuttosto come una comunità alla quale rivolgersi, interessata non solo al ruolo di mediatore culturale che il museo svolge, ma anche alla possibilità di interpretare il museo alla stregua di un luogo – reale o virtuale, a seconda dei casi – nel quale poter soddisfare bisogni di conoscenza e di socializzazione”<sup>31</sup>.

### **1.3 I musei virtuali in Italia**

Dopo aver esposto le caratteristiche principali di un VM, procederò ora con una presentazione dello stato di fatto nel nostro Paese, analizzando alcune realtà museali che hanno assunto una composizione ibrida di museo fisico e digitale. Nelle tabelle seguenti (*tab. 1 e 2*) sono presentati i casi studio esaminati, tra cui si contano sia musei statali che civici, ma anche poli museali gestiti da fondazioni. La discriminante che ha portato all'inclusione oppure all'esclusione di questi istituti nella mia indagine è dovuta principalmente alla presenza di un catalogo online, ma ho comunque tenuto conto anche della possibilità di visitare il museo virtualmente grazie ad un virtual tour e della comunicazione tramite social networks. Non sono invece stati considerati nella loro interezza tutti gli strumenti digitali (ad esempio sistemi di AR, postazioni di QR code e pannelli interattivi) collocati nei musei e non consultabili solamente online, poiché sarebbe stato pressoché impossibile comprendere ogni singola realtà, considerato il numero ingente dei musei nel nostro territorio.

Per la realizzazione di questa tabella mi sono basata su un campione di musei e istituzioni culturali appartenenti a tutte le regioni italiane, di carattere archeologico e/o artistico, escludendo quindi musei scientifici. In un primo momento ho consultato le pagine web di realtà macroscopiche presenti nelle più importanti città d'arte, come i musei di Roma e Venezia, o le gallerie di Firenze e Milano; in seguito ho invece effettuato una ricerca opposta, ovvero controllando quali musei “minori”

---

<sup>30</sup> D'AMORE 2013, p. 7.

<sup>31</sup> SOLIMA 2011, p. 278.

– laddove per minori si intende locali o comunque meno noti a livello nazionale e internazionale – fossero presenti nelle piattaforme di condivisione di contenuti online, quali Sketchfab, 3D Virtual Museum o Google Arts&Culture. Ho posto attenzione al fatto che prevedessero almeno un contenuto digitale nelle proprie pagine web dedicate, anche solamente una selezione limitata di reperti visibile online, ed ho poi ampliato la mia ricerca includendo altri aspetti, su tutti la possibilità di effettuare visite virtuali e in quali canali. Solamente infine ho personalmente verificato quali istituti museali avessero una propria pagina su tre differenti e popolari social network: Facebook, Instagram e Twitter.

	VIRTUAL TOUR			DIGITAL LIBRARY						CANALE SOCIAL
	INTERO	PARZIALE	PIATTAFORMA	MODALITA' VISIONE				FRUIBILITA'		
				CATALOGO COMPLETO	SELEZIONE	3D	FOTO	PER TUTTI	PER ESPERTI	
ASOLA (MN) - Museo Civico Bellini					X		X	X		Instagram
BOLOGNA - Accademia di Belle Arti		X	Google Arts & Culture	X			X	X		Facebook Instagram
BOLOGNA - MAMbo Museo d'Arte Moderna				X			X		X	Facebook Instagram Twitter
BOLOGNA - Museo Civico Archeologico				X			X		X	Facebook
BOLOGNA - Pinacoteca Nazionale					X		X		X	Facebook Instagram Twitter
CAGLIARI - Museo Archeologico Nazionale	X		sito web	X		prossimamente	X	X	X	Facebook Instagram Twitter
CAMERINO - Museo Civico Archeologico					X		X	X		No
CASTELLINA IN CHIANTI (SI) - Museo Archeologico Chianti Senese					X		X	X		No
FAENZA (RA) - Museo Internazionale delle Ceramiche					X		X	X		Facebook Instagram
FANO (PU) - Museo Civico					X		X	X		No
FERRARA - Museo Archeologico Nazionale					X	X	X	X		Facebook Instagram
FIRENZE - Galleria degli Uffizi		X	Google Arts & Culture/ sito web/ app dedicata	X			X	X		Facebook Instagram Twitter
FIRENZE - Museo Galileo		X	video su sito web	X			X		X	Facebook Instagram Twitter
GROSSETO - MAAM Museo Archeologico e d'Arte della Maremma					X	X	X	X		Facebook Instagram
MANTOVA - Museo Archeologico Nazionale					X		X	X		Facebook
MILANO - Museo d'arte antica					X		X	X		No
MILANO - Pinacoteca di Brera				X			X	X	X	Facebook Instagram Twitter
NAPOLI - MANN Museo Archeologico Nazionale		X	Google Arts & Culture/ ItalyArt		X		X	X		Facebook Instagram Twitter
ORVIETO (TR) - Museo Archeologico Nazionale	X				X		X	X		No
PERUGIA - MANU Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria	X		ItalyArt		X		X	X		Facebook Instagram
PORTOGRUARO (VE) - Museo Nazionale Archeologico Concordiese		X	UACE		X	X		X		Facebook Instagram

	VIRTUAL TOUR			DIGITAL LIBRARY						CANALE SOCIAL
	INTERO	PARZIALE	PIATTAFORMA	MODALITA' VISIONE				FRUIBILITA'		
				CATALOGO COMPLETO	SELEZIONE	3D	FOTO	PER TUTTI	PER ESPERTI	
ROMA - Galleria Colonna				X			X		X	Instagram
ROMA - Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia	X		sito web		X		X	X		Facebook Instagram Twitter
ROMA - Museo Nazionale Romano					X	X	X	X		Facebook Instagram Twitter
ROMA - Musei Capitolini*	X		sito web - Google Arts & Culture	X			X	X	X	X
ROMA - Museo dell'Ara Pacis*	X		sito web - Google Arts & Culture	X			X	X	X	X
ROMA - Museo Napoleonico*	X		sito web - Google Arts & Culture	X			X	X	X	X
ROMA - Mercati di Traiano*	X		sito web - Google Arts & Culture	X			X	X	X	X
ROMA - Casino Nobile di Villa Torlonia*	X		sito web - Google Arts & Culture				X	X	X	X
ROMA - Centrale Montemartini*	X		sito web - Google Arts & Culture	X			X	X	X	X
ROMA - Museo delle Mura*	X		sito web - Google Arts & Culture	X			X	X	X	X
ROMA - Museo di Roma*	X		sito web - Google Arts & Culture	X			X	X	X	X
ROMA - Museo di Scultura Antica Giovanni Barraco*		X	Google Arts & Culture	X			X	X	X	X
ROMA - Musei di Villa Torlonia*		X	Google Arts & Culture	X			X	X	X	X
ROMA - Musei Vaticani		X		X			X	X	X	Twitter
SALERNO - Parco Archeologico di Paestum e Veia		X	ItalyArt	X sistema Hera			X		X	Facebook Instagram Twitter
TORINO - MAO Museo d'Arte Orientale		X	Google Arts & Culture	X		X	X	X	X	Facebook Instagram
TORINO - Musei Reali		X	sito web - YouTube	X			X		X	Facebook Instagram Twitter
TORINO - Museo Egizio	X		sito web	X		X	X	X		Facebook Instagram Twitter
VENEZIA - Ca' Rezzonico#	X		Google Arts & Culture	X		X			X	
VENEZIA - Museo di Storia naturale#	X		Google Arts & Culture	X		X			X	Facebook
VENEZIA - Museo Archeologico Nazionale	X		ItalyArt		X		X	X		Facebook Instagram Twitter
VENEZIA - Museo d'Arte Orientale				X			X		X	Facebook Instagram

Tab. 1 e 2. Elenco di istituzioni museali italiane che prevedono una comunicazione digitale. I musei segnati con \* fanno capo al portale “Sistema Musei di Roma Capitale”, presente su Facebook, Instagram e Twitter, mentre quelli con il simbolo # fanno parte dei Musei Civici di Venezia.

Come si evince dalle tabelle, la diffusione di questi sistemi digitali di valorizzazione e comunicazione risultano capillari in tutto il Paese, contando vari esempi per ogni regione. Dal punto di vista della presenza di virtual tour, già da un primo sguardo si comprende come sia una funzione abbastanza utilizzata, ma nella totalità dei casi studio presentati in questa sede risulta una prerogativa sempre di un museo – non necessariamente archeologico – di competenza statale, oppure gestito da una fondazione, com'è il caso del Museo Egizio di Torino; tale fattore può essere dovuto all'impegno profuso per la realizzazione di un simile strumento, poiché richiede tecnologie e fondi non indifferenti, difficilmente posseduti da realtà più “povere” quale può essere un museo civico.

Le piattaforme di cui si servono i musei per la fruizione dei propri tour virtuali possono variare, anche in funzione dell'intento di presentare una panoramica completa di tutti gli ambienti: va infatti ricordato che esistono percorsi virtuali completi, che permettono una visione di tutto il museo, oppure parziali, attraverso cui si possono vedere solo alcune sale. Nel primo caso, l'utente viene "proiettato" all'ingresso del museo e da lì la visuale può spaziare all'interno delle varie sale (comprendendo anche l'esterno, qualora sia presente ad esempio un cortile) molto liberamente, sta all'utente decidere come spostarsi muovendo il cursore, se collegati da computer, o cliccando nella direzione verso cui ci si vuole dirigere, nel caso di dispositivi mobili. Nei tour virtuali parziali, si ha invece la possibilità di visitare solamente alcuni ambienti specifici, che siano singole sale oppure piani o ancora sezioni tematiche, scegliendoli nella piattaforma (figg. 3 e 4).

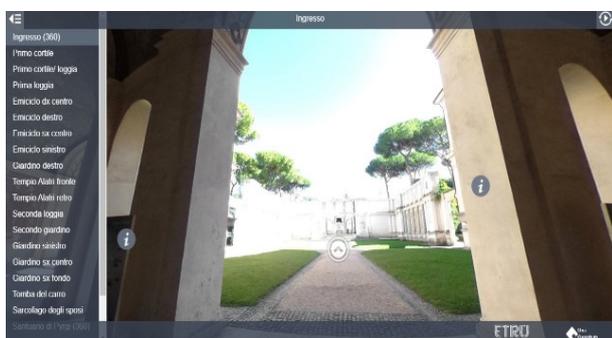


Fig. 3. Esempio di virtual tour "completo" del Museo di Villa Giulia, Roma: l'utente è proiettato all'ingresso del museo e può muoversi liberamente dentro ogni sezione dello stesso.

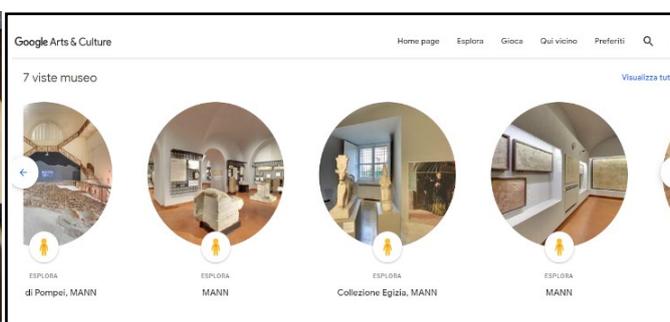


Fig. 4. Esempio di virtual tour "parziale" del MANN di Napoli: l'utente ha a disposizione solo alcune sezioni del museo all'interno delle quali può però muoversi liberamente.

In linea generale, possiamo riconoscere due macro-tipologie di piattaforme: in alcuni casi, infatti, l'istituzione museale sceglie di realizzare un collegamento diretto al tour virtuale interno alla propria pagina web, mentre in altri decide di usufruire di un sistema gestito da un'azienda esterna, quale può essere Google, attraverso lo strumento di Google Arts&Culture. Creata nel 2011 dal team di Google con il nome di "Google Art Project", questa realtà digitale è pensata per raccogliere immagini ad alta risoluzione di opere (e tour virtuali) provenienti da tutto il mondo, per un totale, ad oggi, di oltre 3000 istituzioni museali e collezioni aderenti<sup>32</sup>.

Entrambe le possibilità presentano aspetti positivi e criticità. Nel primo caso, ovvero qualora sia il singolo museo a gestire in toto la propria versione virtuale, il maggiore punto di forza è per certo l'autonomia: non sussistono difatti vincoli né dal punto di vista estetico, nelle scelte di grafica e di presentazione del prodotto, né sull'estensione che si vuole dare al proprio tour virtuale (se parziale o completo). Per contro, la creazione di una piattaforma esclusivamente legata al sito web principale è una responsabilità – economica, organizzativa, gestionale e tecnica – che ricade necessariamente sul

<sup>32</sup> <https://artsandculture.google.com/>, ultima visita 25/07/22.

museo/contesto che l'ha progettata, sia in fase di realizzazione sia nel momento in cui si debbano aggiornare i contenuti o i server.

Diversamente, l'utilizzo di una piattaforma *open source* gestita da un'organizzazione esterna pone delle limitazioni concernenti l'aspetto e la grafica dei contenuti, poiché lo scopo è di uniformare tutti gli enti che usufruiscono del sistema; questa scelta però esula il singolo museo/contesto dalla gestione del proprio virtual tour per quanto riguarda la continua manutenzione, grazie a un supporto di assistenza che segue la piattaforma, coinvolgendo tutti gli utenti. Inoltre, aspetto non trascurabile, un sistema digitale comune a varie istituzioni museali contribuisce a formare una "rete di collegamenti" virtuosa dal punto di vista della fruizione, poiché, essendo più realtà simili per tematica presenti nel medesimo spazio digitale, un visitatore virtuale è più propenso a visitare un numero maggiore di contenuti nel momento in cui sono disponibili con le stesse modalità di visione. Ho già accennato a Google Arts&Culture come valido esempio di spazio virtuale, ad ogni modo "there are number of software frameworks at present to support AR/VR especially suited for cultural heritage. The first criterion is the choice of a single package or solution that supports non-expert users with a limited or restricted budget. Additionally, it is difficult to find a compelling platform or tools that accept a wide variety of file formats, supports cross-platform deployment and visualization"<sup>33</sup>.

Analizziamo ora la tematica successiva, quella della *digital library*. Anche in questo caso, occorre operare alcune distinzioni tra le diverse tipologie esistenti, in primo luogo se si tratti di un catalogo completo, che dunque permetta di accedere all'intero patrimonio del museo, o se sia invece solo una selezione di pezzi, presentati sul proprio sito come fosse una vetrina virtuale, sulla base delle loro caratteristiche di conservazione, del loro valore culturale e/o della qualità dell'oggetto.

Le motivazioni che possono muovere in un senso rispetto all'altro sono molteplici e non va trascurato il fattore realizzativo che, similmente alla questione dei tour virtuali, può incidere fortemente dal punto di vista economico ed attuativo. Scegliere di esporre virtualmente sulla propria pagina web soltanto alcuni dei manufatti migliori – specialmente in una versione semplice qual è quella di una fotografia – rappresenta infatti una sfida ben più accessibile ed un impegno alquanto modesto sia per il sapere tecnico informatico sia per i fondi necessari alla sua realizzazione.

Un catalogo completo, al contrario, è il risultato – e pertanto non può prescindere – di una sistematica e analitica operazione di ricerca all'interno dell'intero patrimonio museale, al fine di

---

<sup>33</sup> Tradotto: "al momento ci sono diverse piattaforme di software per gestire AR/VR squisitamente adatte al patrimonio culturale. Il primo discrimine [per la scelta] è quello di avere un singolo pacchetto o soluzione che riesca a supportare [nella ricerca] utenti non esperti, con un budget limitato o minimo. Inoltre, è difficile trovare una piattaforma o degli strumenti validi che consentano di utilizzare un'ampia varietà di formati di file, e che gestisca una distribuzione su più piattaforme e visualizzazioni". RAHAMAN, CHAMPION, BEKELE 2018, p. 9.

elaborare un censimento di ogni reperto. “L’operazione di catalogazione va intesa come diffusione della conoscenza dei beni culturali, che, avvalendosi delle tecnologie informatiche, come le banche dati e le banche immagini, dilata ampiamente il proprio bacino di utenza, sottolineando così il principio fondante di condivisione della consapevolezza del patrimonio nazionale sia in termini quantitativi sia in relazione al valore intrinseco dei beni stessi”<sup>34</sup>. In aggiunta a questa già sostanziale mole di lavoro, indipendentemente da quale sia il museo preso in esame, vanno considerate le informazioni da allegare a ciascun oggetto, elemento quantomeno necessario per inserire i pezzi nel loro contesto cronologico, artistico etc. Appare evidente che si tratti dunque di un’operazione estremamente sofisticata e complessa, frutto di un progetto che si protrae per un periodo di tempo indeterminabile e che richiede un numero maggiore di operatori ad esso dedicati, che tuttavia, qualora fruibile, rappresenta un’occasione di grande valore comunicativo per il museo che lo elabora. Condividere la portata delle proprie collezioni con un utente esterno è difatti un modo per avvicinare alla scoperta del patrimonio offerto, non solo facendo mostra dei reperti migliori, quanto piuttosto dando un’idea – qualitativa e quantitativa – della portata del proprio ente.

Oltre alla prima distinzione tra “catalogo completo” e “selezione di oggetti”, una successiva valutazione va fatta in merito al formato digitale nel quale i manufatti sono resi fruibili, e cioè se siano fotografie oppure modelli tridimensionali. Contrariamente a quanto accade per i virtual tour, sostanzialmente divisi a metà tra le due categorie, ma parimenti alla preferenza dei musei per la sola selezione di reperti, anche nella scelta del formato prevale nettamente quella del catalogo fotografico. La spiegazione non può che risalire alla complessità che richiede la creazione di modelli 3D sia in termini di tempo – sono necessari più sopralluoghi e decine di ore di elaborazione al computer per un singolo modello, contro pochi scatti professionali per avere delle fotografie di alta qualità – che di mezzi tecnologici (e di conseguenza costi). Non sorprende dunque come, nel caso si scelga comunque di creare dei modelli tridimensionali, questa modalità di visualizzazione riguardi solamente alcuni dei manufatti, selezionati perché particolarmente significativi o ben conservati, da inserire all’interno del catalogo digitale completo formato per la maggior parte da fotografie bidimensionali.

Le potenzialità del 3D si attuano in vari modi e molto valorizzato risulta l’aspetto della interattività: il modello tridimensionale riproduce per intero l’oggetto originale, ma permette di osservarlo da qualsiasi angolazione e di studiarne i dettagli ingrandendo la visione, e questo consente di cogliere tanti particolari impossibili da notare avendo di fronte il reperto in museo. Le piattaforme online, inoltre, offrono una serie di comandi accessori con cui “giocare” con il modello, ad esempio misurando la distanza tra punti inseriti manualmente dall’utente, cambiando i colori dell’oggetto o

---

<sup>34</sup> TORTI 2011, pp. 103-104.

dello sfondo, modificando la luce e creando effetti di ombre. In questa sede abbiamo poi ricordato l'importanza della varietà di contenuti online, possibilità che ben si presta ad accompagnare un modello 3D, poiché l'utente in questo modo può interagire direttamente con l'oggetto e trovare informazioni sullo stesso nella medesima visita alla piattaforma virtuale.

Interessante notare che esistono diverse opzioni che i vari musei possono adottare per esporre i modelli 3D, per quanto, a differenza dei virtual tour, a prevalere nettamente sia l'utilizzo di una piattaforma esterna. Il funzionamento base di quest'ultima è alquanto semplice, poiché è sufficiente creare un account istituzionale del museo nel quale caricare i modelli e gestire le informazioni e gli apparati didascalici con cui accompagnarli; proprio come un social network, potrà essere "seguito" da fan, sebbene non sia necessario seguire un profilo per poterne vederne i modelli. Molto utilizzato a questo scopo è Sketchfab<sup>35</sup>, una rete online di condivisione e pubblicazione di contenuti 3D, caricati e gestiti da parte di istituzioni pubbliche e private, oppure da persone fisiche. Nato da una startup newyorkese nel 2011 ed esplosa nel mercato online globale due anni dopo, questa compagnia online è ormai leader nella produzione e, soprattutto, nella compravendita di modelli tridimensionali di opere fisiche, personaggi d'invenzione, ricostruzioni storiche e ambientazioni virtuali. Per la sua popolarità e la semplicità di utilizzo, è la piattaforma che più si adatta alle collezioni virtuali di un museo, scelta, come si avrà modo di constatare nel corso del capitolo, da moltissime istituzioni.

Entrando nella homepage del sito, viene subito proposta una serie di categorie di soggetti di cui sono stati realizzati dei modelli, tra cui animali, architettura, arte e, interessante ai fini di questa ricerca, "cultural heritage & history", nel quale trovare numerosi esempi di istituzioni – museali o meno – ma anche progetti di privati, che si sono cimentati nella creazione di contenuti 3D. Analizzando nello specifico un qualsiasi modello, appare completo di tutte le funzioni di visualizzazione: rotazione a 180° o 360°, differenza dovuta alla possibilità di scansionare e sintetizzare tutte le superfici dell'oggetto reale in fase di realizzazione, funzione per misurare la distanza tra due punti posti arbitrariamente dall'utente, cambio colore e texture del modello<sup>36</sup>.

Focalizzandoci solo sulla situazione italiana, occorre menzionare la piattaforma 3D Virtual Museum<sup>37</sup>, uno spazio virtuale nato nel 2014 dall'idea di Giulio Bigliardi e sponsorizzato dalla società di fabbricazione digitale 3D ArcheoLab, il cui scopo è quello di concentrare, in un unico luogo digitale, il maggior numero possibile di collezioni tridimensionali appartenenti a musei fisici d'Italia. 3D VM ad oggi raccoglie oltre 600 opere realizzate con modellazione 3D, tutte appartenenti a collezioni di musei italiani; non si tratta solamente di grandi istituzioni, e neppure di poli museali che

---

<sup>35</sup> <https://sketchfab.com>, ultima visita 28/07/2022.

<sup>36</sup> Nei capitoli successivi avrò modo di descrivere ulteriori caratteristiche e specifiche nell'utilizzo della piattaforma Sketchfab anche dal punto di vista dell'istituzione che sceglie di caricare modelli 3D.

<sup>37</sup> <http://www.3d-virtualmuseum.it/>, ultima visita 28/07/2022.

hanno reso pubblici i modelli nelle proprie pagine ufficiali, al contrario si contano diverse realtà medio-piccole, talvolta del tutto prive perfino di un sito web dedicato, collocate in tutto il paese. I contenuti caricati sono fruibili gratuitamente da qualsiasi utente grazie alla licenza Creative Commons BY-NC, oltre ad essere, qualora il detentore del copyright lo consenta, scaricabili in formato STL<sup>38</sup>, ideale per realizzarne in seguito una stampa 3D.

Esiste tuttavia un'alternativa, che mira a unificare le comodità di una piattaforma online esterna all'accessibilità dei contenuti digitali. È questo il caso del Museo Egizio di Torino, il quale si differenzia per aver elaborato una soluzione presente nel sito web ufficiale: i modelli tridimensionali non sono infatti inseriti all'interno del catalogo fotografico complessivo, e neppure in una sezione a parte, bensì risultano totalmente integrati nel tour virtuale. Muovendosi nel percorso digitale, infatti, osservando le vetrine ci si può imbattere in icone che rimandano a informazioni aggiuntive, ingrandimenti fotografici di un elemento esposto oppure, per l'appunto, ad un modello 3D di un reperto, come in figura (fig. 5).

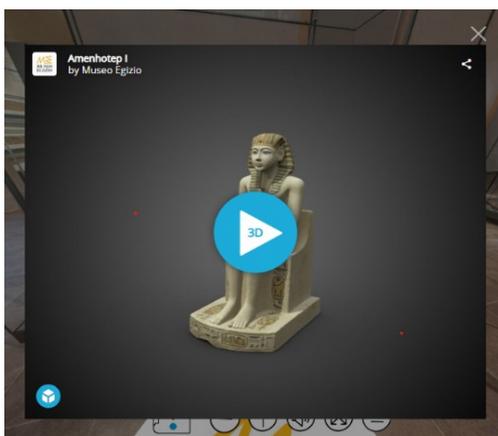


Fig. 5. Esempio di modello 3D, elaborato con Sketchfab come si intravede dal logo in basso a sinistra, in cui ci si può imbattere navigando all'interno del tour virtuale del Museo Egizio di Torino.

Obiettivo della digital library – e più in generale dell'intera idea di museo digitale – è però quello di raggiungere e comunicare il valore del proprio patrimonio all'utente esterno, il potenziale visitatore. Come si evince dalla tabella, ho infatti voluto sottolineare quale sia lo “stampo” che i vari poli museali hanno voluto dare ai propri cataloghi online, ossia se si tratti di cataloghi intuitivi e giocosi, adatti al semplice curioso, o piuttosto analitici, rivolti ad un pubblico più esperto.

All'origine di questa mia distinzione ho posto innanzitutto la facilità di utilizzo nell'individuazione di un'opera. Con la dicitura “catalogo per tutti” ho infatti inteso una realtà in cui sia immediato il riconoscimento dei manufatti grazie alle foto – o ai modelli 3D – e che vi sia una

<sup>38</sup> STL, acronimo di Standard Triangulation Language o Standard Tassellation Language, è un formato di file, utilizzato in informatica per software come AUTOCAD e Autodesk di elaborazione di modelli e realtà tridimensionali.

barra di ricerca in cui basti inserire elementi basilari, come l'autore o il genere, perché si venga indirizzati all'intero argomento (fig. 6). Oltretutto, considero facilitato un catalogo nel quale le opere di maggior rilievo o fama siano presentate per prime, in quanto principali soggetti di ricerca non solo da parte di un pubblico già informato sul patrimonio culturale del museo, ma anche di curiosi, che pur non ricordando o non conoscendone i particolari storico-artistici trovino familiari determinate opere presentate automaticamente nel catalogo o siano rapiti da altre.

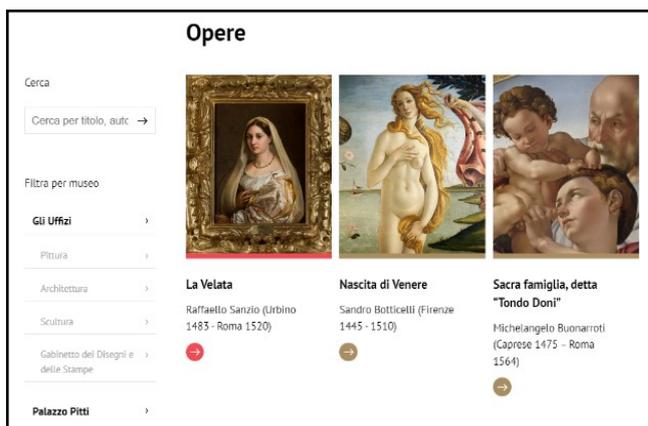


Fig. 6. Esempio di “catalogo per tutti” della Galleria degli Uffizi di Firenze.

Un catalogo che ho definito “per esperti” presuppone invece una ricerca specifica da parte dell'utente (fig. 7), e dunque una conoscenza approfondita precedentemente non soltanto del tipo di reperto che si vuole ricercare – dando quindi per scontato che siano note le sue caratteristiche materiche, cronologiche e tipologiche – ma anche della sua collocazione e perfino il numero di inventario, nel caso di una ricerca approfondita. Chiaramente questo tipo di digital library è rivolto ad un pubblico diverso da quello pensato dal catalogo analizzato in precedenza ed ha quindi finalità differenti: se il “catalogo per tutti” persegue lo scopo di incuriosire, interessare e fornire informazioni ad un utente con una media o bassa conoscenza di base, quello “per esperti” costituisce un database estremamente prezioso per qualunque ricercatore o professionista del settore culturale che abbia necessità di reperire elementi puntuali e specifici riguardo un particolare manufatto. I linguaggi sono conseguentemente speculari, tendenzialmente molto discorsivi e generici i primi, selettivi e tecnici i secondi. Particolare il caso del Parco Archeologico di Paestum e Veia, il quale ha elaborato un sistema articolato di catalogazione online, il sistema Hera, ancora in corso di realizzazione, il cui

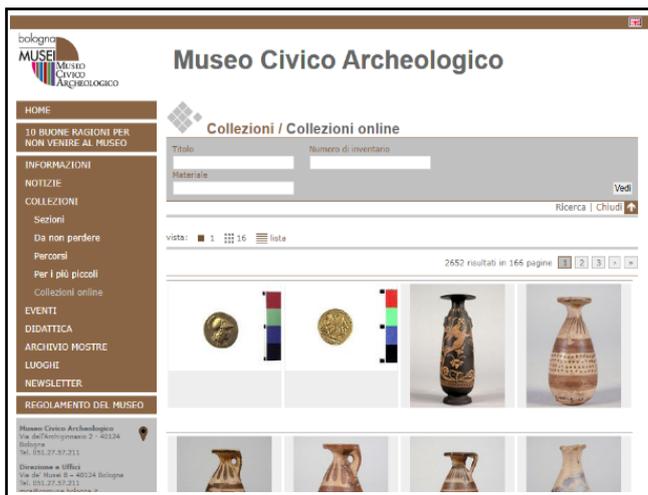


Fig. 7. Esempio di “catalogo per esperti” del Museo Civico Archeologico di Bologna.

obiettivo è inserire l'intera collezione di reperti presenti nel Parco, non solo esposti nel Museo ma anche quelli nei magazzini, pertanto altrimenti inaccessibili.

Un'ulteriore variante, che riguarda però poche realtà, è quella nella quale ritengo che il catalogo sia sufficientemente accessibile, poiché non richiede una ricerca impegnativa di base, e al contempo contiene informazioni molto dettagliate utili a degli specialisti (fig. 8).

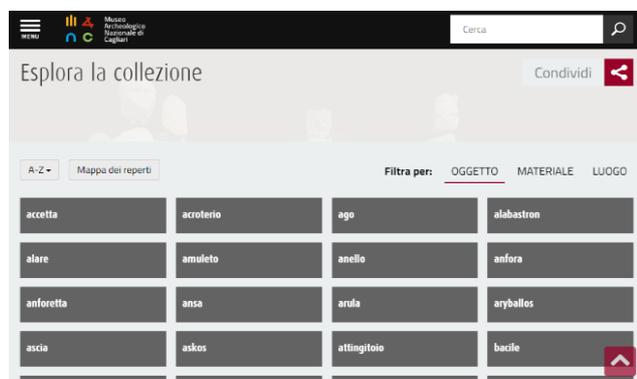


Fig. 8. Esempio di catalogo adatto sia ad un pubblico inesperto sia a specialisti, Museo Archeologico Nazionale di Cagliari.

Passiamo adesso all'ultimo aspetto preso in esame, ossia la comunicazione attraverso i social networks. Benché non sia una caratteristica necessaria a definire un'istituzione museale "museo virtuale", come risulta evidente dalla tabella i canali social sono largamente sfruttati, tanto che nella quasi totalità dei casi è stato creato un profilo per almeno un social network. La "pagina" del museo funge da vetrina, come si è detto per "raccontare" più che presentare, e si adatta quindi alle diverse tipologie di comunicazione previste dal singolo canale social: su Facebook si ha l'opportunità di inserire un messaggio senza limiti di lunghezza, al contrario Twitter prevede un numero massimo di caratteri, mentre Instagram si serve di una comunicazione visiva, basata su pochi scatti o brevi video.

Seguire la pagina di un museo o essere membri del gruppo social è un modo per rimanere sempre in contatto con il museo fisico, e questo indipendentemente dal luogo in cui si trova. Si può essere fan di un museo che si è intenzionati a visitare, uno in cui invece si è già stati e che è rimasto nel cuore, o ancora uno nel quale difficilmente si avrà la possibilità di recarsi, per la lontananza o mancanza di occasioni. Inoltre, "con il crescere del livello di coinvolgimento degli utenti, l'importanza dei Social Media risulta potenzialmente ancora maggiore, in quanto essi forniscono degli spazi di discussione e degli strumenti di condivisione attraverso i quali può prodursi non solo l'interazione tra museo e visitatori ma anche tra tutti gli appartenenti alla medesima comunità. Peraltro, non vanno sottovalutate le positive ricadute che possono derivare dallo svolgimento di progetti di tipo partecipato in termini di fidelizzazione dell'utente con l'organizzazione culturale e, più in generale, in termini di rapporto che questi può sviluppare con il mondo dell'arte e della cultura"<sup>39</sup>. Non dimentichiamo poi che si tratta di uno strumento utilissimo per informare qualunque

<sup>39</sup> SOLIMA 2011, p. 291.

interessato in merito alle novità, come possono essere mostre temporanee, nuove acquisizioni o variazioni negli allestimenti, ma anche per comunicazioni maggiormente concrete, come il cambio degli orari di apertura o eventi particolari che si svolgeranno in museo.

La pagina online però non sostituisce affatto una visita reale, come può essere il caso di un virtual tour, e neppure una collezione online, poiché le immagini o le storie legate ai reperti condivisi in rete sono in numero notevolmente ridotto, spesso addirittura viene pubblicato un solo elemento alla volta e non con cadenza quotidiana, e sono quindi solo indicatori del patrimonio museale complessivo, reperti interessanti o curiosi scelti con l'unico scopo di attrarre l'attenzione dell'utente. Inoltre, molto comune è la pratica di associare un post a tematiche attuali o eventi particolari, come, ad esempio, presentare il fianco di un sarcofago paleocristiano in occasione della Pasqua (fig. 9).



Fig. 9. Profilo Instagram del Museo Archeologico di Concordia Sagittaria (Portogruaro, VE), post del 15 aprile 2022.

Importante è infine il fattore emozionale e coinvolgente delle piattaforme social: una buona pagina non può evitare di concludere la didascalia associata alle immagini con l'esortazione a condividere delle opinioni o esprimere il proprio gradimento, questo per dimostrare ai fan quanto la loro partecipazione e il loro interesse siano considerati e apprezzati. Occorre fin dal principio definire con chiarezza la "voce" che si vuole dare, "ossia una modalità espressiva, da usare con il proprio pubblico, che sia originale. Potrebbe essere formale, amichevole o divertente: ciò che è importante è

che (...) renda l'istituzione riconoscibile dalla propria community"<sup>40</sup>. Naturalmente, non basta creare dei profili e pubblicare contenuti in determinate occasioni per gestire al meglio la comunicazione online, servono impegno e cura continui che ricordino spesso la propria presenza all'utente e ravvivino l'interesse iniziale: "aprire un sito web che non viene costantemente aggiornato o creare un profilo social che poi viene abbandonato o mal gestito provoca solo un danno e di conseguenza una ricaduta sul museo e sulla sua reputazione"<sup>41</sup>.

Due casi studio su cui trovo opportuno soffermarmi brevemente sono le città di Roma e Venezia, che hanno sviluppato un'unica soluzione per valorizzare il proprio patrimonio museale civico grazie alle tecnologie digitali.

La prima ha riunito vari musei presenti nel comune all'interno del Sistema Musei di Roma Capitale<sup>42</sup> curato dalla Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali, istituzioni fra le quali si contano musei scientifici, contemporanei e moderni, oltre a quelli prettamente archeologici: Musei Capitolini, Centrale Montemartini, Mercati di Traiano e Museo dei Fori Imperiali, Museo dell'Ara Pacis, Museo di Scultura Antica Giovanni Barracco, Museo della Civiltà Romana, Museo delle Mura, Museo di Casal de' Pazzi, Villa di Massenzio. Il sito web del sistema, a mio parere molto chiaro e completo, fornisce informazioni pratiche sia dal punto di vista degli orari di apertura sia per un riferimento geografico di ciascun museo specifico, grazie al collegamento con una mappa satellitare. Nel menù principale è presente la voce autoesplicativa di "Musei Digitali", in cui si possono trovare i virtual tour completi di alcuni dei musei facenti parte del Sistema, tra cui i Musei Capitolini, la Centrale Montemartini, i Mercati di Traiano e Museo dei Fori Imperiali, il Museo dell'Ara Pacis e il Museo delle Mura. Se si concentra la ricerca su un polo museale specifico, ad esempio i Musei Capitolini, l'offerta digitale si amplia ancor di più, poiché accedendo alla categoria "collezioni" è possibile visualizzare non solo tutte le opere esposte nel museo, ma anche quelle facenti parte degli ambienti stessi, come gli affreschi cinquecenteschi delle prime sale del palazzo in piazza del Campidoglio (sede del museo), che raffigurano storie mitiche dell'antica Roma, il tutto accompagnato da brevi didascalie. Il servizio è ulteriormente personalizzabile creando un profilo personale nel sito dei Musei, così da creare un proprio "portfolio" composto dalle opere scelte. Questa funzione è presente per vari musei appartenenti al Sistema, pertanto quest'unico portale permette di consultare l'intero patrimonio di ciascuno di essi sotto forma di catalogo fotografico completo.

Simile è la realtà del capoluogo del Veneto, che si serve del portale MUVE<sup>43</sup> gestito dalla

---

<sup>40</sup> MANDARANO 2019, p. 79.

<sup>41</sup> MANDARANO 2019, p. 29.

<sup>42</sup> [Portale dei Musei in Comune \(museiincmuneroma.it\)](http://museiincmuneroma.it), ultima visita 21/07/22.

<sup>43</sup> [Fondazione Musei Civici di Venezia | MUVE \(visitmuve.it\)](http://visitmuve.it), ultima visita 24/07/22.

Fondazione Musei Civici di Venezia. Ad essere inclusi nella Fondazione sono Palazzo Ducale, il Museo Correr, Ca' Rezzonico, Ca' Pesaro, il Museo del Vetro, il Museo di Storia Naturale, il Museo di Palazzo Mocenigo, Palazzo Fortuny, il Museo del Merletto, il Museo Casa di Carlo Goldoni e la Torre dell'Orologio. Analogamente al caso di Roma, anche in questa sede sono previste delle “scorciatoie” nel menù che conducono direttamente ai tours virtuali dei vari musei, gestiti però dalla piattaforma Google Arts&Culture, ai cataloghi digitali e al bollettino dei Musei Civici Veneziani consultabile online. Analizzando nello specifico il catalogo, esso è interrogabile con tre modalità: ricerca semplice, avanzata e strutturata. L'utente non ha la visione immediata e complessiva di quali siano le opere al suo interno, com'era invece possibile nel catalogo fotografico di Roma, al contrario deve già avere in mente dettagli importanti di ciò che vuole ricercare, quali titolo, autore, datazione e – nel caso si voglia intraprendere una ricerca avanzata – perfino il materiale con cui è realizzato, elementi che mi portano a classificare questo esempio di digital library come “catalogo per esperti”.

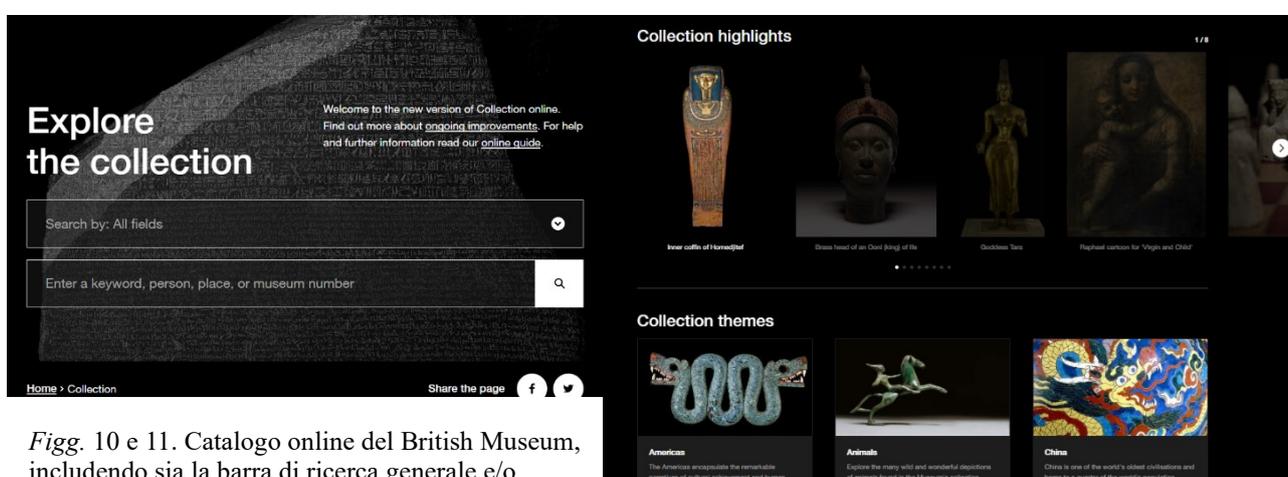
#### **1.4 I musei virtuali all'estero**

Dopo aver analizzato le principali caratteristiche dei musei virtuali italiani, vorrei ora proseguire presentando brevemente alcuni casi virtuosi – dal punto di vista di contenutistica digitale – di musei esteri. Si tratta per la maggior parte di grandi poli museali, non più solamente musei archeologici o d'arte, con un occhio di riguardo alle realtà presenti nelle capitali europee; in questo modo vedremo nello specifico come il fenomeno della digitalizzazione, già comune a tanti paesi, assuma caratteristiche proprie in ogni contesto.

#### **Regno Unito**

A Londra, capitale d'Inghilterra, si trovano alcuni tra i musei più famosi del mondo, quasi tutti fondati nel XIX secolo, sulla scia del Positivismo tipico dell'età vittoriana. Tra questi, uno dei più noti è il British Museum, istituzione museale statale al cui interno si trovano reperti archeologici, etnologici e naturalistici, oltre a inestimabili pezzi d'arte. Dal punto di vista digitale, il British Museum prevede un'offerta molto ampia di contenuti: pur caricando regolarmente video e immagini sui propri canali social (Facebook, Instagram, Twitter), è nel sito web che si può reperire il maggior numero di informazioni e, soprattutto, che si può consultare il catalogo online del Museo alla voce “collections”. A differenza dei casi che ho presentato in precedenza, la *digital library* messa a disposizione dal British Museum supera la suddivisione arbitraria tra “catalogo per tutti” e “per esperti”, in quanto presenta tre diverse modalità di ricerca pensate per tre tipologie di utenti: una

prima ricerca specifica, pensata per specialisti che conoscono bene le caratteristiche di ciò che stanno ricercando, una seconda che rimanda alle singole esposizioni, con annesse immagini dei reperti più significativi, per i semplici curiosi, ed infine una terza per aree tematiche – ad esempio geografiche o storiche – per un pubblico con un interesse specifico (figg. 10 e 11). Estremamente interessante, poi, il collegamento al profilo del museo sulla piattaforma Sketchfab, su cui sono caricati quasi 300 modelli tridimensionali di reperti di particolare interesse, come dimostrano i 21 mila seguaci della pagina. In aggiunta, facendo richiesta di una licenza (la Creative Commons BY-NC) è possibile scaricare questi modelli a colori in formato OBJ con texture<sup>44</sup> e perfino ordinare e comprare una replica fisica del reperto, realizzata con stampanti 3D specializzate dalla società 3D Hubs, con cui il museo collabora.



Figg. 10 e 11. Catalogo online del British Museum, includendo sia la barra di ricerca generale e/o specifica di un elemento, sia la “vetrina” di reperti notevoli e la divisione geografico-tematica.

Simile l’offerta del Science Museum, il quale rende fruibili quasi 380 mila opere grazie ad un catalogo online che prevede una prima barra di ricerca per individuare un determinato oggetto, in seguito un “filtro” per categorie e successivamente alcune proposte di ricerca sulla base di un argomento, tra cui medicina, trasporto ferroviario, arte e rivoluzione industriale. Degno di nota l’invito ad utilizzare gli elementi della collezione per delle ricerche e degli approfondimenti personali, grazie alla licenza di condivisione dei dati posta ben in evidenza al centro della pagina (fig. 12).

<sup>44</sup> OBJ, o .OBJ, è un formato di file informatico che include figure geometriche 3D; per visualizzare un modello completo occorre scaricare anche la texture, ossia la copertura esterna con cui rendere la superficie dell’oggetto 3D.

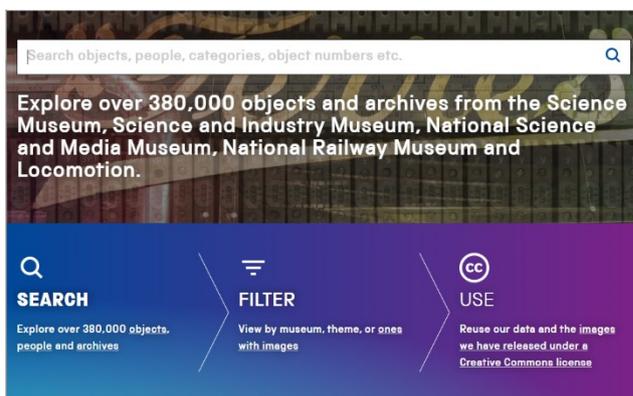


Fig. 12. Catalogo online del Science Museum di Londra.

Diverso è il caso del Natural History Museum, che offre due servizi online a mio parere speculari dal punto di vista dell'utenza cui ci si rivolge: se il virtual tour completo infatti permette a chiunque di visitare l'intero museo liberamente, il catalogo online, presente nel sito web principale, è spiccatamente in dialogo con soli esperti. La spiegazione sta nell'essenza stessa del patrimonio museale, poiché ad essere esposti e tenuti nei depositi chiusi sono elementi di carattere naturalistico, botanico, paleoarcheologico e biologico, tematiche nelle quali con tutta probabilità soltanto un ricercatore o un professionista potrebbero addentrarsi.

Intermedia la scelta dei Victoria and Albert Museums, il cui catalogo, reso disponibile, prevede sia la possibilità di effettuare una ricerca mirata sia una suddivisione per tematiche generali, come sempre su base tipologica (opere d'arte, tessuti, mobili) oppure cronologica; disponibili sono anche alcune collezioni di mostre temporanee, oltre, per quanto riguarda il V&A di Londra, ad un tour virtuale completo su Google Arts&Culture.

Allontanandoci da Londra, virtuoso è il caso della città di Liverpool, che ha sviluppato in un unico portale il catalogo online di vari musei cittadini, ciascuno dedicato ad un ambito specifico: World Museum, Maritime Museum, Walker Art Gallery, Museum of Liverpool, Lady Lever Art Gallery, Sudley House e International Slavery Museum. Selezionando un polo museale specifico, si viene indirizzati alla *digital library* dello stesso, in cui si presenta subito la possibilità di scegliere tra una prima modalità di ricerca complessa, in cui si richiede una quantità rilevante di dettagli, ed una selezione di oggetti "liberi" tra cui cercare ciò che più interessa. Va precisato, però, che non tutte le sezioni presenti nei musei sono disponibili anche online.

## Francia

Anche a Parigi sono presenti musei di grande rilievo, ben conosciuti e apprezzati a livello internazionale. Tra tutti sicuramente il più noto è il Museo del Louvre, il quale dispone, oltre ad essere molto attivo sui social networks (con 4,8 milioni di fan solo su Instagram), dispone di un sito web

completo e facile da navigare, nel quale si trovano un virtual tour integrale delle varie sale espositive, e un catalogo fotografico, contenente opere appartenenti al Museo del Louvre e al Musée National Eugène-Delacroix. La *digital library*, che si dichiara nel sito essere costantemente aggiornata e ampliata, consta di una barra di ricerca aperta, una divisione tematica tra le collezioni ed una serie di “album”, in cui si possono trovare i reperti più noti e significativi (“masterpieces of the Louvre”), oppure le ultime acquisizioni, derivate da acquisti o da recuperi di opere. Sempre attraverso la medesima pagina, è possibile poi accedere ad un’ultima funzione, quella della “mappa interattiva del museo”, all’interno della quale è possibile interagire con le opere cercandole direttamente nell’allestimento in cui sono inserite.

A differenza del Louvre, il Musée d’Orsay dispone di un tour virtuale accessibile solamente dalla piattaforma di Google Arts&Culture, tuttavia nel sito web è disponibile l’intero catalogo fotografico delle opere, che, oltre alla possibilità di scegliere tra una prima modalità di ricerca avanzata o per categorie tematiche (tra cui, in questo caso, anche per tecniche di realizzazione), aiuta l’utente a comprendere meglio l’offerta museale grazie ad una ulteriore sezione intitolata “scopri le opere” in cui scorrono continuamente da destra a sinistra opere di diversa tipologia, così da offrire una panoramica dell’intera collezione (fig. 13).

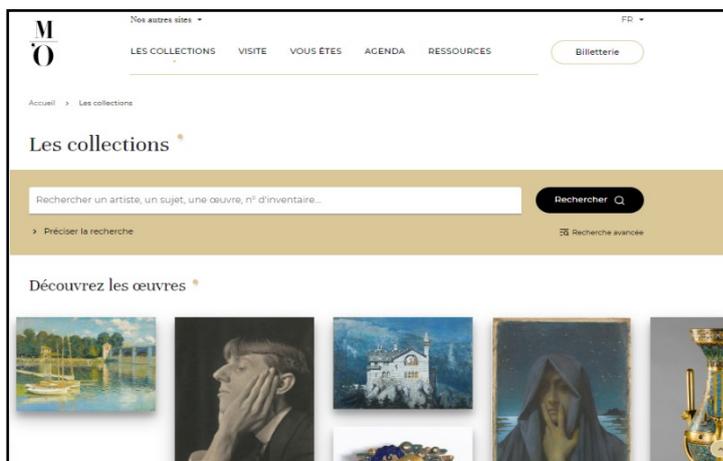


Fig. 13. Catalogo online del Musée d’Orsay di Parigi; all’interno del sito originale la sezione delle opere è in continuo movimento.

Passando ad altre città francesi, trovo utile menzionare il MUCEM di Marsiglia (Museo della Civiltà dell’Europa e del Mediterraneo) il cui sito web, pur pubblicando tour virtuali parziali relativi solamente a determinate esibizioni presenti nel museo, mette a disposizione non solo i beni in proprio possesso, ma anche la storia delle collezioni e l’archivio bibliografico. Il catalogo, tuttavia, risulta abbastanza macchinoso, non soltanto per l’impossibilità di selezionare una lingua diversa dal francese, quanto piuttosto per l’unica barra di ricerca presente, che implica una previa conoscenza da parte dell’utente di quali siano effettivamente i reperti esposti.

Merita attenzione anche il caso del Musée départemental Arles antique, il museo archeologico di Arles, che propone nella *home page* del sito web un virtual tour completo del museo che, oltre ad offrire un accesso libero al catalogo, vanta reperti appartenenti sia alle origini preistoriche e celtiche, sia alla fase di piena romanizzazione della città, nota in antico come *Colonia Iulia Arelate Sextanorum*. I contenuti sono raggruppati per funzione o per tematica, come possono essere manufatti legati al commercio marittimo, oppure alla vita domestica. Estremamente interessante è la scelta del museo di Arles di unire la possibilità di fruire di un catalogo completo a quella di reperire informazioni riguardo ai manufatti: parallelamente a quanto si è visto per il Museo Egizio di Torino, anche in questa sede durante la visita online l'utente può soffermarsi su una particolare vetrina o un particolare oggetto e trovare accanto un'icona attraverso cui, cliccandoci sopra, è possibile aprire una breve didascalia esplicativa. Analogamente, anche il museo di Arles ha inserito nel proprio tour non solo riproduzioni fotografiche dei reperti più interessanti, ma anche modelli tridimensionali elaborati e caricati con Sketchfab (*fig. 14*), di cui il museo possiede un profilo istituzionale sul quale sono visibili ad oggi 129 modelli 3D.



*Fig. 14.* Esempio di modello 3D con annessa didascalia, entrambi inseriti all'interno del tour virtuale del museo di Arles.

## Spagna

A Madrid, di forte rilevanza è il Museo del Prado (o Museo Nacional del Prado), una galleria d'arte della quale è possibile compiere una visita virtuale realizzata con immagini ad altissima definizione, seppure – ed è il primo caso che viene evidenziato in questa tesi – a fronte di un pagamento di 2,50 euro per ciascuna delle due uniche esibizioni accessibili. Non è, a dire il vero, un *unicum* nel panorama museale mondiale, specialmente parlando di gallerie d'arte: molti dei musei Guggenheim, istituzioni votate all'arte moderna e contemporanea, tra cui il museo di Venezia, quello di New York e la sede di Dubai, chiedono 5 euro (o dollari) ad ogni partecipante per poter usufruire di un virtual tour della durata complessiva di 45 minuti.

Tralasciando l'elemento del tour virtuale a pagamento, il Museo del Prado offre comunque le proprie collezioni in *open access*, attraverso un catalogo accessibile con una barra per la ricerca

avanzata o selezionando le opere più famose, oltre ad un ulteriore menù a tendina pensato per un pubblico non necessariamente specializzato, in cui si possono isolare i dipinti scegliendoli sulla base dei soggetti raffigurati. Questa funzione può risultare utile nel caso si ricerchi un'opera con un particolare specifico ma non siano note altre informazioni come l'autore o la datazione, ma anche per destare una semplice curiosità.

Sempre a Madrid ha sede il Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, il quale sviluppa una soluzione ancora diversa per valorizzare e rendere fruibile il proprio patrimonio. Accedendo alla categoria "collection" dal menù principale, si ha infatti la possibilità di conoscere interamente il catalogo delle opere, ma non cercandole all'interno di categorie e neppure attraverso una barra di ricerca: l'intero museo è suddiviso in "episodi", ognuno dei quali ripropone fedelmente una sala o un allestimento particolare, e le varie forme d'arte sono pertanto legate, online come nel museo fisico, all'ambiente entro il quale sono esposte (fig. 15). Questo espediente non preclude l'accesso diretto alla *digital library* complessiva, che si trova in fondo alla pagina, e tuttavia contribuisce a mantenere il senso logico e la sequenzialità delle opere, ottenibili altrimenti solo attraverso una visita reale. Per effettuare un tour virtuale completo, comunque disponibile, occorre invece usufruire della piattaforma Google Arts&Culture.

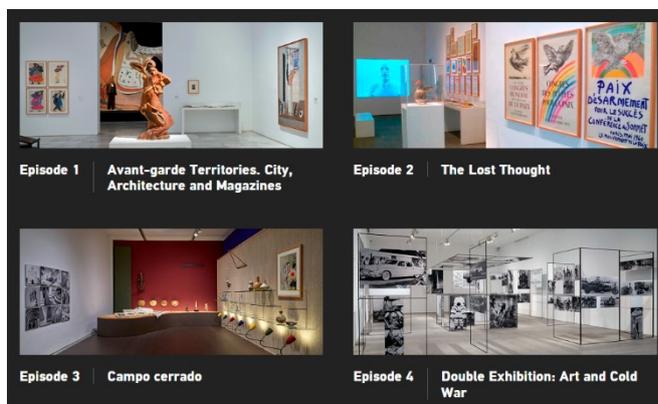


Fig. 15. Esempio di quattro "episodi" che riproducono virtualmente quattro allestimenti fisici al Museo Reina Sofia di Madrid.

È invece il MAN, Museo Arqueológico Nacional, ad avere l'offerta digitale maggiore, tanto che nel sito web ufficiale, l'ultima voce del menù principale è quella del "MAN Digital", tramite cui si accede direttamente al tour virtuale completo, disponibile dal computer o da un cellulare, scaricando l'app dedicata. Annessi al virtual tour ci sono però altri contenuti, tra cui spiccano "vasos griegos 3D", "Ibérico 3D" e "MAN Google Art": il museo ha difatti due diversi profili in due piattaforme digitali, il primo su Sketchfab ed un secondo come istituzione su Google Arts&Culture, all'interno dei quali ha caricato rispettivamente 29 modelli tridimensionali e 194 riproduzioni fotografiche, queste ultime suddivise in base al materiale di cui sono composti i reperti.

A Barcellona si colloca invece il NAT, Museu de ciències naturals de Barcelona, che, essendo un museo di scienze naturali, definisce l'offerta del proprio catalogo digitale sulla base di un'utenza

specializzata. Nella pagina dedicata, oltre al link con il quale accedere alla digital library attualmente disponibile, vengono fornite le indicazioni per richiedere bibliografia ulteriore e informazioni ancor più dettagliate. Per chiunque non appartenga alla comunità scientifica e voglia solamente avere un'idea di quale sia l'offerta culturale, comunque, è presente il profilo del museo su Sketchfab, nel quale sono caricati 738 modelli 3D con cui interagire liberamente.

## **Germania**

Quella della capitale tedesca è una realtà peculiare, poiché i musei principali della città sono parte di un sistema molto unito, sia fisicamente sia dal punto di vista comunicativo: sono infatti tutti collocati nella centralissima Museumsinsel, letteralmente l'isola dei musei, e fanno capo al portale degli Staatliche Museen zu Berlin, ossia i musei nazionali di Berlino. Appartengono a questo gruppo istituzioni museali prestigiose per le loro collezioni, come la Alte Nationalgalerie, il Pergamonmuseum e il Neues Museum. Dalla homepage del sito web, attraverso la voce "research", è possibile consultare 15 collezioni, disponibili integralmente e continuamente aggiornate, che insieme formano un database di oltre 270 mila oggetti, come specifica lo stesso portale. L'unica pecca del sistema è la lingua, poiché attraverso il link si passa alla pagina Sammlungen, ovvero "cataloghi", realizzata interamente in tedesco, sebbene sia possibile comprendere quali siano le categorie e le tematiche delle singole collezioni attraverso il loro nome: ad esempio "Ägyptisches Museum und Papyrussammlung" è la sezione relativa al museo egizio e alla collezione papiracea. Nel sito sono inoltre presenti i virtual tour di alcuni dei musei, visibili sia nel sito sia attraverso la piattaforma online di Google Arts&Culture, oltre a riproduzioni tridimensionali di elementi presenti in un museo fisico, come il modello 3D dell'altare di Pergamo, e ricostruzioni di ambienti antichi indagati da archeologi tedeschi, in particolare nel Vicino Oriente, come il teatro di Palmira. Gli Staatliche Museen gestiscono poi un account di Sketchfab, nel quale hanno già caricato 42 modelli 3D, tra i quali 3 sono copie tridimensionali di interi allestimenti, con reperti esposti in quattro pareti, così da generare nell'utente l'impressione di essere realmente al centro di una sala fisica.

## Grecia

Ad Atene si trovano due esempi di musei digitali “incompleti”, ossia con un’offerta virtuale parziale. Il primo è il Museo Archeologico di Atene, il quale, nel proprio sito, rende disponibili al pubblico solamente virtual tour di esibizioni temporanee, pur complete di icone per consultare delle didascalie informatiche. Nella sezione “collections”, inoltre, è presente un elenco completo delle collezioni presenti nel museo, riassunte per categorie cronologiche e stilistiche che riflettono fedelmente la sequenza dei reperti nei loro allestimenti fisici, simboleggiate dal pezzo più pregiato, ad esempio la maschera di Agamennone per il gruppo “collection of Mycenaean Antiquities”; entrando nella singola sezione i manufatti pubblicati sono in numero contenuto e costituiscono quindi solamente una selezione di reperti, sufficiente però a rendere l’essenza dell’intero catalogo (fig. 16).

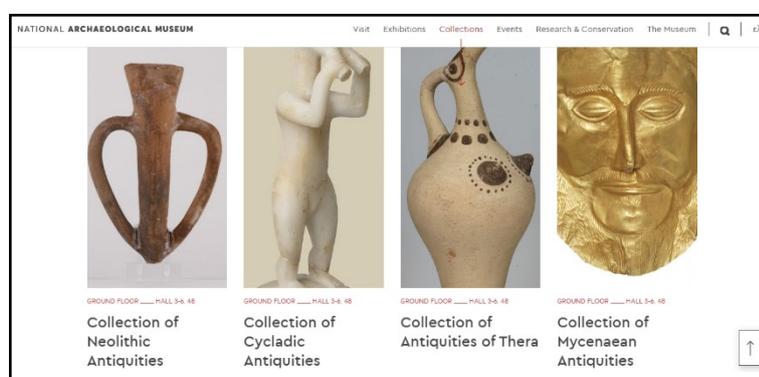


Fig. 16. Esempi di gruppi di reperti ordinati secondo l’ordine fisico nel Museo Archeologico di Atene.

Particolare anche il Museo dell’Acropoli, sebbene, a differenza del Museo Archeologico, nel proprio portale web disponga di una sezione dedicata ai multimedia: all’interno si trovano contenuti di vario tipo, tra cui un approfondimento sui fregi del Partenone, un video di animazione per bambini e una *timeline*, una linea temporale digitale che ricostruisce visivamente la storia della città grazie alla successione grafica di vignette, didascalie e immagini collocate lungo le “tappe” cronologiche in cui gli eventi narrati sono avvenuti. Oltre a queste proposte, sicuramente diverse dal solito, sono presenti un virtual tour a 360° in formato video, quindi passivo, ed il collegamento alla piattaforma Google Arts&Culture, ove è presente invece un tour virtuale più tradizionale. Una ulteriore peculiarità è presente nella seconda metà della pagina, dove sono caricati numerosi reperti di più tipologie (in larga parte porzioni di frontone e statuaria in marmo) di cui sono state realizzate scansioni fotogrammetriche e laser per realizzare delle riproduzioni tridimensionali, benché il risultato non sia prevedibilmente un modello 3D di ogni manufatto, quanto piuttosto dei brevi video di alcuni secondi, massimo un minuto, nel quale poter ammirare i pezzi nella loro interezza, senza tuttavia avere la possibilità di interagirci attivamente e in autonomia.

## Austria

Il Kunsthistorisches Museum Wien, ossia il Museo della storia dell'arte di Vienna, detiene una collezione piuttosto eterogenea, che vanta reperti antichi, opere d'arte, mobili di pregio, strumenti musicali antichi, abiti del XVIII-XIX secolo e molto altro. Nel sito web del museo, sotto la voce “digital museum” si può accedere all'intero catalogo, presentato liberamente attraverso foto casuali – che cambiano d'ordine ogniqualvolta si provi ad entrare nella pagina – ma provvisto anche di una barra per una ricerca approfondita (fig. 17); dalla medesima sezione generale di “digital museum” si viene poi inoltrati al link per effettuare la visita virtuale del museo, attraverso l'app dedicata scaricabile da cellulare o la piattaforma Google Arts&Culture. Nel sito non sono presenti modelli tridimensionali, ma occorre comunque precisare che il museo possiede un account istituzionale su Sketchfab, nel quale sono caricati 13 riproduzioni 3D.

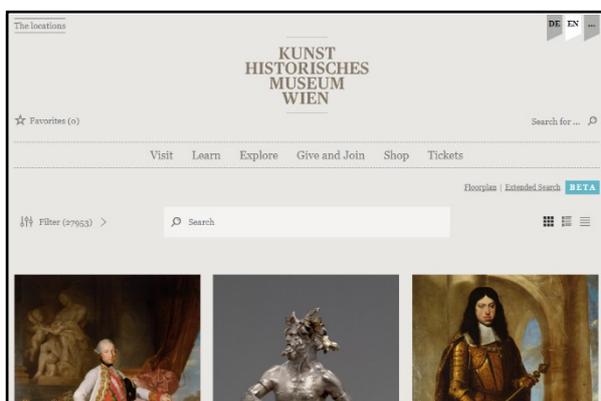


Fig. 17. Catalogo online del Kunst Historisches Museum di Vienna; nel sito web le immagini sono sempre diverse ad ogni accesso.

## Olanda

Ad Amsterdam ha sede il Rijksmuseum, museo di arte fiamminga, del quale si è interessata Maria Elena Colombo, in un lavoro del 2020<sup>45</sup>; il suo oggetto di interesse – peraltro il medesimo di questo elaborato – è l'impegno profuso dal museo olandese per realizzare un catalogo digitale completo, che ad oggi conta oltre 660 mila elementi, facilmente visibili dall'utente grazie alla scorciatoia nel menù principale del sito web. La particolarità sta nella proposta, da parte del Rijksmuseum, di una piattaforma diversa dalla mera digital library accessibile, a partire dal nome: attraverso il Rijksstudio, questo il titolo del catalogo, è possibile accedere a tutti i contenuti della collezione, inoltre, iscrivendosi tramite il proprio profilo Facebook o creando un nuovo account specifico per il museo, è possibile “create your own Rijksstudio”, ovvero creare una pagina personale

<sup>45</sup> COLOMBO 2020, pp 78-79 et al.

nella quale salvare e trovare in qualunque momento le proprie opere preferite (fig. 18). Questo fattore, ossia la personalizzazione della visita online di un contenuto museale, contribuisce in maniera sostanziale a fidelizzare il pubblico, che può “scegliere” le proprie opere e quindi sentirle vicine. In questo modo, inoltre, anche la consultazione del catalogo generale risulterà in qualche modo personalizzata, poiché in seguito alla registrazione, il portale presenterà con maggiore frequenza opere simili a quelle precedentemente visualizzate o preferite.

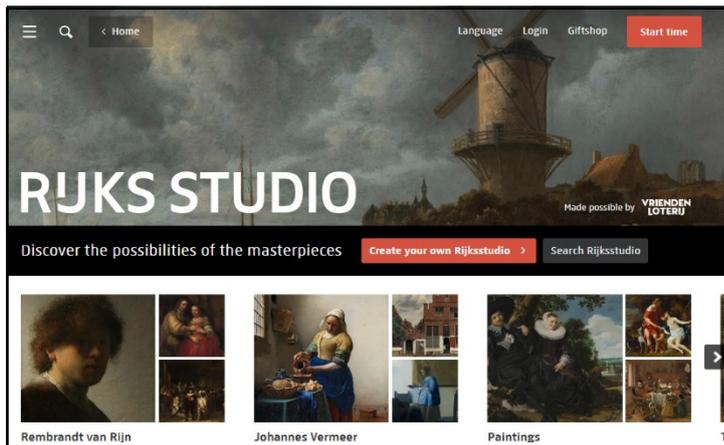


Fig. 18. Portale web di Rijksstudio, la piattaforma del Rijksmuseum di Amsterdam che permette di personalizzare la visione del catalogo online.

## USA

Uscendo dal nostro continente, nel quale, come ho potuto evidenziare, si trovano esempi molto virtuosi di digitalizzazione del patrimonio museale, si possono annoverare altri casi negli Stati Uniti. Complesso il caso dello Smithsonian Institution di Washington DC, che, essendo composto da più poli museali, presenta delle differenze per quanto concerne l’offerta digitale. Ad essere visitabili online tramite un virtual tour, infatti, sono vari musei facenti parte dell’istituzione, tramite la piattaforma di Google Arts&Culture, ma è il solo National Museum of Natural History a consentire di accedervi dal proprio sito web, offrendo un tour completo di tutti gli ambienti di ogni piano del museo, arricchito da icone per trovare didascalie informative e ingrandimenti fotografici di alcuni reperti particolarmente significativi; sono inoltre disponibili visite virtuali ad esibizioni in corso o terminate e, caso indiscutibilmente unico, un tour completo degli ambienti inaccessibili al pubblico (“Museum Support Center & Research Stations”), nel quale vengono conservati e studiati materiali di carattere zoologico: la sezione dei palchi di cervidi, quella di ossatura di cetacei e una terza con campioni biologici di animali in liquido.

Analizzando più in generale lo Smithsonian, interessante è la sezione intitolata “3D digitization”, cui si accede dalla homepage. Si tratta di un catalogo – non completo, conta solo una trentina di pezzi – estremamente particolare, in quanto include solamente modelli tridimensionali di elementi appartenenti a generi molto diversi tra loro, dai reperti fossili alle tute spaziali del primo

allunaggio, inseriti in varie categorie tematiche, alcune dal titolo bizzarro, com'è il caso di “Girlhood (it's complicated)” per la collezione dedicata a costumi tradizionali o abiti femminili del passato; tutti i modelli sono scaricabili dall'utente in formato STL. In realtà, questa suddivisione è soltanto una delle tre messe a disposizione nella pagina, accanto ad una seconda che presenta i modelli 3D in base alla locazione del reperto fisico (“Museums”) ed un'ultima più variegata nella quale sono compresenti gruppi o modelli singoli (“Featured”) (fig. 19). Va poi evidenziata la presenza dello Smithsonian sulla piattaforma Sketchfab, dove sono pubblicati 172 modelli.



Fig. 19. Portale “3D digitization” nel sito web dello Smithsonian Institution di Washington DC, nel quale gli oggetti sono suddivisi in gruppi tematici, secondo il museo in cui sono collocati o per collezioni specifiche.

Benché non possieda modelli 3D, anche il MET di New York, Metropolitan Museum of Art, è visitabile virtualmente attraverso un tour su Google Arts&Culture. All'interno del proprio sito, ricercando nella sezione “Art”, si accede poi al catalogo online, nel quale sono presenti oltre 490 mila opere d'arte, scandite da una prima divisione in “Highlights”, “Popular Search” e “Public Domain Images”, ma tra cui è possibile individuare un pezzo specifico grazie alla ricerca avanzata; sono infine proposte delle “Collection Areas”, ossia sezioni in cui poter scorrere le opere in base alla loro categoria di appartenenza, sia essa geografica, storica o dono di una collezione privata.

### 1.5 Verso la digitalizzazione culturale: la pandemia come stimolo alla crescita

Nei paragrafi precedenti ho potuto delineare un quadro complessivo della situazione museale italiana ed internazionale a livello di multimedia e contenuti digitali. Il risultato emerso è quello di una realtà in continua evoluzione, con offerte sempre nuove e differenziate, capeggiata da grandi poli museali che investono nella trasmissione online dei propri contenuti e del proprio patrimonio.

Un aspetto su cui non mi sono soffermata è quello della tempistica: quantunque, come si è visto nella parte iniziale del capitolo, l'avvicinamento della cultura alla tecnologia sia un fenomeno

di lunga data, un notevole sviluppo e un incremento nella digitalizzazione del patrimonio si è avuto a partire dal 2020, con l'esplosione globale della pandemia di Covid-19, a causa della quale la popolazione si è trovata costretta ad affrontare periodi di quarantena e limitazioni che hanno fortemente inciso sul settore lavorativo, produttivo e ricreativo, non escluso quello della fruizione del patrimonio culturale, come evidenziato da innumerevoli articoli giornalistici, che hanno anche fornito dati relativi alla perdita subita da musei e parchi archeologici. Nel maggio 2021 il Sole 24 Ore scriveva: “con circa quattro mesi a porte chiuse nel 2020, i musei, i monumenti e le aree archeologiche statali italiane presentano il conto e non poteva che essere negativo: -75,67% visitatori a 13.346.077 e -78,98% introiti netti per un totale di 41.991.929,03 euro per le 268 istituzioni monitorate dall'Ufficio Statistica del Sistan (Sistema Statistico Nazionale del Ministero della Cultura)”<sup>46</sup>.

Sono molte le organizzazioni che hanno tentato di stimare i cambiamenti intrapresi dalle istituzioni museali per cercare di arginare la frattura creata tra i luoghi fisici e i visitatori, tra cui il NEMO, il Network of European Museum Organisations, il quale ha realizzato dei report a distanza di 8 mesi, per monitorare l'andamento della risposta delle istituzioni museali europee. Nel primo, risalente al 12 maggio 2020, sono stati presi in esame 961 musei nel periodo marzo-aprile 2020, per un totale di 48 nazioni coinvolte, inclusi tutti i 27 paesi membri della UE. In questa prima analisi, risulta evidente la portata della perdita economica, pari “at an exceptional income loss of 75-80%”<sup>47</sup>, ma già in quel breve lasso di tempo si evidenziava come “almost 70% of the museums increased their online presence since they were closed due to social distancing measures. After 3 weeks of closure to the public, already 80% of the museums had increased their online activity, reacting to the general increased visibility of digital cultural heritage on the internet”<sup>48</sup> (fig. 20).



Fig. 20. Grafico che mette in luce la rapida crescita di contenuti online da parte di musei internazionali.

Da NEMO\_COVID19\_Report, 12.05.2020, p. 12.

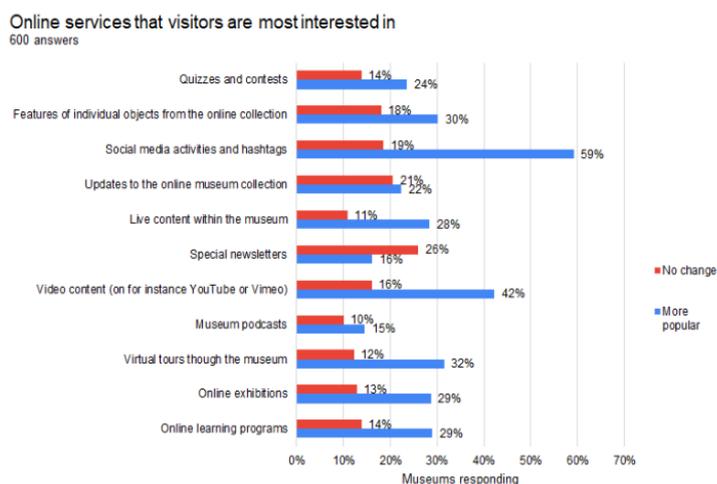
<sup>46</sup> [Nell'anno del Covid i musei perdono il 75% dei visitatori e il 78% di introiti - Il Sole 24 ORE](#), ultima visita 01/08/2022.

<sup>47</sup> Tradotto “una perdita eccezionale di introiti”, NEMO\_COVID19\_Report\_12.05.2020.pdf, da [NEMO survey on museums and COVID-19: How museums increase their online activities: NEMO - Network of European Museum Organisations \(ne-mo.org\)](#), ultima visita 30/06/2022.

<sup>48</sup> Tradotto “quasi il 70% dei musei ha incrementato la propria presenza online da quando sono chiusi per via delle misure di distanziamento sociale. Dopo 3 settimane di chiusura al pubblico, già l'80% dei musei aveva aumentato l'attività online, reagendo alla generale crescita della visibilità del patrimonio culturale digitale in internet”.

Sono molti gli aspetti compresi nell’offerta digitale, come si è visto nel primo capitolo: si parla di uno sviluppo del proprio sito web – o la sua creazione, nel caso prima non se ne disponesse –, della presenza sui social media e, naturalmente, della realizzazione di contenuti digitali, come virtual tour o digital libraries. Lo scopo di tutti questi servizi è raggiungere il pubblico grazie a canali disponibili anche stando a casa, secondo le normative e le restrizioni attive in ogni paese, non solo rivolgendosi ad utenti che sarebbero sicuramente andati in un luogo di cultura, ma potenzialmente anche chi di norma non sarebbe interessato ad una visita nel museo fisico, ed è invece attratto dai contenuti digitali, o che se ne serve se non altro per occupare il tempo.

Di seguito ripropongo il grafico realizzato da NEMO nel secondo sondaggio risalente al primo gennaio 2021<sup>49</sup>, che include 600 musei europei ed internazionali. Parte dell’indagine è relativa alla partecipazione del pubblico “da remoto”, in termini di preferenza rispetto ai vari contenuti e di rapporto con l’offerta online resa fruibile nel primo periodo di pandemia (*fig. 21*).



*Fig. 21.* Rapporto tra servizi digitali messi a disposizione dei musei divenuti molto più popolari tra gli utenti nella seconda ondata di pandemia, nella seconda metà del 2020.

Da NEMO\_COVID19\_FollowUpReport 11.1.2021, p. 18.

Benché tutti i servizi digitali risultino aumentati, al primo posto per grado di coinvolgimento si collocano le attività di comunicazione svolte attraverso profili sui social networks (59%), sostanzialmente triplicate rispetto ai livelli pre-pandemici; come si è avuto modo di capire nel corso del presente capitolo, i social permettono un alto livello di interazione tra le istituzioni e gli utenti finali, grazie al costante rapporto garantito dalla partecipazione di un qualunque visitatore del profilo ai post caricati sulla pagina, specialmente parlando di fasce di popolazione molto giovane. Molto apprezzati anche i contenuti video (42%), solitamente brevi per non richiedere un’attenzione eccessiva, pensati per suscitare l’interesse e fornire qualche curiosità sulle proprie collezioni, e talvolta presentati dallo stesso direttore/direttrice del museo. Seguono poi i virtual tours (32%), che

<sup>49</sup> NEMO\_COVID19\_FollowUpReport\_11.1.2021.pdf.

vedono un incremento del 20% rispetto all'offerta precedente, e l'interazione con manufatti presenti nelle collezioni online, tramite modelli 3D (30%). Riassumendo, “se prima delle limitazioni imposte dalle quarantene l'uso dei social era indirizzato a promuovere le mostre, successivamente si assiste ad un nuovo approccio al digitale con temi più impernati sulla narrazione di opere o di nuove installazioni tramite il “digital storytelling”, tour virtuali, visite guidate con il direttore, quiz o attività per bambini e famiglie”<sup>50</sup>.

Una valutazione riguardo l'incremento del digitale nei musei italiani si trova nel XII Rapporto dell'Associazione Civita, esposto al pubblico il 12 giugno 2021, dal titolo “*Next Generation Culture. Tecnologie digitali e linguaggi immersivi per nuovi pubblici della cultura*”<sup>51</sup>. Sono inoltre state condotte alcune indagini nel periodo 2020-2022 dall'Osservatorio di Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali della School of Management del Politecnico di Milano, tra cui una presentata in occasione del convegno “*Extended Experience: la sfida per l'ecosistema culturale*”<sup>52</sup>. Come si precisa correttamente in un articolo online datato 25 maggio 2021, “si tratta della terza ricerca sul livello di digitalizzazione delle istituzioni culturali italiane (e in particolare musei, aree archeologiche e monumenti): l'analisi ha permesso di fornire riferimenti quantitativi circa l'approccio utilizzato dagli enti per pianificare la propria strategia digitale, le competenze digitali in essere, gli investimenti in digitale e gli strumenti adottati”<sup>53</sup>.

L'indagine<sup>54</sup>, condotta tra il 2020 ed il 2021, è stata successivamente approfondita con ulteriori ricerche specifiche nel 2021 e 2022, relative alle singole iniziative digitali intraprese dalle istituzioni museali italiane, ed ha visto raccolti dati appartenenti non solo a musei e parchi archeologici, ma anche teatri e luoghi di spettacolo, tutti accomunati, com'è prevedibile, da un forte

---

<sup>50</sup> QUERCI, PAVIONE, GRECHI 2021, p.195.

<sup>51</sup> AA.VV. 2021.

<sup>52</sup> [Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali](#), ultima visita 07/06/2022.

<sup>53</sup> [La pandemia ha reso più digitali i musei: cresce l'offerta online, ma con poca strategia \(finestresullarte.info\)](#), ultima visita 27/05/2022.

<sup>54</sup> [Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali](#), ultima visita 07/06/2022.

calo nel numero di visitatori, anche in seguito alle riaperture, seppur con una speranzosa crescita nei valori registrati nel secondo anno di pandemia (fig. 22).

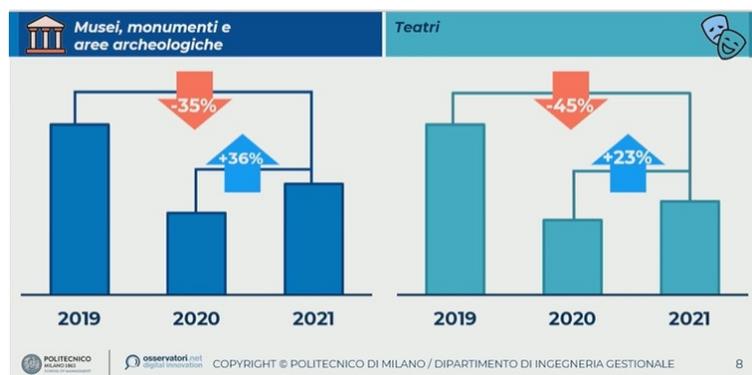


Fig. 22. Grafico raffigurante il numero di visitatori nei luoghi fisici; si evince chiaramente la drastica diminuzione nel periodo 2019-2020, che nei musei persiste del 35% anche nonostante il rialzo del 36% tra il 2020-2021. Valori ancora peggiori nel caso dei teatri.

Da *Extended Experience*: la sfida per l’ecosistema culturale, 04/04/2022.

Proseguendo con l’analisi, emerge un altro dato importante, già anticipato in qualche modo dalle proiezioni di NEMO relative a istituzioni culturali europee ed internazionali, ossia quello della crescita dei contenuti digitali. Secondo l’Osservatorio di Innovazione Digitale, si calcola che l’80% dei musei, monumenti e parchi archeologici si sia dotato di strumenti per la creazione e condivisione di contenuti digitali, a fronte di un aumento del 54% rispetto all’offerta pre-pandemia. Interessante notare come, confrontando le due realtà, nel caso di poli museali non venga messa in evidenza una volontà di rendere l’offerta online disponibile per un tempo limitato, poiché si tratta di un elemento aggiuntivo rispetto ad una visita nel luogo fisico, mentre il 35% dei teatri ha scelto di rinunciare ai contenuti digitali, di fatto sostitutivi delle attività, per favorire la sola ripresa in presenza (fig. 23).



Fig. 23. Grafico che illustra la percentuale di aumento nella fruizione di contenuti digitali, di cui la maggioranza – sia per i musei che nei teatri – disponibile gratuitamente.

Da *Extended Experience*: la sfida per l’ecosistema culturale, 04/04/2022.

Entrando nel merito dei singoli contenuti, anche nel caso di musei italiani si presenta un panorama piuttosto diversificato nell’offerta digitale. Similmente a quanto evidenziato dai sondaggi NEMO, subito dopo l’immediata risposta da parte degli enti attraverso una maggiore presenza sui social media, l’impegno maggiore in termini di investimenti per il futuro riguarda aspetti quali il catalogo online e la digitalizzazione del patrimonio museale (28% del totale), i quali comprendono non solo la digital library, bensì anche virtual tours e condivisione di modelli 3D; seguono i servizi

di supporto alla visita in loco (19%), tra cui si intende indicare tutti gli apparati multimediali presenti e attivi all'interno del museo fisico, quali totem, visori di AR, proiezioni interattive.

Ciò che veramente merita attenzione è un ultimo dato, il quale dimostra come questa corsa verso il digitale, seppure incoraggiata e condivisa da moltissime realtà museali e non nel giro di breve tempo, si sia acuita a causa della necessità di compensare all'impossibilità di svolgere una visita nei luoghi fisici, ma spesso non sia stata accompagnata da un vero piano strategico di innovazione e digitalizzazione. Al contrario, sulla totalità di musei, monumenti e parchi archeologici italiani, solo un quinto prevede in futuro un proprio impegno verso il digitale (fig. 24).

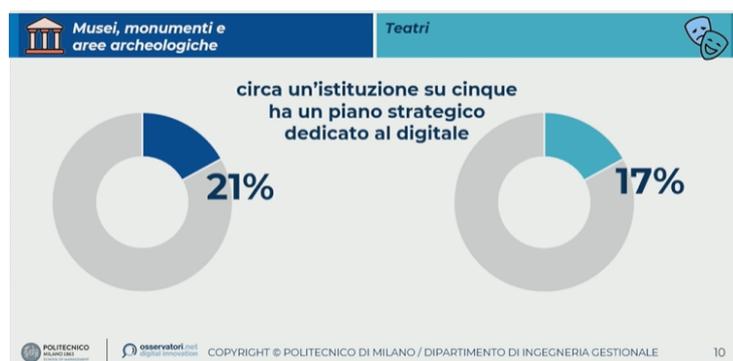


Fig. 24. In Italia solo un'istituzione su cinque prevede di proseguire il suo investimento nella fruizione di contenuti digitali, pari al 21% dei musei e il 17% dei teatri.

Da *Extended Experience: la sfida per l'ecosistema culturale*, 04/04/2022.

## 1.6 I musei digitali: una risposta dalle istituzioni

Finora sono state analizzate e prese in esame unicamente singole realtà museali, in base alle scelte fatte autonomamente per realizzare, gestire e rendere fruibili dei contenuti digitali. In realtà quella della digitalizzazione culturale è una tematica fortemente sentita dalle istituzioni, a partire dall'Unione Europea, responsabile dal punto di vista organizzativo e finanziario della piattaforma Europea: "the Digital Cultural Heritage and Europeana (DCHE) Expert Group reviews and discusses policies for digital cultural heritage. In particular, assists the European Commission in monitoring progress and assessing the impact of the implementation of the European Commission Recommendation on digitising and digital preservation and related Council Conclusions. A sub-group on Europeana of the DCHE Expert Group has been established to provide the DCHE with advice on certain aspects of the Europeana Digital Service Infrastructure. This includes Europeana's general objectives, governance, strategic plan for 2020-2025, evolution and sustainability"<sup>55</sup>. Parte

<sup>55</sup> Tradotto "il Gruppo di Esperti di Patrimonio Culturale Digitale ed Europeana (DCHE) analizza e discute piani per [la fruizione del] patrimonio culturale digitale. Nello specifico, assiste la Commissione Europea nel monitorare i progressi e valutare l'impatto dell'incremento delle raccomandazioni della Commissione Europea in materia di digitalizzazione e preservazione digitale. È stato istituito un sottogruppo di Europeana del Gruppo di Esperti per fornire la DCHE di strumenti per i vari aspetti delle Infrastrutture di Servizi Digitali di Europeana. Questo include gli obiettivi generali di Europeana, la governance, il piano strategico 2020-2025, l'evoluzione e la sostenibilità". [Expert Group on Digital Cultural Heritage and Europeana \(DCHE\) | Shaping Europe's digital future \(europa.eu\)](https://www.europa.eu/press-room/media/30622/en/statement), ultima visita 01/08/2022.

cruciale della “mission 2020-2025” prevista è che “Europeana empowers the cultural heritage sector in its digital transformation. We develop expertise, tools and policies to embrace digital change and encourage partnerships that foster innovation. We make it easier for people to use cultural heritage for education, research, creation and recreation”<sup>56</sup>.

Non solo, nel marzo 2020, ossia agli inizi della fase di restrizioni e limitazioni di movimento per i cittadini, viene pubblicato un articolo dal titolo “Cultural Heritage @home”, nel quale si informa che “Museums, opera houses and tourist attractions across Europe and the world are making more and more content available online to make the self-isolation and social distancing more enjoyable and relaxing for everyone in times of confinement. The multitude of offers across Europe is amazing. Why not try the 3D tour of Croatian Cultural Heritage, enjoy the work of thousands of European archives, libraries and museums having digitised vast collections of the Cultural Heritage at [Europeana](#); many items are in 3D too”<sup>57</sup>. Di seguito, scorrendo nella pagina, si susseguono link appartenenti a siti web di musei o luoghi di cultura collocati in svariati paesi dell’Unione Europea, oltre a piattaforme digitali tra cui l’italiana 3D Virtual Museum, già menzionata in questa sede, grazie alle quali poter trovare e interagire con modelli tridimensionali di moltissime realtà diverse.

Lo stesso titolo, Cultural Heritage @home, merita un’ulteriore considerazione. Oltre ad essere indicativo di questo particolare articolo, rappresenta anche una formula sintetica, formata da parole chiave, pensata per divenire di tendenza, ossia per essere parte integrante del fenomeno della fruizione dei contenuti culturali all’interno dei vari canali (social, siti web, piattaforme).

In Italia possiamo annoverare un caso analogo: “a sostegno delle strategie [museali] attuate, le istituzioni, attraverso le attività del MiBAC (Ministero per i Beni Culturali), hanno dato risonanza a tutte le attività ed eventi digitali messi in atto dai musei aprendo una pagina web per raccogliere tutte queste iniziative, chiamata “La cultura non si ferma” MiBAC (2020)”<sup>58</sup>.

Risale all’8 marzo 2020 il primo intervento, pubblicato all’interno del sito del MIC (Ministero della Cultura), riguardante le proposte di #iorestoacasa, frase simbolo appartenente al mondo social (si parla infatti di *hashtag*) entro cui si contano tutte le iniziative digitali – le uniche accessibili durante il periodo di pandemia – di musei e luoghi della cultura, pensate per offrire al pubblico uno svago che

---

<sup>56</sup> Tradotto “Europeana incoraggia il settore del patrimonio culturale nella sua trasformazione digitale. Sviluppiamo competenze, strumenti e politiche per abbracciare il cambiamento digitale ed incoraggiare alleanze che promuovono l’innovazione. Rendiamo più semplice l’utilizzo di [contenuti culturali] digitali per l’educazione, la ricerca, la creazione e l’intrattenimento”. [Strategy 2020-2025 summary | Europeana Pro](#), ultima visita 01/08/2022.

<sup>57</sup> Tradotto “musei, teatri e attrazioni turistiche in Europa e nel mondo stanno creando sempre più contenuti disponibili online per rendere l’isolamento e il distanziamento sociale più sopportabili e rilassanti per tutti in [questi] tempi di confinamento. La moltitudine di offerte europee è straordinaria. Perché non provare il tour 3D del patrimonio culturale della Croazia, godersi migliaia di opere negli archivi, biblioteche e musei europei che hanno digitalizzato ampie collezioni culturali in Europeana; in cui molti elementi sono anche in 3D”. [Cultural Heritage @home | Shaping Europe’s digital future \(europa.eu\)](#), ultima visita 01/08/2022.

<sup>58</sup> QUERCI, PAVIONE, GRECHI 2021, p.196.

fosse possibile senza dover uscire di casa, regola imprescindibile per tentare di contenere l'epidemia, e che ricordasse un momento totalmente ordinario, com'è la visita di un museo, durante un periodo al contrario decisamente drammatico e senza precedenti<sup>59</sup>. In seguito, molte altre offerte digitali si sono susseguite, tanto da rendere opportuna la creazione di una scorciatoia apposita nel sito del Ministero<sup>60</sup>, ed una rubrica dal titolo "Musei: Appuntamenti virtuali" nella quale si raccolgono svariate iniziative e di contenuti interamente fruibili online, da parte dei musei nazionali di tutte le Regioni<sup>61</sup>, sebbene sia solo dal primo giugno che si parli esplicitamente di contenuti museali, in seguito alla pubblicazione di video realizzati dalla Galleria degli Uffizi di Firenze e pubblicati sul profilo YouTube del Ministero stesso<sup>62</sup>.

Nel corso dei due anni trascorsi dall'inizio della pandemia, è rimasto attivo l'interesse da parte dello Stato per la digitalizzazione del patrimonio culturale, tanto da aver previsto, tra il 2020 e il 2021 misure e aiuti finanziari *ad hoc* "per il sostegno alla cultura e allo spettacolo" in seguito all'enorme perdita in termini di introiti dovuta alle chiusure forzate: nella Legge di Bilancio 2021 178/2020, sezione 578, "all'articolo 1, comma 359, della legge 27 dicembre 2019, n. 160, è incrementato di 1 milione di euro per l'anno 2021, da destinare alla digitalizzazione del patrimonio nonché alla progettazione di podcast e di percorsi espositivi funzionali alla fruizione delle opere e alla predisposizione di programmi di didattica telematica (e-learning)"<sup>63</sup>.

Attualmente, l'attenzione è invece focalizzata sul PND, ossia il Piano Nazionale di Digitalizzazione del patrimonio culturale, redatto dall'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale – Digital Library del Ministero della Cultura. Come presentato nel sito ufficiale, "il Piano costituisce la visione strategica con la quale il Ministero intende promuovere e organizzare il processo di trasformazione digitale nel quinquennio 2022-2026, rivolgendosi in prima istanza ai musei, agli archivi, alle biblioteche, agli istituti centrali e ai luoghi della cultura statali che possiedono, tutelano, gestiscono e valorizzano beni culturali"<sup>64</sup>. Il progetto, le cui caratteristiche sono in costante aggiornamento, si inserisce all'interno degli obiettivi della Missione 1 Componente 3 del PNRR, il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza 2022, grazie al quale sono previsti importanti interventi proprio in direzione di una più vasta digitalizzazione<sup>65</sup>.

---

<sup>59</sup> [CORONAVIRUS, IL MONDO DELLA CULTURA SI MOBILITA, AL VIA CAMPAGNA #IORESTOACASA](#) [Artisti e musei insieme sui social per contrastare diffusione del virus - Ministero della cultura](#), ultima visita 26/05/2022.

<sup>60</sup> [LE INIZIATIVE DIGITALI DEI MUSEI, SITI ARCHEOLOGICI, BIBLIOTECHE, ARCHIVI, TEATRI, CINEMA E MUSICA. #IORESTOACASA - Ministero della cultura \(beniculturali.it\)](#) risale al 14 marzo, ultima visita 26/05/2022.

<sup>61</sup> [MUSEI | Appuntamenti virtuali \(beniculturali.it\)](#), ultima visita 02/08/2022.

<sup>62</sup> [LA CULTURA NON SI FERMA: SUL CANALE YOUTUBE DEL MIBACT APPRODANO LE GALLERIE DEGLI UFFIZI. IL PRIMO VIDEO ILLUSTRRA "CENA IN EMMAUS" DEL PONTORMO - Ministero della cultura](#), ultima visita 26/05/2022.

<sup>63</sup> [Tabella COVID-19 Cultura.pdf \(beniculturali.it\)](#), ultima visita 04/08/2022.

<sup>64</sup> [Il piano - Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale](#), ultima visita 26/08/2022.

<sup>65</sup> [Cultura 4.0 - PNRR Cultura](#), ultima visita 26/08/2022.

## CAPITOLO 2 – Il Progetto Hybrid e i Musei Civici di Padova

Dopo aver delineato una definizione di musei virtuali e averne analizzato le differenti tipologie esistenti, presentando casi studio nazionali ed internazionali che hanno attuato servizi in questo senso, nel corso di questo capitolo si approfondirà un progetto innovativo che riguarda la città di Padova, il Progetto Hybrid, di cui questa tesi costituisce parte integrante.

### 2.1 Una proposta locale: il progetto HYBRID

Come si è visto, è questo un momento particolarmente proattivo nell'ottica di una fruizione digitale del patrimonio culturale. Non si tratta, tuttavia, di un fenomeno solamente macroscopico, gestito da grandi organizzazioni quali l'Unione Europea o il Ministero della Cultura, anzi, questo scenario si è dimostrato un terreno favorevole ad altre iniziative più specifiche di singole realtà museali, avanzate e sviluppate a livello locale. È questo il caso del Progetto HYBRID Sustainable Worlds, promosso da una serie di realtà territoriali (enti di ricerca, aziende, reti regionali) e finanziato dalla Regione Veneto, dalla durata prevista di 28 mesi, dal 10/09/2020 al 30/12/2022, il cui scopo è innovare molteplici aspetti nel campo delle nuove tecnologie sostenibili e della creazione di nuovi prodotti e servizi telematici fruibili dai cittadini nella città di Padova. Parte degli obiettivi riguarda la sfera del patrimonio culturale e dell'accesso alla cultura, attraverso la ricerca e l'individuazione di tecnologie che consentano la visibilità e la commercializzazione di prodotti legati al patrimonio culturale cittadino, anche e soprattutto in momenti particolarmente critici com'è stato quello delle restrizioni legate alla pandemia da Covid-19.

I Beni archeologici, artistici, architettonici e paesaggistici sono elementi facenti parte del cosiddetto sistema delle *Creative Industries*, che alimenta il 6.1 % del PIL nazionale, mentre arriva a generare un indotto pari al 10,8 % del PIL a tutti i livelli (ricettività, editoria, addetti specializzati, scuole) nel solo territorio veneto. L'interruzione forzata dei servizi culturali e della possibilità di fruire liberamente dei luoghi della cultura, ha quindi imposto la necessità di una virtualizzazione dell'offerta, sia pensando alle esigenze comunicative immediate, ossia da remoto durante il periodo pandemico di restrizioni, sia in un'ottica futura, poiché costituisce non solo un servizio sostitutivo della visita, quanto piuttosto un prodotto completo, nel quale i contenuti digitali innovativi riguardanti il sistema museale e cittadino, divengono attrattive importanti per la fruizione e promozione in loco. Obiettivo del progetto è dunque quello di rilanciare l'affluenza nei siti culturali veneti, attraverso piattaforme virtuali che possano contrastare l'effetto di disaffezione forzata del pubblico e riavvicinare così le comunità alle realtà culturali del proprio territorio. Questo fine assume anche una

dimensione promozionale nel momento in cui la produzione digitale può essere veicolata in remoto e alimentare curiosità e attrazione verso i singoli siti culturali.

Uno dei protagonisti di questo progetto – in qualità di caso studio – è dunque il polo museale principale della città, i Musei Civici agli Eremitani, analizzato nello specifico nella sua vocazione di museo archeologico.

Ad essere incaricato di realizzare concretamente questi contenuti è stato il Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università di Padova. L'esecuzione ha contato più fasi, a partire dalla selezione degli oggetti e dei manufatti ritenuti di maggior interesse archeologico e artistico. Si è proceduto dunque con l'esecuzione di rilievi degli stessi, utilizzando tecnologie quali il laser-scanner e la fotogrammetria, e ottenendo così dei modelli tridimensionali degli oggetti. Questi ultimi, caricati su piattaforme digitali già presenti sul mercato e in altre in corso di mirata costruzione, sono quindi resi fruibili in *open access*, ossia liberamente accessibili al pubblico, accompagnati da apparati descrittivi orientati a target diversi di utenti, grazie ad un linguaggio immediato ed a una lunghezza limitata. In questo modo, i contenuti risultano adatti a visitatori di ogni età e grado di istruzione e costituiscono anche un eccellente strumento di inclusione per chiunque si riconosca nelle fasce più fragili della popolazione ed abbia una ridotta mobilità, contestuale o meno al quadro pandemico del momento, permettendo loro di interagire con alcuni dei manufatti di maggiore interesse del Museo senza però doversi recare nel luogo fisico.

Prima di presentare i dettagli ed esporre il contributo di questa tesi allo svolgimento del progetto, vorrei tuttavia iniziare con una panoramica più ampia sui Musei Civici, partendo dalla loro creazione fino ad una presentazione dell'attuale stato di fatto, delle sale e dei sistemi espositivi del Museo Archeologico.

I Musei Civici di Padova, oggi punto di riferimento per tutto il panorama culturale cittadino, ospitano una notevole quantità di manufatti che appartengono a periodi, contesti e committenze differenti tra loro, tutti però accomunati dal loro valore fortemente identitario: ci parlano di una città, delle sue origini e della sua storia. Attraverso le sale si ha modo di ripercorrere l'intera eredità culturale millenaria di Padova, ammirando i reperti esposti, esito di puntuali indagini archeologiche, ritrovamenti casuali o generose donazioni, confluiti all'interno delle collezioni museali con tempi e modalità sempre differenti.

Il Museo Archeologico si articola in più parti suddivise in vari spazi, disposte seguendo l'ordine cronologico: una prima sala venetica, un ambiente dedicato alla via Annia, uno spazio per reperti di età romana e un salone in cui sono visibili grandi mosaici pavimentali, seguono la collezione egizia, quella etrusca e quella di ceramica greca. Oltre al Museo, il complesso museale comprende la

Cappella degli Scrovegni, nel giardino retrostante il convento, e la Pinacoteca, allestita al piano superiore; entrambe non saranno trattate nel corso di questo elaborato se non in caso di brevi riferimenti, mentre sarà analizzata approfonditamente la sezione Archeologica.

## 2.2 I Musei Civici: storia della collezione

Il nucleo dei futuri Musei Civici di Padova nasce durante l'epoca rinascimentale, come collezione antiquaria formata da materiali lapidei di epoca antica, iscrizioni latine e greche e una selezione numismatica, appartenente ad Alessandro Maggi da Bassano, intellettuale del XVI secolo amico del veneziano Pietro Bembo. Questa collezione, aperta al pubblico seppure privata, è allestita nella dimora cittadina della famiglia Maggi, affacciata sull'odierna via Vescovado e nota nei secoli successivi come “Casa degli Specchi”<sup>66</sup>, e per circa due secoli costituisce l'unica raccolta sistematica di materiali antichi presente in città<sup>67</sup>.

Verso la fine del XVIII secolo il letterato padovano Giandomenico Polcastro propone di fondare un museo lapidario nella nuova sede dell'Accademia di Scienze, Lettere ed Arte, dopo il ritrovamento nel 1775 di una lapide romana particolarmente significativa<sup>68</sup>, ad oggi perduta o comunque non riconducibile ad un elemento noto.

Solo nei primi decenni del secolo successivo però si assiste ad un cambiamento radicale, grazie alla figura dell'Abate Giuseppe Furlanetto (*fig. 25*), personaggio di rilievo nel panorama accademico dell'epoca, da subito “particolarmente interessato alle antichità patavine”<sup>69</sup>, come si evince dalle lettere inviate alla “Commissione Conservatrice dei Monumenti delle Belle Arti” di Padova. In uno di questi manoscritti, risalente al 1824, l'Abate afferma infatti che grazie ai ritrovamenti casuali nel territorio si è ormai creata una collezione lapidaria che andrebbe unita ed esposta per garantirne una pubblica fruizione<sup>70</sup>, e suggerisce come sede ideale il Palazzo della Ragione, poiché già di per sé un'attrazione storica e culturale riconosciuta in tutta Europa.



*Fig. 25.* Ritratto dell'Abate Giuseppe Furlanetto.

(da Zampieri 1994, p. 12)

L'impegno dell'Abate ottiene riscontro già l'anno seguente: approfittando di una visita in città da parte di Francesco I d'Austria, egli rinnova la proposta di un allestimento pubblico rivolgendosi questa volta direttamente all'Imperatore, il quale si mostra da subito favorevole all'idea. Il 5 luglio 1825 conferisce dunque “dignità” alla collezione che si era istituita fino a quel momento in modo spontaneo<sup>71</sup>, mentre dieci giorni dopo, il 15 luglio, viene posta una targa che reca la titolatura

<sup>66</sup> BONETTO, PETTENÒ, VERONESE 2017, p. 82-83.

<sup>67</sup> ZAMPIERI 1994, p. 10.

<sup>68</sup> ZAMPIERI 1994.

<sup>69</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, p. 19.

<sup>70</sup> PROSDOCIMI 1985.

<sup>71</sup> BANZATO 1998, p. 3.

imperiale<sup>72</sup> con cui si riconosce ufficialmente la nascita di un Museo Lapidario, i cui reperti sarebbero stati esposti nelle Logge di Palazzo della Ragione<sup>73</sup>. Il Museo conta in questo momento stele e monumenti venetici – spesso identificati come etruschi –, romani e greci<sup>74</sup>.

Tra il 1825 e il 1835 Furlanetto prosegue il suo impegno nei confronti del nuovo Museo, accrescendone la collezione con nuovi pezzi<sup>75</sup>: ordina di rimuovere le epigrafi latine dalla Casa degli Specchi e raccoglie tutti i reperti conservati nel convento di San Giovanni di Verdara, uno dei più ricchi committenti d'arte e antichità di Padova, soppresso nel 1783 per ordine napoleonico<sup>76</sup>. L'Abate affianca inoltre la sua attività nel Museo ad un lavoro prettamente di ricerca. Nel 1837, difatti, pubblica i materiali della collezione epigrafica di Este nel resoconto “Le antiche lapidi del Museo d'Este”, mentre fino al 1847 si dedica a quelli presenti fino a quel momento nel Museo di Padova. Si tratta di un progetto intenso ma innovativo, data la recente costituzione del Museo Lapidario, tanto che Theodor Mommsen, noto epigrafista, venutone a conoscenza, il 7 febbraio scrive all'Abate complimentandosi con lui e augurandosi che l'opera si concluda a breve<sup>77</sup>.

La costituzione ufficiale di un ente museale *ad hoc* per le antichità patavine contribuisce ad incentivare l'interesse e la cura del Comune per il proprio patrimonio, tanto che già nel 1828 viene istituita la carica del “direttore dell'Archivio Civico Antico”, dal 1845 rinominata “direttore dei Musei Civici”<sup>78</sup>, obliterata nel 1948 poiché l'Archivio, divenuto organo autonomo e separato dalla realtà del Museo, diviene di competenza dello Stato. Entro la metà del secolo la collezione del Lapidario si arricchisce notevolmente di reperti ed amplia la varietà dei suoi oggetti grazie alle donazioni dei privati e agli acquisti del Comune, come la prestigiosa quantità di dipinti nel palazzo della famiglia Mussato, di proprietà comunale dal 1853, o la collezione di documenti, codici, monete, dipinti e incisioni del notaio Antonio Piazza, acquisita nel 1856<sup>79</sup>.

Colui che in questo momento più si occupa attivamente della crescita del Museo è il paleografo Andrea Gloria (*fig. 26*), incaricato di gestire a partire dal 1850 la crescente complessità della collezione in qualità di direttore dell'Archivio<sup>80</sup>. Spinto dal desiderio di costituire un Museo

---

<sup>72</sup> ZAMPIERI 1994, p. 10.

<sup>73</sup> MOSCHETTI 1938; GORINI 1981; PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI 1994; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; GAY 1997; BANZATO 1998; GASTALDI 2015.

<sup>74</sup> GASTALDI 2015.

<sup>75</sup> GASTALDI 2015.

<sup>76</sup> BANZATO 1998, p. 3.

<sup>77</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, p. 19; ZAMPIERI 1994.

<sup>78</sup> BANZATO 1998, p. 4.

<sup>79</sup> BANZATO 1998.

<sup>80</sup> MOSCHETTI 1938; PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI 1994; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; GAY 1997; BANZATO 1998; GASTALDI 2015.

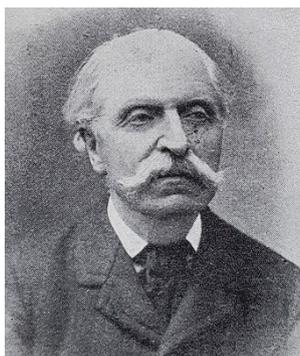


Fig. 26. Fotografia del direttore Andrea Gloria.

(da Zampieri 1994, p. 12)

Civico in cui esporre al pubblico una collezione completa ed eterogenea che possa trasmettere il valore della storia del territorio ai cittadini<sup>81</sup>, è sotto la sua direzione che il Museo Lapidario arriva a comprendere anche una Galleria – la futura pinacoteca – costituita dai pezzi d'arte derivati dalle collezioni delle famiglie illustri e allestita per sua richiesta nelle stanze del Vicariato in Municipio a partire dal 1855. Due anni dopo, nel '57, chiede che il Museo diventi un organismo autonomo con una propria sede (anche se ancora da definire), un'area riservata ai reperti archeologici ritrovati casualmente durante scavi edilizi contemporanei, uno spazio adeguato per la Galleria d'arte e una biblioteca interna, il tutto pensato per una fruizione pubblica<sup>82</sup>. Inoltre, grazie all'appoggio dell'imperatore Francesco Giuseppe, sempre nel 1857 riesce ad impedire che i dipinti di varie corporazioni religiose soppresse in epoca napoleonica – com'era stato in precedenza il caso del convento di San Giovanni – vengano assegnati alla Municipalità, ed ottiene che siano inclusi all'interno della Galleria d'arte: dal 1822 le opere erano ferme nel deposito del Vescovado e di lì a poco sarebbero state vendute all'asta dalla Prefettura delle Finanze di Venezia<sup>83</sup>. Questa raccolta, che conta circa duecento pezzi provenienti da monasteri e conventi del territorio patavino, viene esposta all'interno di un allestimento realizzato in tempi ristretti (si parla dello stesso anno) nelle soffitte del Vicariato, per consentirne la visione all'arciduca Massimiliano d'Asburgo, governatore del regno Lombardo-Veneto, durante una sua visita ufficiale a Padova<sup>84</sup>.

Nel 1859 il progetto di Gloria si concretizza: il Comune riconosce all'“Archivio Civico”, organo generico per la gestione del patrimonio culturale, la qualifica di “Museo Civico”<sup>85</sup>, e di questa occasione il direttore approfitta per rivolgersi ai privati e proporre loro di partecipare al continuo arricchimento della Galleria d'arte<sup>86</sup>. La provocazione viene prontamente colta dalle famiglie più in vista della società patavina, che nel corso degli anni '60 del secolo donano pezzi d'arte e antiquariato conservati nelle proprie collezioni private oppure somme di denaro<sup>87</sup>. Tra questi, di certo merita di essere menzionato l'imponente lascito del conte Leonardo Emo Capodilista, grazie al quale, nel 1864, il Museo diviene erede dell'intera quadreria, che vanta 543 dipinti e numerosi bronzetti<sup>88</sup>. Occorre ricordare poi Nicolò Bottacin, commerciante di stoffe, che nel 1865 fa una prima donazione

<sup>81</sup> PROSDOCIMI 1985.

<sup>82</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994.

<sup>83</sup> BANZATO 1998, p. 4.

<sup>84</sup> BANZATO 1998, *ibid.*

<sup>85</sup> BANZATO 1998, p. 5.

<sup>86</sup> ZAMPIERI 1994.

<sup>87</sup> In realtà è bene sottolineare come la pratica di donare opere da parte dei privati non sia attribuibile soltanto a questa finestra limitata di tempo, al contrario prosegue pressoché ininterrotta per tutto il secolo XIX e XX; GORINI 1981.

<sup>88</sup> PROSDOCIMI 1985, p. 5; BANZATO 1998.

comprendente parte delle collezioni della sua villa cittadina, tra cui una ricca raccolta numismatica (oltre 4000 pezzi)<sup>89</sup>, e prosegue il suo impegno come benefattore anche negli anni seguenti; la sua azione ben presto però sconfinava in qualcosa di diverso, poiché inizia a voler imporre all'Amministrazione le proprie idee di valorizzazione, tanto che nel 1870 si decide di creare un nucleo museale autonomo apposito per i suoi lasciti<sup>90</sup>.

Di fronte ad una collezione cresciuta tanto in fretta in un tempo tanto breve, emerge con urgenza il problema della sede del Museo, fino a quel momento privo di una collocazione unica. In particolare precarietà sono conservati gli elementi dell'originario Museo Lapidario: i reperti ospitati nelle Logge di Palazzo della Ragione – la cui quantità era lievitata grazie ai lasciti privati, proprio come per la Galleria d'arte – non risultano valorizzati, anzi passano inosservati in quanto posti distanti uno dall'altro, perdendo la loro identità di collezione unitaria; in più spesso sono troppo pesanti per i sostegni, e dunque molti sono poggiati semplicemente alle pareti, rischiando di essere danneggiati sia dai passanti sia dagli operai incaricati della manutenzione del Palazzo<sup>91</sup>. L'amministrazione comunale suggerisce un allestimento permanente della collezione lapidaria nel cortile del palazzo municipale, progetto accettato dallo stesso Gloria ma mai attuato<sup>92</sup>.

In seguito al passaggio al Regno d'Italia Gloria ottiene altre opere importanti, ma nessuna di esse può essere inclusa nelle collezioni del Museo, perché gli apporti precedenti hanno già saturato tutti gli spazi, sia nell'esposizione sia nei depositi. Questo fatto, unito alla già citata necessità di conservazione delle stele e dei monumenti a Palazzo della Ragione, costringe il Comune ad affrontare definitivamente il problema della sede museale. Nel luglio del 1866, in occasione di una visita del re Vittorio Emanuele II, si svolge la prima seduta della libera Amministrazione comunale, il cui argomento principale è proprio l'individuazione di un luogo in cui allestire all'interno di una esposizione unitaria tutte le tipologie di opere allora presenti nelle collezioni<sup>93</sup>.

Sono diverse le proposte avanzate a partire da questa data, tra tutte la voce di Pietro Selvatico<sup>94</sup> è l'unica a sollecitare non l'adattamento di uno spazio già esistente, bensì la costruzione di un edificio *ex novo* accanto alla Cappella degli Scrovegni<sup>95</sup>, come indica nella sua “Guida di Padova” del 1869<sup>96</sup>.

---

<sup>89</sup> GORINI 1981, p. 15.

<sup>90</sup> BAZZATO 1998, *ibid.*

<sup>91</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, p. 21.

<sup>92</sup> ZAMPIERI 1994, p. 12.

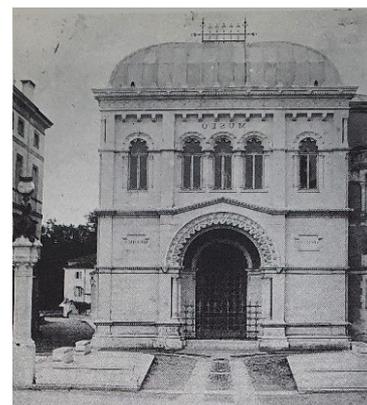
<sup>93</sup> MOSCHETTI 1938; PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994; ZAMPIERI 1994; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; GAY 1997; BAZZATO 1998; GASTALDI 2015.

<sup>94</sup> SELVATICO 1869.

<sup>95</sup> MOSCHETTI 1938; PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI 1994; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; GAY 1997; GASTALDI 2015.

<sup>96</sup> La Cappella è in questi anni interessata da un restauro all'avanguardia, il primo con metodo scientifico realizzato in Italia. Rientra in un progetto di recupero e valorizzazione esemplare in tutto il panorama europeo, iniziato con l'acquisto da parte del Comune della proprietà dell'Arena romana e dello spazio occupato originariamente dal palazzo Scrovegni, proprietà della famiglia Foscari dal XV secolo, e secondo Selvatico includere anche uno spazio museale avrebbe

Questa opzione viene momentaneamente scartata, preferendo invece il “quarto chiostro del Convento di Sant'Agostino, indemaniato e destinato a caserma fino dall'epoca napoleonica”<sup>97</sup>. Questa sede, nota in precedenza come “Infermeria” o “Foresteria” o “alloggio degli Studenti”, ex caserma militare e casa dell'industria<sup>98</sup>, nel 1871 subisce una ristrutturazione totale a cura del restauratore e architetto Camillo Boito e dell'ingegnere Eugenio Maestri, che realizzano una nuova facciata (*fig. 27*) e lo scalone monumentale d'ingresso, mentre l'occupazione effettiva degli spazi ed il completamento degli allestimenti per l'apertura al pubblico avviene nel 1880<sup>99</sup>.



*Fig. 27.* Facciata della sede di piazza del Santo.

(da Zampieri 1994, p. 13)

La sede in piazza del Santo, inaugurata con una solenne cerimonia<sup>100</sup>, consente per la prima volta di esporre le antichità e le opere patavine in un solo luogo, comunque comprendente spazi separati per la Galleria d'arte, le stele dell'originario Museo Lapidario, l'archivio e una biblioteca. Particolarmente interessante, tuttavia, è il fatto che questa nuova sede, che può contare su una disponibilità maggiore di spazi, offra finalmente l'opportunità di ospitare ed esporre una prima vera sezione archeologica, formata da un nucleo di ritrovamenti casuali ed arricchita nel corso del secolo grazie agli scavi effettuati in tutta la città: sono ora valorizzati gli elementi architettonici rinvenuti negli anni '20 durante i lavori nella zona del Caffè Pedrocchi e di piazza Cavour, tra i pochissimi riconducibili al contesto di rinvenimento<sup>101</sup>, e soprattutto i materiali venetici e non riscoperti grazie agli scavi effettuati all'interno di Padova e nei territori limitrofi dall'archeologo Federico Cordenons, ora Curatore della sezione archeologica<sup>102</sup>.



*Fig. 28.* Fotografia del direttore Andrea Moschetti.

(da Zampieri 1994, p. 13)

Nel 1887, dopo quasi quarant'anni, Gloria si ritira dal ruolo di direttore, sostituito da Pietro Baita e dal 1895 da Andrea Moschetti (*fig. 28*). Quest'ultimo – anch'egli in carica per un periodo piuttosto lungo, dal 1895 al 1938<sup>103</sup> – si dimostra fin da subito propositivo, specialmente riguardo alle pubblicazioni. Nel 1897, assistito da Cordenons, realizza i primi due volumi del “Catalogo illustrato della raccolta lapidaria”, elenchi completi delle sezioni archeologica, medievale e moderna. L'anno seguente, nel

completato del tutto il valore culturale di quest'area; PROSDOCIMI 1985, p. 5.

<sup>97</sup> PROSDOCIMI 1985, *ibid.*

<sup>98</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, p. 21.

<sup>99</sup> MOSCHETTI 1938; PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI; ZAMPIERI 1994; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; GAY 1997; BANZATO 1998; GASTALDI 2015.

<sup>100</sup> GASTALDI 2015.

<sup>101</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, p. 22.

<sup>102</sup> PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI 1994; BANZATO 1998, p. 6.

<sup>103</sup> PROSDOCIMI 1985, p. 10.

1898, Moschetti inaugura il “Bollettino del Museo Civico di Padova”<sup>104</sup>, mentre al 1903 si data il libro completo de “Il Museo Civico di Padova” (ristampato una seconda volta nel '38)<sup>105</sup>, in cui i 536 reperti archeologici sono distinti per la loro collocazione nella sezione archeologica, medioevale o moderna, ossia successiva al 1174<sup>106</sup>.

In questa prima fase, il Museo prevede che i reperti siano esposti per tipologia (dipinti, mobili, monete, reperti antichi), e tutte le aree siano organizzate al loro interno seguendo un criterio cronologico<sup>107</sup>. Nei primi anni del XX secolo emerge l'intenzione di riallestire le sale in maniera differente, ma il dramma della Prima Guerra Mondiale costringe ad attendere gli anni '20, per la precisione il periodo tra il 1921 ed il 1925-26<sup>108</sup>. La scelta dei manufatti e dei supporti entro cui esporli rimanda comunque ad una mentalità precedente: i mobiletti in legno e le vetrine attraverso le quali si possono osservare gruppi nutriti di oggetti accomunati su base tipologica ricalcano ancora gli esempi di allestimenti tipici delle realtà museali degli ultimi anni del 1800 e dei primi del 1900<sup>109</sup>.

### 2.3 Il problema della sede

Com'è emerso chiaramente nel corso del primo paragrafo, trovare la giusta collocazione per il Museo si è fin da subito rivelato problematico. Già in occasione della scelta della prima sede, era tacitamente risaputo che il quarto chiostro in piazza del Santo non sarebbe stato sufficiente ad accogliere l'intero patrimonio museale, ma la speranza era che si potesse, col tempo, occupare anche il resto degli spazi conventuali. Tuttavia, il convento non poté essere soppresso e riqualificato in ente pubblico come altre realtà simili nel territorio, poiché non apparteneva ad una corporazione religiosa bensì ad un ente laico: si tratta della Veneranda Arca del Santo, fondata nel corso del XIV secolo dalla famiglia patavina dei Carraresi. Pertanto, il Comune il 20 settembre 1870 stipula un accordo in cui si parla di “locazione ereditaria” ossia “una affittanza perpetue con canone aureo, possibile allora col codice austriaco ancora vigente”<sup>110</sup>. L'accordo, valido unicamente per il quarto chiostro libero, si rivela vantaggioso nel 1929, in occasione dei Patti Lateranensi, poiché impedisce al Vaticano di rivendicare questo spazio (mentre torna di sua competenza il resto del convento) e permette al Museo di comprarlo in denaro<sup>111</sup>.

---

<sup>104</sup> GORINI 1981, p. 16; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994.

<sup>105</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, p. 23.

<sup>106</sup> Da notare come nella seconda edizione, posteriore di trentacinque anni, i pezzi considerati sono molto più numerosi, si parla di 798, suddivisi in una quantità maggiore anche di categorie cronologiche; GASTALDI 2015.

<sup>107</sup> BANZATO 1998, p. 6; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, p. 23; GASTALDI 2015.

<sup>108</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, *ibid.*

<sup>109</sup> ZAMPIERI 1994, p. 14.

<sup>110</sup> PROSDOCIMI 1985, p. 10.

<sup>111</sup> MOSCHETTI 1938; PROSDOCIMI 1985.

Negli anni '30 Moschetti prosegue la discussione sulla necessità di individuare una nuova collocazione, essendo “i problemi di conservazione e di esposizione risolvibili solo in una sede più ampia”<sup>112</sup>. Si rivolge quindi direttamente al Potestà: in una relazione inviata a quest'ultimo il 17 settembre 1937, il direttore definisce la zona degli Eremitani come sede naturale per i Musei Civici, perché consentirebbe di creare un polo museale completo di tutte le sue sezioni, altrimenti impossibile da realizzare a piazza del Santo<sup>113</sup>. Consapevole però che i locali sono occupati dal Genio Militare, prende in considerazione come alternative anche la Loggia Amulea e il foro boario in Prato della Valle, benché, come ricorda Prosdocimi, lo faccia “senza convinzione”<sup>114</sup>.

Nel 1939, a ridosso della Seconda Guerra Mondiale, Moschetti e il nuovo direttore del Museo Sergio Bettini<sup>115</sup>, grande ricercatore e collaboratore dell'Università, vengono incaricati di mettere in salvo le opere, che vengono per la maggior parte trasportate a Praglia o a Venezia, sotto la custodia della Soprintendenza Regionale alle Gallerie<sup>116</sup>.

Padova, bersaglio bellico importante in quanto sede di alti comandi militari<sup>117</sup>, subisce danni gravissimi dai bombardamenti, in particolar modo nella zona degli Eremitani<sup>118</sup>. Per questo nei primi anni posteriori al conflitto la questione della sede viene accantonata, tanto che già nel 1945 Bettini si occupa di riportare le opere nelle loro collocazioni precedenti. Anche gli ambienti in piazza del Santo, tuttavia, si presentano lesionati o addirittura distrutti, pertanto il direttore in carica dal 1950, Alessandro Prosdocimi, progetta un totale rinnovamento: la vecchia esposizione, di carattere squisitamente ottocentesco, perpetuata da Bettini viene definitivamente abbandonata, in favore di allestimenti più coerenti, alleggeriti del mobilio pregiato e degli oggetti moderni, in cui si noti con chiarezza la distinzione tra collezioni archeologiche, pinacoteca e galleria lapidaria, il tutto senza modificare la disposizione delle sale, ad eccezione di un piccolo locale militare sfruttato come piano aggiuntivo<sup>119</sup>. Oltre a ciò, Prosdocimi progetta di realizzare un catalogo completo della sezione antica, includendo i reperti archeologici presenti al momento nella collezione<sup>120</sup>.

Il problema della sede non è comunque dimenticato, al contrario. Nel 1953 la II sezione del Consiglio Superiore delle Antichità e Belle Arti, con presidente Mario Salmi, si riunisce sostenendo, “con voto espresso in data 18 marzo 1953, inviato al Ministero della Difesa e agli Enti interessati”<sup>121</sup>

---

<sup>112</sup> GAY 1997, p. 60.

<sup>113</sup> PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI 1994.

<sup>114</sup> PROSDOCIMI 1985, *ibid.*

<sup>115</sup> In carica dal 1939 al 1949, GORINI 1981, p. 16.

<sup>116</sup> PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994.

<sup>117</sup> PROSDOCIMI 1985.

<sup>118</sup> Alcuni dettagli verranno aggiunti nel paragrafo successivo.

<sup>119</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, p. 24.

<sup>120</sup> Il direttore non riuscirà mai a completare questo lavoro, a differenza del vicedirettore Lucio Grossato che pubblica un catalogo della pinacoteca, ciononostante commenta gran parte dei pezzi realizzandone schede apposite.

<sup>121</sup> ZAMPIERI 1994, p. 18.

“la necessità che l'intero complesso conventuale occupato dalla caserma Gattamelata fosse ceduto al Comune di Padova per la nuova sede del Museo Civico, destinazione per ogni verso opportuna, data la vicinanza della Cappella degli Scrovegni”<sup>122</sup>. Per tale motivo, il Comune, su approvazione del sindaco di allora Cesare Crescente, decide di acquistare con permuta la zona degli Eremitani dal Demanio militare<sup>123</sup>. In seguito vengono prese in esame anche ulteriori alternative, come il vecchio convento dei Gesuiti (attualmente Ospedale) o il castello dei Carraresi (ora carcere)<sup>124</sup>, eppure si finisce sempre per mantenere la “decisione già sancita dai piani regolatori di costruire una vera e propria “cittadella della cultura” nell’area degli Eremitani”<sup>125</sup>.

Nel passaggio che intercorre tra la teoria e la pratica, ad ogni modo, si prosegue con il progetto di riallestimento di Prosdocimi (fig. 29). Verso la fine degli anni '50, a dare un contributo notevole in questa direzione è l'archeologa Giuliana Fraccaro, moglie dello stesso direttore, che agisce “soprattutto nella parte preistorica e protostorica, togliendo, innanzitutto, con un intelligente intervento, le stele paleovenete che si trovavano addossate alle pareti del



Fig. 29. Allestimento della sala archeologica negli anni '50.

(da Zampieri, p. 16)

chiostro e che erano fissate, in alcuni casi, per mezzo di grappe metalliche. Altri oggetti lapidei, stele e iscrizioni in particolare, furono rimossi dalle pareti del chiostro e distribuiti, in sequenza cronologica, all'interno della grande sala al piano terra. Fu creato un *Antiquarium* e furono completamente ridistribuiti (...) gli importanti corredi funerari rinvenuti nelle necropoli patavine”<sup>126</sup>.

Questi cambiamenti sono attuati solamente per pochi anni e senza possibilità di accettare materiali provenienti dagli scavi contemporanei, poiché, a causa di controversie con i frati del Santo, che intimano al Comune la restituzione delle sale del quarto chiostro di Sant'Agostino, cominciano delle trattative tra l'Amministrazione Comunale e la Santa Sede, terminate con un atto conclusivo rogato il 15 gennaio 1966, nel quale si stabilisce la cessione immediata dei diritti sui locali e la promessa di liberare gli ambienti entro il 20 novembre 1970<sup>127</sup>. La vicenda si rivela determinante, se non risolutiva, per la questione della sede, in quanto il compenso ricevuto dal Comune per sottostare alle richieste dei frati serve a coprire le spese del trasferimento delle collezioni museali e pagare in parte i lavori di ristrutturazione agli Eremitani<sup>128</sup>.

<sup>122</sup> PROSDOCIMI 1985, p. 11.

<sup>123</sup> GAY 1997.

<sup>124</sup> ZAMPIERI 1994.

<sup>125</sup> GAY 1997, p. 60. Interessante notare come, benché si riprenda il suo pensiero, né all'epoca di Moschetti né adesso venga mai citato Selvatico; PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI 1994, p. 17.

<sup>126</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994, p. 25.

<sup>127</sup> PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994; ZAMPIERI 1994.

<sup>128</sup> PROSDOCIMI 1985, p. 11.

## 2.4 La sede attuale: il convento degli Eremitani

Ritegno possa essere utile fare una piccola digressione riguardo alle vicende storiche che hanno interessato nel corso dei secoli l'area degli Eremitani, luogo da subito riconosciuto ideale per conservare e valorizzare il patrimonio culturale cittadino.

Le prime tracce di occupazione dell'area si trovano già nel XIII secolo da parte di una comunità religiosa: si tratta “sicuramente dei Giambonini, e sono quindi loro a prendere sede in città nella zona dell’Arena, con la creazione del convento di Santa Maria della Carità, nome iniziale del complesso, sicuramente attestato dal 1248”<sup>129</sup>. Nel 1257 l'ordine riceve in dono “alcune case con cortile e un podere da parte di Maria Dalesmanini”<sup>130</sup>, edifici riadattati per realizzare un convento ed una prima chiesa; la comunità nel giro di pochi anni subisce una crescita esponenziale, nel 1259 vede l'ufficializzazione della sede cittadina agostiniana con la qualifica di “frati eremitani di Santa Maria della Carità dell’Arena”<sup>131</sup> – titolatura ripresa però dalla futura Cappella degli Scrovegni –, mentre si deve al 1275 la rinomina della chiesa e del convento ai Santi Filippo e Giacomo<sup>132</sup>.

Seguono secoli in cui il complesso subisce notevoli cambiamenti, sia nella planimetria, che si allarga in seguito alla necessità di nuovi ambienti, sia nello stile edilizio. I frati agostiniani continuano ad officiare nella chiesa e ad occupare gli spazi conventuali fino alla chiusura del convento nel 1806<sup>133</sup>, in seguito agli Editti Napoleonici che prevedono la soppressione di enti religiosi la cui comunità non sia ritenuta abbastanza numerosa. La chiesa viene riaperta solo due anni dopo e diviene sede parrocchiale a partire dal 1817 (funzione che mantiene ancora oggi)<sup>134</sup>, mentre gli spazi del convento vengono da subito presi sotto il controllo del Ministero della Guerra e convertito nella “caserma Gattamelata”<sup>135</sup>. Come evidenzia Pulisci, “quest’uso militare, oltre alla vicinanza alla stazione ferroviaria, sono la causa del disastroso bombardamento anglo-americano dell’11 marzo 1944, quando oltre a saltare in aria parti consistenti della chiesa, risultarono lesionati pure il chiostro

---

<sup>129</sup> PULISCI 2012, p. 7.

<sup>130</sup> PULISCI 2012, p. 8.

<sup>131</sup> PULISCI 2012, p. 10.

<sup>132</sup> FORLATI 1945; PROSDOCIMI 1967.

<sup>133</sup> PROSDOCIMI 1967; GASPAROTTO 1971; ZAMPIERI 1994; GAY 1997; PULISCI 2012.

<sup>134</sup> PULISCI 2012, p. 19.

<sup>135</sup> Il fenomeno di espropriazione di una sede conventuale riqualificata come Distretto Militare è alquanto frequente nel nostro territorio e interessa vari centri monastici, tra i quali alcuni di essi nel secolo successivo sono stati ristrutturati e riqualificati per ospitare le collezioni museali del patrimonio culturale locale, ad esempio Santa Caterina a Treviso.



Fig. 30. Fotografia che ritrae i danni causati dalla bomba dell'11 marzo 1944.

(fianco sud della chiesa, foto storica dall'archivio universitario)

minore e praticamente distrutto tutto il braccio orientale del convento e parte del braccio, sempre a est, di fabbricati verso il chiostro maggiore”<sup>136</sup> (fig. 30).

Come si è avuto modo di vedere, è a partire negli anni '60 che si afferma con sicurezza l'idea della zona dell'Arena come sede ideale per il Museo. Riassume Gay: “Tra Giotto e Mantegna”, tra la cappella degli Scrovegni e la cappella Ovetari, è lo slogan con cui da più un secolo si designa la destinazione del Museo Civico patavino nella principale area archeologica della città”<sup>137</sup>. Le due

Cappelle, adornate da due maestri che hanno cambiato la storia dell'arte, sono infatti un'attrattiva culturale molto importante, inserite nell'area dell'anfiteatro romano indagata da scavi e ricognizioni durante il XVIII e il XIX secolo<sup>138</sup>. Collocare qui il Museo cittadino significherebbe dunque unire in un solo luogo tutti gli elementi che compongono il cuore del patrimonio culturale patavino, creando infine quella “cittadella della cultura” sognata da Selvatico esattamente un secolo prima<sup>139</sup>.

Naturalmente, i lavori da fare sono impressionanti: durante la fase di occupazione militare gli ambienti vengono modificati a seconda delle necessità e “dopo il disastroso bombardamento del 1944 di questo chiostro [rimangono] in piedi solamente i primi tre moduli più orientali dei nove originali dell'ala meridionale. Questi [vengono] tamponati per ottenere dei vani a uso del parroco della chiesa, e sopra di questi [si crea] una sorta di terrazzo, mentre gli ambienti del primo piano [risultano] ormai scomparsi. Tutto il resto del chiostro è andato distrutto”<sup>140</sup>.

Per questo, il 17 ottobre 1966 il Consiglio Comunale di Padova promulga un “Concorso di idee per la nuova sede della Pinacoteca” e il 25 giugno '69 conferisce agli architetti Franco Albini e Franca Helg<sup>141</sup> “l'incarico della consulenza circa i problemi del nuovo Museo Civico e per l'assistenza alla redazione del bando”<sup>142</sup>. Il piano di sistemazione risulta molto ambizioso perché prevede un totale restauro in stile del convento, destinato ad ospitare le collezioni archeologiche ed il lapidario, mentre per la pinacoteca, il soggetto principale del bando, viene progettata un'area di “circa 7400 metri quadrati per le collezioni di pittura e scultura collocata preferibilmente nell'area compresa

<sup>136</sup> PULISCI 2012, p. 145; in altri riferimenti bibliografici si ricorda come oltre alle strutture del convento la stessa chiesa venga colpita duramente, con la distruzione dell'abside e della Cappella Ovetari, nella quale si potevano ammirare gli affreschi di Mantegna. Miracolosamente, la sola Cappella degli Scrovegni esce dal conflitto indenne, grazie a una barriera composta da sacchi pieni di sabbia che la protegge dalle schegge di una bomba caduta ad appena 6 metri; PROSDOCIMI 1985, p.10; ZAMPIERI 1994; GAY 1997, p. 61.

<sup>137</sup> GAY 1997, p. 60.

<sup>138</sup> ZAMPIERI 2004.

<sup>139</sup> GORINI 1981; PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI 1994; GAY 1997.

<sup>140</sup> PULISCI 2012, p. 184.

<sup>141</sup> PROSDOCIMI 1985; ZAMPIERI 1994; GAY 1997.

<sup>142</sup> GAY 1997, p. 63.

tra i chiostri e le schiera di case medievali di via Porciglia delle quali si impone la conservazione del fronte”<sup>143</sup>. Proprio quest'ultimo punto, ossia l'abbattimento delle case di origine trecentesca di via Porciglia, ex palazzina degli ufficiali – ultimo esempio di edilizia minore medievale ancora in piedi nel centro di Padova<sup>144</sup> – scatena numerose polemiche che portano infine ad una rivalutazione del progetto e una divisione dello stesso in due parti: “il primo di questi progetti diretti dall’ing. Luigi Trombella [nel '66] prefigura una ricostruzione mimetica completa dei chiostri, per quanto di quello minore non restassero che poche campate”<sup>145</sup>, mentre nel '68 Helg segue la realizzazione del cosiddetto “chiostro Albini”<sup>146</sup>, una struttura in acciaio e vetro posta in sostituzione del chiostro minore “che se per taluni versi riprende i valori modulari della costruzione scomparsa con delle [porzioni] metalliche, in parte falsifica l’originaria idea in un chiostro conventuale, con l’introduzione di due scale metalliche nel lato settentrionale per permettere l’accesso al piano superiore dell’ex convento dove è collocata la pinacoteca dei Musei Civici”<sup>147</sup> (fig. 31).



Fig. 31. Aspetto attuale del “chiostro Albini”.  
(foto dell’autrice)

Il Museo viene inaugurato ufficialmente nella nuova sede nel 1985<sup>148</sup>.

## 2.5 Il Museo oggi: percorso e collezioni

Ad oggi i Musei Civici si compongono di quattro aree distinte tra loro nello spazio e nel contenuto: il biglietto unico comprende infatti la possibilità di visitare il Museo Archeologico e la Pinacoteca, distribuite rispettivamente al piano terra e al primo piano dell'ex convento, la Cappella degli Scrovegni, a cui si accede superando un breve percorso nel giardino esterno, e il palazzo Zuckermann, dimora storica sul fronte strada opposto all'Arena romana, nel quale è conservata la raccolta Bottacin, separata dal resto delle collezioni dal 1997<sup>149</sup>.

Grazie alla legge regionale n. 82 del 1979 che “prevede finanziamenti per il recupero e il restauro di oggetti d'arte”<sup>150</sup>, tantissimi reperti del Museo, già restaurati in modo molto invasivo con riempimenti in gesso e l'applicazione di colori, vengono interessati da interventi più accurati e

<sup>143</sup> GAY 1997, ibid.

<sup>144</sup> PROSDOCIMI 1985, p. 14.

<sup>145</sup> GAY 1997, p. 66.

<sup>146</sup> PROSDOCIMI 1985; GAY 1997; PULISCI 2012.

<sup>147</sup> PULISCI 2012, p. 185.

<sup>148</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994; ZAMPIERI 1994; GAY 1997; BANZATO 1998; PULISCI 2012.

<sup>149</sup> BANZATO 1998.

<sup>150</sup> PROSDOCIMI 1985, p. 19.

scientifici, per essere esposti a partire dal 1983. Tra questi, molti sono reperti appartenenti alle collezioni lapidarie<sup>151</sup>, tra cui il monumento dei *Volumnii*<sup>152</sup>.

Nel Museo Archeologico – l'unico da me analizzato approfonditamente in questa sede – il percorso espositivo attuale è diretto erede delle decisioni prese negli anni '70. Ad oggi il percorso ricalca quello originario (*fig. 32*): superato l'ingresso principale (I) ci si ritrova in un ampio ambiente, suddiviso a metà tra il bookshop, il guardaroba e le casse, oltre il quale si entra in una sezione dedicata al periodo protostorico<sup>153</sup>, con una sala di materiali paleoveneti (II) allestita per la prima volta in occasione della mostra “Padova preromana” del 1976, ma il cui grande successo ha portato a



Fig. 32. Pianta del Museo al tempo della direzione Zampieri, anni '90.

(da Banzato 1998, p. 10)

trasformarla in una esposizione permanente<sup>154</sup>. Molti reperti esposti ancora oggi figurano nella mostra: vengono scelte dieci stele figurate, *unicum* patavino tra i reperti venetici, e realizzati pannelli sulle iscrizioni in lingua venetica dagli esperti Aldo Luigi Prosdocimi e Anna Marinetti; si possono ammirare poi i corredi funerari rinvenuti negli scavi di Cordenons negli anni 1910-11 nella necropoli di via San Massimo, mentre le tombe più ricche della Padova preromana, tra cui quella “del Re” ritrovata nel 1967 ma conservata ad Este, o la tomba dei “Vasi

Borchiati” da via Tiepolo nel 1974, appartenente alla Soprintendenza Archeologica per il Veneto, per cui si richiede il trasferimento nel Museo così da completare il quadro cronologico più antico<sup>155</sup>.

Si prosegue quindi attraversando uno spazio in cui sono esposti alcuni bronzetti di epoche diverse all'interno di due vetrine poste frontalmente (III); essendo un collegamento tra due ale distinte, sia per la conformazione stessa del convento sia per il tipo di esposizione, risulta quasi un corridoio di passaggio tra una zona e l'altra. A partire dalla sala successiva, i materiali si datano tutti all'età romana, in particolare quella imperiale: lo spazio dedicato alla via Annia funge da ambiente centrale (V), alla destra del quale, dopo essere passati oltre un altro ambiente di passaggio, si entra in un salone molto moderno (IV), in cui si possono ammirare elementi particolari e curiosi, dalla raffinata statuetta in bronzo di Venere, collocata proprio all'inizio, quasi ad accogliere i visitatori, all'elegante

<sup>151</sup> GASTALDI 2015.

<sup>152</sup> ZAMPIERI 1986.

<sup>153</sup> In verità, sia in PROSDOCIMI 1985, p. 20 che in ZAMPIERI 1994, p. 23, si menziona una sezione preistorica “in fase di realizzazione” nella “prima sala, attualmente adibita ad ingresso”, pensata per ricreare un percorso cronologico completo dall'età delle origini. Ciononostante, gli stessi autori ammettono che “i materiali si conservano in quantità limitata”, ragion per cui si suppone che questa idea non si sia mai concretizzata.

<sup>154</sup> PROSDOCIMI 1985.

<sup>155</sup> La tomba “del Re” non entrerà mai a far parte della collezione museale di Padova, mentre la richiesta per quella “dei Vasi Borchiati” verrà successivamente accolta, PROSDOCIMI 1985, p. 23.

monumento funebre della ginnasta Claudia Toreuma, continuando con la replica in scala del ponte romano di San Lorenzo, con parte dell'iscrizione ufficiale originaria. Terminato il percorso – obbligato, essendo il salone giustamente diviso in due da una parete – che conduce all'uscita, ci si ritrova dalla parte opposta della sala della via Annia (V), in cui sono esposti esempi di statuaria e il miliare collocato in origine lungo la strada consolare, oltre la quale si entra nell'ampio salone dei mosaici pavimentali (VII). L'ambiente è molto grande, ed anche se l'attenzione principale è rivolta subitamente alle pavimentazioni musive, inserite nel piano di calpestio moderno lungo tutta la lunghezza dello spazio, alcune vetrine spiccano per la qualità dei materiali esposti – quasi esclusivamente vetro o piccoli corredi funerari – ed in una posizione centrale è collocato anche il monumento funerario della famiglia *Cartoria*, a mio parere correttamente, in quanto testimonianza importante per la storia del territorio. Seguono, nell'ambiente ad angolo nella struttura edilizia del convento, le due sale dedicate alla collezione egizia (IX-X), i cui reperti offrono non solo una panoramica completa sull'imponente storia dell'Antico Egitto, bensì anche e soprattutto un – certamente meritato – omaggio all'esploratore padovano Giovanni Belzoni. Conclude il percorso una serie di sale di dimensioni minori in cui si conservano materiali etruschi, magnogreci, greci e glittici provenienti da collezioni private donate nel corso nel '900 al Museo.

## 2.6 Il Museo Archeologico: analisi degli allestimenti

Nel paragrafo precedente ho cercato di descrivere il percorso di visita all'interno del Museo Archeologico, mentre ora svilupperò una mia analisi critica dei vari ambienti, valutando ogni settore/sala nel dettaglio, sulla base delle mie impressioni. Come anticipato, il Museo è costituito da 17 sale, distinte per dimensione e tema, oltre ad un intero apparato espositivo di materiali lapidei posto all'esterno, sotto le volte dei portici, suddiviso tra elementi di età romana, allestiti nel chiostro maggiore, e medievali e moderne in quello minore.

La prima sala (II), adibita alla valorizzazione dei materiali preromani, a mio parere presenta



Fig. 33. Allestimento attuale della sala preromana, la foto è presa dando le spalle all'uscita.

(foto dell'autrice)

un ottimo sfruttamento degli spazi: si sviluppa in lunghezza, ed è concretamente divisa in due grazie alle strutture metalliche poste al centro per ospitare i corredi funerari venetici (fig. 33). Le pareti sono occupate dai materiali lapidei, quella a destra (rivolgendo le spalle all'ingresso) offre un'esposizione di stele venetiche disposte in ordine

cronologico, mentre a sinistra, dalla parte opposta, sono visibili dei cippi di confine attribuibili alla prima fase urbana della città; all'occorrenza la struttura che li sostiene può essere azionata in modo che ogni elemento ruoti su se stesso, fattore che permette di osservare i cippi a tutto tondo ed apprezzarne così ogni faccia iscritta.

Davvero notevoli sono alcuni allestimenti particolari: *in primis* il corredo della tomba dei “Vasi Borchiatì” (fig. 34), presentato integralmente tanto nel numero di oggetti quanto nel suo contesto, poiché è stata ricreata una porzione della copertura litica originaria; è certamente un allestimento d'impatto poiché posto come prima vetrina in corrispondenza dell'ingresso, sia per rispettare la cronologia (è il corredo più antico presente) sia perché fortemente scenografico. In seconda battuta, ma solamente seguendo l'ordine espositivo, ritengo assolutamente interessanti le due sepolture di cavalli, collocate una nella parte centrale della sala e l'altra alla fine, separate dalle vetrine da uno spazio utile per permettere ai visitatori di girarci attorno ed osservarle da ogni angolazione; molto curiosa è la seconda, una tomba bisoma in cui sono stati sepolti un cavallo, ucciso cerimonialmente, ed un uomo, disposto su una barella sopra il cadavere dell'animale.



Fig. 34. Esposizione della tomba dei Vasi Borchiatì.

(foto dell'autrice)

All'interno delle vetrine, i materiali sono disposti mantenendo l'ordine cronologico e, cosa che personalmente trovo assai coerente, uniti agli altri elementi di uno stesso corredo e identificati da un pannello che espone un elenco dettagliato dei pezzi e, qualora possibile, informazioni sul contesto di ritrovamento. Probabilmente nel caso in cui si tratti di corredi frammentari o reperti singoli non si coglie bene questo aspetto metodologico, ma è sicuramente efficace quando sono esposte tombe più complete o articolate, ad esempio quella dell'artigiano in cui si riconoscono gli attrezzi da lavoro, perché permette anche al visitatore meno esperto di cogliere l'interesse di un corredo funerario antico e identificare la persona cui apparteneva la tomba.



Fig. 35. Particolare del materiale ceramico nella vetrina dedicata agli *ex voto* di Montegrotto.

(foto dell'autrice)

Non sono solo contesti tombali: nella parete di sinistra, sfruttando gli spazi delle vetrine rivolte verso il giardino, si collocano due ulteriori vetrine a due ripiani in cui sono esposti alcuni materiali votivi provenienti da Montegrotto, sito termale e culturale noto fin dall'antichità. Protagonisti sono certamente i bronzetti di cavalieri e cavalli, benché ci sia spazio anche per la ceramica; in una delle vetrine a livello del pavimento sono collocati moltissimi vasetti

monoansati (*fig. 35*), a mio parere forse troppi perché creano una moltitudine che non viene notata, quasi di sfondo, ma potrebbe essere stata una scelta deliberata al momento dell'allestimento.

Per quanto concerne gli aspetti tecnici, reputo l'ambiente in generale poco illuminato, specie nella porzione destra (sempre dando le spalle all'ingresso) della sala, dato che la luce proveniente dalle aperture nella parete di sinistra viene in qualche modo schermata dalla struttura unitaria in cui sono esposti i reperti e che divide a metà gli spazi. Questa carenza viene sopperita da un'adeguata illuminazione artificiale nel caso delle stele, mentre l'interno delle vetrine, nonostante i faretto, rimane comunque abbastanza buio, o, peggio, risente della luce puntata sugli elementi lapidei che creano dei fastidiosi riflessi sul vetro. L'effetto d'ombra è probabilmente accentuato dal colore all'interno delle vetrine stesse, il nero, che contribuisce ad assorbire le luci artificiali puntate sugli oggetti. La pannellistica, coerente nello stile dei caratteri bianchi su sfondo nero, in larga parte risale all'epoca della direzione di Zampieri<sup>156</sup>, in particolar modo nella parte introduttiva sulle origini mitiche della popolazione venetica e sulla topografia urbana. Queste narrazioni, quantunque molto interessanti, fanno sì che si susseguano diversi pannelli uno dopo l'altro, una lettura che forse non tutti si fermerebbero a fare, scoraggiati dalla quantità di informazioni. Nota che invece trovo positiva è l'uso di schemi e disegni, ma anche fotografie dei contesti di ritrovamento dei reperti nei pannelli più recenti: questo espediente visivo non solo offre un'immagine diretta di come appare uno scavo archeologico, ma attrae sicuramente di più rispetto alle sole parole (*fig. 36*). In alcuni casi però la prima problematica, quella cioè della scarsa luminosità all'interno delle vetrine, influisce negativamente sulla visione dei pannelli, che proprio per lo sfondo così scuro – o spesso per via degli stessi riflessi sul vetro – a volte risultano difficili da leggere.



*Fig. 36.* Esempio di pannelli completi di apparato fotografico e ricostruzioni.

(foto dell'autrice)

Complessivamente, trovo che la sezione preromana sia molto ben allestita, la scelta dei materiali è oculata e copre un range molto ampio sia dal punto di vista cronologico che tipologico. La collocazione dei singoli reperti segue un ordine logico in cui l'attenzione è catturata da una vetrina dopo l'altra, in particolar modo le sepolture di cavalli, i cippi e la tomba dei "Vasi Borchiatì", e questo continuo interesse accompagna il visitatore nel ripercorrere le diverse fasi della storia del territorio. Il numero di pezzi esposti a mio parere è corretto, perché consente di mantenere degli spazi tra uno e l'altro e ciò alleggerisce visivamente le vetrine. Anche le altezze sono adeguate: sia i pannelli

<sup>156</sup> ZAMPIERI 1994.

informativi che gli oggetti stessi sono posti ad un'altezza media, così da essere visibili da ogni angolazione. Uniche “pecche” sono quindi la luce e la quantità di pannelli affissi, collocati generalmente nel posto giusto per essere associati ai reperti di cui parlano ma troppo numerosi.

La sala successiva (III), come ho avuto modo di accennare in precedenza, funge da collegamento tra la sala venetica e l'età romana e questo passaggio cronologico e culturale è evidente



Fig. 37. Esempio di vetrina contenente bronzetti venetici.  
(foto dell'autrice)

anche nella disposizione dei bronzetti nelle varie vetrine, affisse sulle due pareti tra loro speculari: la vetrina che ci si trova di fronte arrivando dalla sala venetica espone infatti una selezione di statuine preromane (fig. 37), mentre le più recenti, databili fino al I secolo d.C., sono invece collocate in quella opposta. I bronzetti sono organizzati a gruppi in base al soggetto, riproposti nei pannelli che dedicano una presentazione della singola categoria, ad esempio le *korai*, con le sue caratteristiche, e poi una riga specifica per ogni elemento.

A differenza della sala venetica, questo ambiente, per quanto piccolo, risulta molto luminoso grazie alle due portefinestre presenti rispettivamente a destra e a sinistra, che consentono una diffusione omogenea della luce naturale. Il fatto che si tratti di uno spazio di piccole dimensioni può inficiare sull'attenzione dei visitatori, attratti maggiormente dagli ambienti successivi. Forse un suggerimento personale sarebbe quello di giocare con il colore, creando una “cornice” di tonalità diversa dal bianco della parete attorno alle vetrine, così da evidenziarle in qualche modo.

Curioso è un pannello diverso dagli altri, sia per lo stile grafico sia per i colori, nero su grigio chiaro, posto su una porzione quasi nascosta della parete di destra, accanto all'apertura verso l'esterno. Il contenuto vuole offrire informazioni generali sulla cultura venetica e sulla bronzistica votiva, ma di fatto viene visto solo dopo aver già ammirato i reperti esposti, e inoltre non è coerente con i restanti pannelli esplicativi<sup>157</sup>.

<sup>157</sup> In realtà, parlando di tutto il Museo nel suo complesso, questo tipo di tavola non è l'unico caso: ce ne sono altre poste in altrettante sale per fornire informazioni generiche sul periodo di cui si parla, ad esempio nella sezione egizia, ma non sono presenti né in ogni sala né in ogni sezione cronologica. Sono però tutti accomunati dal fatto di non essere esposti in posizioni sufficientemente evidenti, pertanto spesso si perdono.

La sala successiva è quella dedicata alla via Annia (V). L'allestimento, che vanta uno schermo interattivo<sup>158</sup>, è parte di un progetto inclusivo di varie realtà museali, che hanno sede in luoghi accomunati proprio dal passaggio dell'antica via consolare, su tutte Aquileia e Concordia Sagittaria. La sala risulta divisa in due da una parete posta in orizzontale, in previsione del doppio passaggio dei visitatori, i quali in un primo momento attraversano questo spazio per proseguire sulla destra, mentre in un secondo, dirigendosi verso il salone dei mosaici, potranno vedere anche la porzione sul "retro". Lo stampo moderno dell'allestimento è chiaro soprattutto per la scelta dei pezzi e il loro numero: sono esposti pochi reperti ma di notevole rilevanza, tra cui un miliare di epoca tardo antica, l'imponente stele del centurione e un frammento dell'originale strada romana (fig. 38). Quest'ultimo elemento è forse quello



Fig. 38. Allestimento della sala della via Annia. (foto dell'autrice)

visivamente più immediato, perché offre ai visitatori l'opportunità di entrare in contatto non con un oggetto, comune alle altre vetrine e ad altri musei, bensì con un "pezzo" di quotidianità antica, il basolato su cui si camminava e si viaggiava oltre duemila anni fa.

I pannelli, che proseguono con lo stile bianco su nero, approfondiscono sia la descrizione degli oggetti esposti sia tematiche più generali. Nel caso del pannello del miliare, ad esempio, oltre a soffermarsi sulla sua descrizione, ci si dilunga sulla viabilità nella *Venetia* romana; similmente accade con la via Annia, poiché sia il frammento di strada sia il percorso sono analizzati da vari punti di vista (tecniche costruttive, distanza tra un capo e l'altro, datazione, committenza) attraverso una serie di pannelli completi di disegni ricostruttivi e fotografie. A differenza della pannellistica della prima sala venetica, il numero di tavole qui non è eccessivo, sebbene in alcune il testo risulti molto fitto, essendo disposto in alcuni casi entro un pannello stretto che si sviluppa in verticale, cosa che a mio parere rischia di scoraggiare perfino l'inizio di una lettura.

<sup>158</sup> Dei dispositivi multimediali avrò modo di trattare nel prossimo paragrafo.

Proseguendo il percorso mantenendo la destra, si accede ad un ambiente a mio parere poco



Fig. 39. Vetrina con il corredo di una giovane romana.

(foto dell'autrice)

sfruttato: si tratta di una piccola sala (IV) sviluppata in larghezza in cui una parete ospita una vetrina ben curata, con l'esposizione di corredi di epoca repubblicana e i relativi pannelli, completi di immagini e spiegazioni chiare, mentre l'altra è di fatto spoglia, poiché è presente una sola struttura in cui si possono ammirare eleganti oggetti di toeletta personale di una giovane romana, ritrovati in una tomba durante scavi recenti nel centro di Padova (fig. 39). A mio parere questa vetrina meriterebbe di certo un'attenzione molto maggiore, se non altro per la raffinatezza e l'eccezionalità dei reperti conservati al suo interno, su tutti la collanina di perle vitree e lo

“specchietto da borsetta”: in effetti, nel frequentare il Museo ho notato che i visitatori sono scarsamente portati ad avvicinarsi, soprattutto per il confronto tra le sale circostanti, di gran lunga più articolate, e questa, che presenta ampi spazi vuoti; eppure, quando viene loro spiegato di cosa si tratta, i sentimenti che prevalgono sono stupore e curiosità per l'aspetto così moderno di oggetti tanto antichi.

È per questi motivi che ritengo questa sala migliorabile, non rispetto alle vetrine – che al contrario trovo ben organizzate e spiegate, grazie a una grafica che lascia ampio margine alla comunicazione visiva delle foto e dei disegni ricostruttivi –, quanto piuttosto nella gestione degli spazi nel loro complesso, che in qualche modo sminuisce il valore delle vetrine espositive, che invece conservano materiali eccellenti. Personalmente, collocherei l'unica vetrina della parete di sinistra più a ridosso dell'ingresso, in modo da essere notata all'andata invece che al ritorno; capisco che probabilmente sia stata una scelta che puntava proprio in questo senso, ossia porre i visitatori di fronte al corredo nella fase di uscita, seguendo il percorso verso il retro della sala della via Annia dopo aver già visionato la sala precedente, ma osservando il comportamento del pubblico<sup>159</sup> prevale la tentazione di proseguire, probabilmente proprio per il senso di vuoto di questa parete, che a mio parere non rivela il reale interesse e la particolarità degli oggetti esposti.

<sup>159</sup> Ovviamente, la mia è una valutazione strettamente personale, basata sul periodo di tirocinio che ho svolto nel Museo in cui ho avuto modo di avere un contatto diretto con i visitatori, non vuole essere assolutamente un dato statistico.

La sala successiva (troppo recente per essere inclusa nella mappa) ricorda quella venetica, sia per gli spazi sia per lo stile degli allestimenti. L'ambiente, sviluppato in lunghezza poiché occupa un'intera ala del chiostro minore, risulta fisicamente separato a metà da una parete, fattore che determina l'andamento continuo del percorso. Come ho ricordato poc'anzi, a differenza dello spazio precedente, questo espone un numero considerevole di reperti, tutti databili a partire dal I secolo d.C. ma di materiali e tipo molto diversi: si passa dalle posate in bronzo ai corredi funerari ricchi di eleganti manufatti in vetro, dalle condutture per l'acqua destinata alle fontane pubbliche alla statuaria in marmo. In questa sala sono conservati diversi reperti iconici della collezione museale, tra questi la pregevole statuetta di Venere che si slaccia il sandalo, posta subito all'ingresso ad accogliere chi entra, o il monumento funerario della ginnasta diciannovenne Claudia Toreuma, posto su una base ottocentesca, accanto alla cista in pietra in cui in un ossuario in vetro si conservano ancora i suoi resti (fig. 40); notevole è poi un mosaico di IV secolo d.C., primo rimando a una comunità cristiana patavina. L'allestimento culmina nella parete di fondo, in cui è realizzato un modello in scala dell'antico ponte romano detto di San Lorenzo ed è visibile porzione dell'apparato epigrafico originario; il tutto è accompagnato da una coppia dei consueti pannelli, che ricordano sia la topografia della città romana sia le vicende legate al ritrovamento e al rinterramento del ponte, sempre allegando fotografie storiche e disegni.



Fig. 40. Monumento e tomba di *Claudia Toreuma*.

Dal punto di vista strettamente organizzativo, i pezzi esposti sono davvero tanti e soprattutto collocati sfruttando ogni possibile spazio: le ampie e luminose vetrine poggiano solo per il lato corto sulla parete divisoria, sviluppandosi verso l'interno della sala per poter ospitare più materiali, visibili sul fronte o sul retro. Oltre alle vetrine, delle strutture composte da barre metalliche affisse alla parete destra (rispetto al percorso) fungono da supporti per stele funerarie in pietra, *fistulae* in piombo e persino una selezione di anfore, rinvenute nel loro utilizzo secondario come strumenti per bonificare il terreno. Inoltre, nello spazio compreso tra le vetrine o quello tra queste ultime e le stele, sono esposti altri materiali, come statuaria in marmo, tra cui il busto di un Sileno e un ritratto dell'imperatrice Livia, oppure delle porzioni o ricostruzioni di tombe, come la tomba a cista litica riprodotta in tutti i suoi elementi o la sepoltura di un cane, di fortissimo impatto visivo.

È quasi superfluo evidenziare la disparità tra alcuni reperti, che attraggono decisamente il pubblico e sono difatti posti in primo piano, ed altri, certamente di ottima fattura e importanza storica, più “canonici”, come le lucerne o le stesse stele private. C'è tuttavia da dire che all'interno delle vetrine ogni gruppo di oggetti è esposto secondo un criterio logico, poiché parte di un singolo corredo oppure

associato ad altri elementi simili particolarmente notevoli, parlo ad esempio degli oggetti in vetro collocati nell'ultima vetrina prima di terminare la sala.

Se dovessi soffermarmi su aspetti a mio parere migliorabili, trovo che tutto l'ambiente sia davvero molto sfruttato nei suoi spazi, forse troppo: in alcuni casi, il corridoio creatosi tra la struttura metallica a lato e gli elementi posti oltre le vetrine risulta abbastanza ridotto, e la prima impressione entrando è quella di uno spazio quasi sovraccaricato di oggetti, benché in realtà siano proprio l'ingresso e la parte terminale del percorso quelle davvero “ricche” di allestimenti posti uno vicino all'altro, mentre la parte centrale della sala è decisamente più libera. La pannellistica è coerente nello stile con quella vista in precedenza, sebbene talvolta rispecchi la disparità tra i materiali più “popolari” per quanto riguarda le descrizioni e la collocazione: difatti, se la lettura delle tavole che descrivono il bronzetto di Venere o la sepoltura del cane è incoraggiata e alleggerita da immagini (*fig. 41*), per le stele spesso il pannello conta una basica descrizione dell'apparato epigrafico ed è soltanto uno per un'intera fila, cosa che sicuramente allontana un lettore, perché lo costringe ad “andare in cerca” della didascalia giusta.



*Fig. 41. Tavola informativa in relazione alla sepoltura del cane.*

(foto dell'autrice)

Come preannunciato, in seguito si torna nella sala della via Annia, dalla parte non visibile durante il primo passaggio, per proseguire poi in direzione del salone dei mosaici. Come si era già verificato, anche qui tra un ambiente rilevante e l'altro è presente uno spazio di dimensioni minori che non ho ricordato prima (VI), in cui sono allestiti molti esempi di materiali lapidei attribuibili ad un periodo che va dall'epoca repubblicana fino alla piena età imperiale. Si tratta di reperti di tipologia diversa, si contano frammenti di lapidi, ciste funerarie litiche o anche porzioni figurate di stele, ma nonostante la quantità e la qualità elevate dei soggetti, collocati sia sulle pareti sia in mezzo alla stanza, questo ambiente subisce l'importanza delle sale adiacenti, specialmente quella successiva, e viene spesso considerata dal pubblico con un'attenzione minore.

La sala dei mosaici (VII) è in realtà un salone molto ampio, poiché si sviluppa per la lunghezza di un'intera ala del chiostro maggiore. Il nome con cui è nota rivela i veri protagonisti di questa sezione: i tre mosaici pavimentali, uno centrale decisamente grande e due laterali più piccoli e frammentari, inseriti nel piano di calpestio moderno, che accompagnano i visitatori attraverso tutto l'ambiente; separano gli spazi quasi a metà una struttura “a blocco” centrale ed una stele, posta verso

il retro – su cui mi soffermerò tra un momento – sebbene, a differenza delle precedenti sale espositive, qui non valga più la regola della separazione netta del percorso tra andata e ritorno, anzi si è incoraggiati e spostarsi attraverso gli spazi (*fig. 42*).



*Fig. 42.* Allestimento della sala dei mosaici.  
(foto dell'autrice)

All'interno di questa sala sono esposti vari manufatti, sia dentro vetrine che su supporti metallici, pertanto le tipologie di reperti sono abbastanza diversificate: in tutte le vetrine classiche, collocate sia sulla parete di sinistra (rispetto all'ingresso del percorso) sia su tre dei quattro lati del blocco centrale, sono allestiti oggetti provenienti da contesti tombali rinvenuti durante scavi di emergenza in varie necropoli cittadine, riunite per classe di materiali o per ricostruire un corredo particolare, tutti posteriori al I secolo d.C. Notevoli sono il vasellame in terra sigillata e i manufatti in vetro, ma anche gli elementi in metallo, tra cui uno specchio e una lucerna in bronzo con ancora i ganci per essere appesa. Di forte impatto sono però due tombe in cui sono stati ritrovati elementi eccezionali: nella prima, realizzata per un bambino e indagata da scavi recenti in corso Vittorio Emanuele II<sup>160</sup>, è stato rinvenuto un giocattolo in terracotta che rappresenta un gladiatore, con accessori come l'elmo e la spada, mentre nella seconda – l'ultima dal punto di vista espositivo in quanto alla fine della sala –, appartenente ad una giovane donna, a rubare la scena è un unguentario in vetro di lavorazione orientale, estremamente raffinato e prezioso, sapientemente valorizzato con un'illuminazione *ad hoc* collocata sotto l'oggetto.

Il resto della sala è occupato da stele funerarie in pietra, figurate oppure con la sola iscrizione, disposte in fila su un supporto metallico lungo le restanti pareti oppure nella parte centrale della sala. Un caso a sé è poi il monumento dei *Cartorii*, liberti della *gens Cartoria* raffigurati a mezzo busto con i loro figli; la qualità del reperto sarebbe già sufficiente a giustificare la posizione privilegiata rispetto agli altri, ma un elemento in particolare è stato sottolineato: nel pannello posto sulla parete accanto è inserito un laterizio con un bollo ben leggibile che riconduce l'officina di produzione proprio a questa famiglia patavina, fatto piuttosto raro nel settore dell'archeologia della produzione, di cui qui viene reso, in maniera a mio parere chiara, il senso di eccezionalità grazie alla spiegazione della tavola esplicativa (*fig. 43*).



*Fig. 43.* Stele dei *Cartorii* con i relativi pannelli esplicativi.  
(foto dell'autrice)

<sup>160</sup> PETTENÒ, MICHELINI, BENOZZI, GIACOMELLO, ROSSI 2014.

Purtroppo, le altre stele non sono altrettanto curate, perlomeno nella pannellistica: per ogni fila di elementi spesso è posto un solo pannello che li descrive brevemente tutti, prendendo come riferimento numeri che talvolta sono perfino difficili da individuare, perché molto piccoli. È ancora un problema di disposizione quello che riguarda i pannelli dei mosaici: pur essendo l'attrattiva principale del salone, quando vi ci si ritrova di fronte non si sa dove cercare le informazioni, poiché effettivamente sono fornite da più pannelli collocati in parti diverse. A mio parere un suggerimento piuttosto immediato e semplice sarebbe quello di realizzare delle piccole strutture – metalliche, nel rispetto dello stile generale – “a leggio” da posizionare in corrispondenza dei vari mosaici, su cui siano disponibili delle descrizioni specifiche di ognuno, mentre alle spalle di quello maggiore si potrebbe comunque lasciare una o due delle tavole attuali che spiegano le tecniche di realizzazione dei mosaici e la loro diffusione nel mondo romano.

Terminato questo ambiente, di certo suggestivo e ricco di reperti straordinari, si accede ad un'ulteriore sala di materiali romani (VIII), l'ultima, quasi interamente occupata dal monumento funerario dei *Volumnii* (fig. 44). Questo imponente manufatto, ritrovato casualmente alla fine del



Fig. 44. Allestimento della saletta dei *Volumnii*.  
(foto dell'autrice)

XVIII secolo nella campagna padovana e rimaneggiato più volte nel corso dei due secoli successivi<sup>161</sup>, si colloca al centro dell'ambiente, illuminato in modo omogeneo grazie alla luce che proviene dalla portafinestra posta di fronte che conduce al chiostro. Sulla parete alla sua sinistra, all'interno di una piccola teca, è stata collocata la sfinge che al momento del ritrovamento era stata erroneamente associata allo

stesso monumento e riconosciuta come apice, mentre grazie ai restauri di primo '900 si è rivelata essere un elemento distinto sia per il materiale che per il livello della lavorazione, evoluzione che viene spiegata esaustivamente nei pannelli adiacenti. La parte destra è invece adibita all'esposizione di vari corredi di I secolo d.C., ricchi di balsamari e ossuari in vetro, oltre ad altri oggetti specifici per le singole tombe, ad esempio una piccola piastrella in pietra utilizzata per sminuzzare minerali da utilizzare come cosmetici oppure per usi medici.

Su ambo le pareti sono esposte tavole esplicative, comprensive dell'analisi dei reperti e della loro storia e fotografie che alleggeriscono i testi, oltre ad un pannello che mostra una ricostruzione della centuriazione romana nel padovano; ad un primo sguardo potrebbe sembrare estraneo al resto della sala, ma è legato al ritrovamento casuale del monumento, avvenuto infatti in una zona

<sup>161</sup> ZAMPIERI 1986.

organizzata in epoca antica dalla divisione regolare del territorio. Forse, per quanto mi riguarda, il legame tra questo argomento, all'apparenza separato, e il protagonista della sala andrebbe sottolineato con maggiore enfasi, anche semplicemente da una titolazione diretta (ad esempio “Il paesaggio topografico intorno al monumento dei *Volumnii*”).

Questa saletta conclude il percorso espositivo che punta a raccontare la storia della città e del territorio, ricostruita grazie a ritrovamenti casuali e scavi archeologici, ma in qualche modo si potrebbe affermare che termina qui anche il Museo Archeologico *tout court*: le sale successive mantengono infatti solamente alcune delle caratteristiche su cui mi sono soffermata in precedenza, ad esempio lo stile dei pannelli, ma espongono reperti appartenenti a culture ed epoche che non interessano le nostre zone, e sono invece esiti di collezioni private devolute al Museo.

Le prime due (IX-X) rappresentano un'attrattiva importante per il Museo, poiché sono quelle adibite alla storia dell'Antico Egitto<sup>162</sup> (fig. 45). L'interesse del pubblico non è evocato solo dall'esoterismo e dal fascino intrinseco della collezione, ma anche dall'allestimento: le due sale egizie si distinguono infatti dal resto del Museo in tantissimi aspetti, in primo luogo le pareti non risultano



Fig. 45. Allestimento della prima sala egizia. (foto dell'autrice)

mai vuote, al contrario gli ambienti sono resi suggestivi dalle illustrazioni prese dagli appunti delle spedizioni di Belzoni, stampate su drappi di tessuti sintetici che dal soffitto scendono a terra, oppure da una fotografia del fiume Nilo, nella seconda sala più piccola. È poi impossibile non rimanere colpiti dalla parete di fondo della prima sala, dominata da due colossali statue in basalto della dea egizia Sekhmet, dalla testa leonina, sullo sfondo di una riproduzione della porta di Palazzo della Ragione vista dall'interno dello stesso, a imitare la collocazione originaria a Padova.

Le vetrine, visibili a tutto tondo, ospitano un numero limitato di elementi nella prima sala, mentre maggiore è quello nella seconda, in cui sono esposti vari esempi di statuine dal valore magico raffiguranti varie divinità ed *ushabt*i, i protettori e servitori del defunto nell'aldilà. La quantità non implica comunque che i pezzi non siano significativi, tutt'altro: solamente nella prima sala sono visibili un intero sarcofago in legno di VII secolo a.C. riccamente decorato, un simulacro di mummia di epoca tolemaica, destinato alle celebrazioni del culto del dio Osiride, e, nell'unica vetrina incassata in una delle pareti, un frammento di papiro in cui è raffigurata la tipica scena della “pesatura del cuore”, nella quale il cuore del defunto viene posto su una bilancia dal dio Anubi per verificare che

<sup>162</sup> VERONESE 2011.

l'anima pesi quanto o meno della piuma della verità e sia quindi sufficientemente pura da consentire alla persona l'accesso al mondo ultraterreno. Quantunque le cortine contribuiscano a chiudere in qualche modo lo spazio, l'illuminazione artificiale interessa in maniera omogenea tutte le vetrine e permette di apprezzare adeguatamente ogni reperto esposto.

Ciò che sicuramente rende unico questo spazio, e nello specifico mi riferisco alla prima delle due sale egizie, sono i riferimenti al vero protagonista, che è Belzoni, piuttosto dell'Egitto in sé: ad un occhio attento si può notare come tutto rimandi alla figura di questo importante esploratore padovano ed ai suoi viaggi, e difatti sono giustamente esposti un busto in bronzo che lo rappresenta, alcuni documenti di sua mano e le monete commemorative coniate in occasione della donazione alla sua città delle due statue colossali di Sekhmet provenienti dal tempio di Karnak. Di particolare



Fig. 46. Pannello interattivo e modellino di sistema idraulico.

(foto dell'autrice)

spessore sono poi due elementi, un modellino del progetto idraulico che ha portato Belzoni, quasi per caso, nel paese africano, ed i pannelli interattivi<sup>163</sup> che approfondiscono vari aspetti generali (fig. 46). Sebbene entrambe consentano al visitatore una partecipazione più attiva della semplice visione dei reperti, la seconda soluzione presenta una selezione di contenuti molto completa e talvolta anche complessa, pensata per un

pubblico vasto, mentre la prima è perfetta per una fascia di età spesso tralasciata, ovvero i bambini, che qui si avvicinano incuriositi e possono azionare il meccanismo senza il timore di essere allontanati o redarguiti dai genitori<sup>164</sup>.

Per quanto concerne la pannellistica, si ripete la formula del bianco su nero, e come nelle altre sezioni anche qui si presentano le stesse valorizzazioni e le stesse problematiche. Dentro ogni vetrina sono presenti una o più tavole che illustrano brevemente la natura degli oggetti esposti e la loro datazione, ma molte altre, disposte sulle varie pareti, offrono informazioni dettagliate sulla cultura dell'Antico Egitto dal punto di vista più generico: è presente una pianta del paese, con indicata la suddivisione tra Alto e Basso e la collocazione delle città antiche principali, al fianco di una ricostruzione cronologica della millenaria civiltà faraonica sulla base delle dinastie regali; seguono – non fisicamente – un pannello che spiega la pratica dell'imbalsamazione, uno che richiama la figura

<sup>163</sup> Su questo argomento si veda il paragrafo successivo.

<sup>164</sup> Secondo la mia esperienza, lo scenario che si presenta sistematicamente è quello in cui i bambini si accostano al modello, incoraggiati dalla stessa realizzazione, immediata e vivace, ma subito si fermano e si rivolgono ai genitori per avere l'approvazione a toccare il pulsante. Avere la possibilità di azionarlo, anche più di una sola volta, stimola la loro curiosità e cattura la loro attenzione, e nel tempo in cui il meccanismo è attivo sono aperti ad ascoltare la spiegazione di cosa stanno vedendo, probabilmente più di quanto lo sarebbero se al posto di un modellino ci fossero un semplice disegno o un oggetto.

e le caratteristiche delle divinità egizie più comuni, diversi – completamente composti da immagini – sulle tecniche di lavorazione della ceramica durante il periodo predinastico ed un ultimo sulla funzione degli *ushabti* in ambito funerario. Ora, se la maggioranza di questi pannelli si trova in posizioni ben visibili e, nonostante la lunghezza dei testi, costante di tutto il Museo, sono di facile lettura, altre sono collocate in spazi che definirei quasi “ritagliati”: è il caso del pannello sull'imbalsamazione, posto nell'intercapedine tra un sostegno in metallo e lo stipite dell'uscita, o quello degli *ushabti*, completamente nascosto dal riflesso del vetro della vetrina accanto a cui è affisso (fig. 47).



Fig. 47. Esempio di pannello “nascosto” dal riflesso del vetro.

(foto dell'autrice)

L'ambiente successivo (XI) è stato oggetto di un profondo rinnovamento durante i mesi estivi di quest'anno, e sarà prossimamente presentato al pubblico<sup>165</sup>. Ad essere esposta sarà una statuetta mesopotamica particolarmente rara, accompagnata naturalmente da alcuni pannelli esplicativi già intravvisibili su una delle pareti della sala, i quali mantengono lo stile e la grafica dei precedenti, ossia con scritte bianche su sfondo nero.

Le ultime sale (XII-XV), che raggruppo poiché aventi le medesime similitudini, ospitano collezioni donate da figure appartenenti alla nobiltà o all'alta borghesia cittadine nel corso del secolo scorso. Dal punto di vista dell'allestimento, tutti gli ambienti – di dimensioni incomparabili ai precedenti, decisamente più grandi – presentano una o due vetrine visibili a tutto tondo, in cui, a mio



Fig. 48. Allestimento di una sala di materiali etruschi.

(foto dell'autrice)

parere, sono genericamente collocati troppi elementi, talvolta disposti come pile di oggetti identici. Anche i pannelli in certi casi risultano in numero eccessivo: questo fatto deriva dalla quantità di dati che si vuole trasmettere al pubblico, i quali per ogni sala comprendono delle informazioni riguardo alla personalità che ha donato i pezzi, altre il contesto, a volte ipotetico, di ritrovamento, e infine una spiegazione dei vari reperti e della categoria a cui appartengono (fig. 48).

Personalmente, non solo trovo le tavole visivamente impegnative, sia per il loro numero sia per il testo, ma lo stesso linguaggio a tratti sembra rivolgersi ad un pubblico eccessivamente esperto, per via dell'utilizzo di termini specifici o la creazione di collegamenti non del tutto immediati.

<sup>165</sup> L'inaugurazione del nuovo allestimento, e la presentazione ufficiale del nuovo reperto in mostra al Museo, avverrà in occasione delle Giornate Europee del Patrimonio (24-25 settembre 2022).

Occorre tuttavia evidenziare come i reperti, proprio poiché derivanti da collezioni di privati che dunque li hanno scelti, sono di qualità eccezionale e coprono un arco sia cronologico che geografico molto ampio, dalle origini della Magna Grecia all'apice dell'Etruria propria, e sono quindi una perfetta conclusione per un percorso attraverso il patrimonio archeologico cittadino.

All'esterno, sotto i portici che racchiudono il cortile del chiostro maggiore, sono collocati alcuni degli elementi della originale collezione del Museo Lapidario, tutti sorretti dalle medesime strutture metalliche presenti nelle sale all'interno del complesso (fig. 49). Essendo uno spazio quasi accessorio rispetto al resto del Museo Archeologico, capita che i visitatori lo percorrano solo in modo parziale o senza prestare particolare attenzione, specialmente nelle porzioni vicine agli ingressi delle altre sezioni.



Fig. 49. Porzione di allestimento lapidario all'esterno.

(foto dell'autrice)

I pannelli mantengono lo stile grafico riscontrato precedentemente e sono spesso completi di disegni e ricostruzioni, ma non sempre risultano collocati accanto agli elementi corrispondenti; inoltre vi sono casi di reperti che non presentano affatto una descrizione e sono quindi di difficile interpretazione. L'illuminazione è invece ben curata, garantita dalla luce naturale durante il giorno ed assicurata da una serie di faretti posti sulle volte dei porticati dopo il tramonto.

## 2.7 Accessibilità e multimedia

Nei paragrafi precedenti ho avuto modo di ripercorrere la storia dei Musei Civici e di presentare un'analisi critica dell'attuale situazione espositiva all'interno dei singoli ambienti presenti nel Museo Archeologico, in questo vorrei invece focalizzarmi su aspetti più ampi quali l'accessibilità del Museo, sia fisica che intellettuale e comunicativa.

Riguardo il primo punto, l'accessibilità fisica, va preso atto della totale assenza di barriere architettoniche nel complesso: durante tutto il percorso, i passaggi tra una sala e l'altra – quando posti su livelli diversi, come nel caso della prima sala di materiali venetici leggermente più bassa rispetto all'ingresso – sono possibili con pochi gradini oppure tramite una piccola rampa, e all'interno dei vari ambienti lo spazio è sufficiente per consentire ad una persona con disabilità motorie e provvista di sedia a rotelle di girare tranquillamente attorno alle vetrine e agli elementi esposti. Per raggiungere il piano superiore, e dunque visitare la Pinacoteca, è inoltre presente un ascensore, utilizzabile però soltanto con l'aiuto del personale del Museo.

Nel caso di disabilità visive, all'interno del salone del Romanino, nella Pinacoteca, è stata collocata una riproduzione tridimensionale di una pala d'altare, che consente di percepire grazie al tatto le caratteristiche dell'opera, ma si tratta purtroppo di un *unicum*.

Comune sia al Museo Archeologico che alla Pinacoteca è poi un problema linguistico: solo rari pannelli presentano una traduzione in inglese, il che stupisce particolarmente considerato che i Musei Civici accolgono molti turisti stranieri, che solitamente giungono qui attratti dalla Cappella degli Scrovegni e scelgono in seguito di visitare anche il resto del complesso museale.

Un miglioramento notevole rispetto alla comunicazione tra il Museo e il pubblico straniero (e non) è l'adozione di una piccola guida pieghevole interamente bilingue, ritirabile comodamente



Fig. 50. Postazione all'ingresso in cui trovare la guida ai Musei e volantini riguardo altre iniziative culturali cittadine.

(foto dell'autrice)

all'ingresso (fig. 50), che personalmente giudico ottima: fin dalla copertina si intuisce l'eterogeneità dei Musei Civici, mentre all'interno sono fornite sia informazioni tecniche su come individuare il Museo – particolarmente utile nel caso di palazzo Zuckermann, distaccato dal resto – sia su come visitarlo, grazie alla presenza di piante del Museo Archeologico e della Pinacoteca, complete di riferimenti alle opere o ai reperti più significativi per ogni sezione o sala. Questo elemento è sicuramente cruciale: il Museo è molto grande e complesso, pertanto risulta assai facile sia confondere la direzione corretta del percorso sia “perdere” del tutto una o più vetrine, ed è quindi un aiuto concreto poter consultare una pianta per riconoscere la propria posizione rispetto agli ambienti. All'interno della guida, ampio spazio è lasciato alla descrizione della Cappella degli Scrovegni e alle altre sedi che rientrano nel progetto UNESCO di “Padova Urbs Picta”, scelta comprensibile perché rimanda al Museo come parte di un patrimonio culturale cittadino coerente e articolato, il tutto sempre in italiano ed inglese.

Iniziativa a mio parere molto positiva è la recente – si parla di questa primavera – riapertura del bar del museo (fig. 51), accessibile attraverso la sala IV del percorso. Questo elemento aggiuntivo



Fig. 51. Ingresso al bar del Museo.

(foto dell'autrice)

può essere visto come un servizio che completa l'offerta museale, cosa particolarmente utile pensando che i Musei Civici, nel loro complesso, richiedono più ore di visita, ed un momento di sosta e ristoro intermedi possono essere molto graditi ai visitatori. Un altro risvolto favorevole è quello invece di incentivare la visita a chi altrimenti sarebbe meno interessato, riferendomi nello specifico alla fascia di utenti che si recano al Museo unicamente per ammirare la Cappella degli Scrovegni. Essendo collocato a circa un terzo del percorso archeologico, infatti, la sosta al bar potrebbe essere una buona occasione

per proseguire con la visita ai reperti esposti negli ambienti vicini. È inoltre importante ricordare come il bar stesso si inserisca in un cortile ricco di ulteriori manufatti di età romana, tra cui stele, iscrizioni e frammenti architettonici, ed è questo uno spazio espositivo che altrimenti, senza un locale che conduca fuori dalle sale, rimarrebbe sconosciuto al pubblico.

Nel capitolo precedente ho più volte accennato a nuove forme di comunicazione, specie quella digitale, ma ritengo doveroso sottolineare come sia un fattore in continua evoluzione nel momento stesso in cui scrivo questo elaborato, e dunque potrebbe in un prossimo futuro arricchirsi ulteriormente di nuovi elementi non citati in questa sede.

Protagonista di questa evoluzione è il Museo Archeologico<sup>166</sup>, che, come si è visto, conta più di una postazione digitale, ed è sicuramente la prima sala egizia l'ambiente più virtuoso, con ben due schermi touchscreen. Questa soluzione, estremamente interattiva, consente di fornire un numero immensamente più diversificato ed immediato di informazioni rispetto alla pannellistica classica, poiché è il singolo utente a scegliere cosa leggere e quanto approfondire: nel caso della sala egizia sono centrali le vicende personali di Belzoni, delineate sia da schede sia da due docu-film di circa mezz'ora l'uno, ma si può ugualmente trovare una gamma ampia e dettagliata di curiosità sull'Egitto. Altrettanto completo ed interessante il totem che riguarda la via Annia, benché a mio parere questo

sia rivolto ad un pubblico diverso: se i pannelli nella sala egizia sono accattivanti per un visitatore adulto dal punto di vista dei contenuti, quello nella via Annia presenta uno stile completamente diverso, in quanto destinato a utenti molto più giovani come i bambini. Questo si deve all'utilizzo del colore come elemento distintivo tra gli argomenti, a loro volta numerati per evidenziare la visione in sequenza, e soprattutto della resa a fumetti: molte spiegazioni vengono



Fig. 52. Esempio di narrazione visibile nel pannello della via Annia.

(foto dell'autrice)

date attraverso video di breve durata – per impedire che cali l'attenzione – in cui personaggi raffigurati come in un cartone animato affrontano una situazione quotidiana che diviene spunto per spiegare un'attività specifica, ad esempio la manutenzione di un tratto di strada in epoca romana (fig. 52).

Tutti i dispositivi digitali, sia quelli nella sala egizia sia quello dedicato alla via Annia, possono essere consultati anche in inglese, quantunque le singole schede e i filmati siano attualmente sprovvisti di traduzioni e si vedano quindi solamente in italiano.

<sup>166</sup>Al momento, fatta eccezione per il video esplicativo che introduce alla visita della Cappella degli Scrovegni, il Museo Archeologico risulta l'unica sezione all'interno dei Musei Civici a vantare dispositivi interattivi.

Recente – primavera 2022 – è anche l'installazione di proiettori in corrispondenza di uno dei



Fig. 53. Ricostruzione grafica di uno dei mosaici.  
(foto dell'autrice)

mosaici della sala VIII, che ricostruiscono i motivi decorativi delle porzioni mancanti grazie ad un gioco di luci (fig. 53). Si tratta di un espediente moderno, funzionale e per nulla invasivo che consente di avere un quadro completo di quella che doveva essere l'opera originale nella sua interezza, già utilizzato in altri contesti, su tutti vorrei ricordare la pavimentazione musiva della *domus*

dell'Aventino, valorizzata allo stesso modo, progetto noto soprattutto grazie alla partecipazione del noto divulgatore scientifico Piero Angela<sup>167</sup>.

---

<sup>167</sup> Per la visione del progetto “Scatola Archeologica” rimando all'articolo presente nel Corriere della Sera «Scatola archeologica», l'allestimento di Piero Angela con luci e video svela le meraviglie dell'Aventino - Corriere TV.

### **CAPITOLO 3 – L’attuazione del progetto HYBRID: i modelli 3D e l’apparato informativo**

Come ho anticipato, presentandone gli obiettivi e le principali caratteristiche, il progetto Hybrid Sustainable Worlds prevede una sezione relativa all’innovazione culturale, ossia la creazione di contenuti virtuali liberamente fruibili, attraverso la riproduzione digitale di singoli reperti ed elementi scelti all’interno del vasto patrimonio culturale della città di Padova, resi in Advance 3D e disponibili per la visualizzazione da dispositivi commerciali (smartphone, computer personali o tablet). Per gestire questi modelli, non sono stati progettati *ex novo* spazi digitali in cui caricare i contenuti – sebbene tale soluzione possa essere sperimentata in futuro –, ma si è scelto di utilizzare (previa creazione di un profilo del Dipartimento dei Beni Culturali dell’Università) la piattaforma Sketchfab, di cui si è accennato precedentemente nel presente elaborato, perché ritenuto intuitivo sia nella parte di creazione di una pagina e caricamento dei contenuti, sia per l’utenza.

Per una iniziale selezione dei reperti da digitalizzare, ci si è rivolti alla direttrice dei Musei Civici, la dottoressa Francesca Veronese, con la quale si è operato un primo elenco di circa una trentina di manufatti, divenuti infine 32, che nell’insieme potessero raccontare la storia del territorio di Padova che il Museo rappresenta. L’arco cronologico cui si riferiscono i reperti è infatti compreso tra il VI secolo a.C. e il II d.C., ossia dall’epoca venetica fino alla piena età imperiale romana, ad eccezione di un mosaico paleocristiano databile al IV secolo; le tipologie di materiale e la grandezza degli oggetti sono differenti, poiché all’interno del gruppo di reperti sono stati compresi stele funerarie, elementi lapidei, bronzi, iscrizioni, vasi in ceramiche, statue e mosaici.

Per prima cosa, si è proceduto alla realizzazione di un modello 3D di ogni oggetto. Questa attività è stata svolta dalla Dottoressa Francesca Condorelli utilizzando il laser scanner e/o applicando la tecnica della fotogrammetria. Per realizzare i modelli sono occorse più giornate di sopralluoghi. Inizialmente si è provveduto ad effettuare una scansione fotogrammetrica dei reperti esposti all’esterno delle vetrine, fotografabili autonomamente con una fotocamera professionale da varie angolazioni, mentre in un momento successivo i manufatti sono stati prelevati dalle vetrine protettive e disposti su una superficie piana dal colore neutro, in modo tale da evitare che vi fossero riflessi a causa del vetro o altri “disturbi” dovuti allo sfondo. Taluni oggetti, presenti nella prima lista, sono stati scartati proprio in questa fase, specie quelli di piccole dimensioni o costituiti da un materiale troppo lucido e riflettente, poiché risultava impossibile ottenere delle immagini sufficientemente nitide con cui realizzare il modello 3D. Altri, invece, sono stati analizzati e convertiti in formato digitale grazie alla scansione di un laser scanner, fornito dal Dipartimento dei Beni Culturali dell’Università di Padova. Una volta ottenute immagini 2D soddisfacenti, si è passati poi ad elaborarle

tramite software specifici per la creazione di modelli tridimensionali, quali MetaShape e PtGui, caricati infine nella piattaforma Sketchfab, all'interno del profilo del Dipartimento.

Una volta completata la creazione dei modelli digitali e ultimato il caricamento degli stessi online, si è giunti alla fase finale, quella cioè della stesura dell'apparato informativo e contenutistico da allegare ai singoli reperti, uno degli obiettivi di questa tesi. Come ribadito in precedenza, infatti, la fruibilità dei modelli esposti risulta enormemente aumentata e maggiormente significativa qualora siano corredati di apparati descrittivi orientati a diversi target di visitatori. Ciononostante, "i contenuti di un qualsiasi prodotto multimediale sono ovviamente la parte fondamentale, ma è necessario seguire delle regole. (...) Il testo deve fornire al pubblico gli elementi essenziali per comprendere opera e contesto, deve quindi essere credibile, usare un linguaggio possibilmente visuale, deve coinvolgere e sedurre e, aggiungiamo, deve necessariamente essere sintetico"<sup>168</sup>. La stessa piattaforma di Sketchfab utilizzata, inoltre, prevede delle regole generali a livello di contenuti aggiuntivi, cui l'editore dei modelli deve necessariamente sottostare. Oltre al titolo che definisce l'oggetto, è presente uno spazio in cui poter inserire la didascalia, il quale presenta un massimo di 1024 caratteri, lunghezza sufficiente a fornire unicamente qualche informazione basilare. Sono poi inclusi una sezione con il rimando alla categoria generica principale in cui si inserisce il soggetto del modello (nel nostro caso "cultural heritage & history"), ed una per i "tags", ossia le etichette che definiscono un gruppo più ampio di modelli, simili per tecniche, soggetto, provenienza, materiale o tipologia di scansione 3D.

Nell'ambito di questo elaborato ho personalmente curato l'aspetto specifico della realizzazione delle singole schede descrittive dei reperti selezionati. Per farlo, ho redatto prevedendo un'accurata ricerca bibliografica, prendendo in esame tutti i testi editi disponibili riguardanti i reperti considerati (monografie, articoli scientifici, etc.). Successivamente, mi sono occupata della stesura dei contenuti, creando per ogni reperto una scheda descrittiva, di seguito presentata; l'ordine con cui le schede saranno mostrate segue quello dell'esposizione dei reperti originali nella loro collocazione museale. Ogni scheda contiene informazioni di vario genere e in particolare dati circa la cronologia del manufatto, il materiale di cui è composto, la data e il contesto di rinvenimento, oltre ad una sintetica descrizione stilistica e, ove presente, una stringata analisi dell'apparato epigrafico.

---

<sup>168</sup> MANDARANO 2019, p. 21.

## n. 1 Scheda Stele di Camin<sup>169</sup> 170

Stele funeraria in pietra di Nanto  
Fine VI secolo a.C.  
Numero di inventario 3  
Attualmente esposto ai Musei Civici



La Stele prende il nome da Camin (Padova), luogo del suo ritrovamento, avvenuto casualmente nel 1875, ed è parte della collezione del Museo Civico dal 1881. Si tratta di un monumento funerario realizzato in pietra di Nanto, un calcare proveniente dai Colli Berici. Nello specchio figurato della stele, decorato con tecnica a incisione profonda, sono rappresentati un uomo e una donna posti uno di fronte all'altra, probabilmente due coniugi, nell'atto di salutarsi prima di compiere il viaggio nell'aldilà. Entrambi sono vestiti secondo la moda paleoveneta: l'uomo con un cappello piatto e un mantello corto, mentre la donna con una tunica lunga fino al polpaccio, degli stivali e una mantella liscia allungata ai lati, con un velo che le copre la testa. La donna porge al marito un piccolo volatile, forse un'allusione all'anima del defunto che sta per lasciare il mondo dei vivi.

Nella cornice esterna, a imitazione della tradizione epigrafica tipica degli Etruschi, in basso si intravede la cosiddetta decorazione “a dente di lupo”, mentre in alto è presente un'iscrizione in lingua venetica, leggibile da destra a sinistra, che recita:

*pupone.i.e.χorako/i.e.kupeθari.s.*  
Puponei ego Rakoi ekupetaris ego  
“Io [sono] il monumento equestre di Pupone Rako”

La stele è quindi un “oggetto parlante”, ossia un oggetto con un'iscrizione in prima persona, realizzato per un personaggio di nome *Pupone Rako* (o *Pupon Rakos*), appartenente al rango degli *ekupetari*, ossia i proprietari dei cavalli, membri dell'alta aristocrazia. Nonostante l'utilizzo della lingua venetica e il vestiario che lo caratterizza, il nome *Rako* (o *Rakos*) indica che il defunto non apparteneva affatto a questa zona. Il suo nome sembra infatti essere una “venetizzazione” del nome etrusco *Rachu*, tipico della zona di Cere o di Vetulonia, in Etruria meridionale. Tale origine trova conferma in un altro elemento all'interno dell'iscrizione, cioè la punteggiatura inserita tra le lettere, innovazione che in Veneto compare a partire dal VI secolo a.C., ma le cui origini sono da ricercare in Etruria meridionale. È addirittura stato ipotizzato che sia stato proprio questo personaggio, emigrando dall'Etruria al Veneto, a introdurre questo cambiamento culturale. L'importanza di questo reperto è quindi data dalla notevole quantità di informazioni che fornisce: ci parla di un periodo in cui il mondo venetico accoglie quello etrusco, sia dal punto di vista tecnico (la scrittura), sia per quanto concerne la cosiddetta “mobilità orizzontale”, ossia lo spostamento di persone da una società all'altra, cui segue un processo di integrazione che porta a modificare il proprio nome e a farsi raffigurare secondo i costumi locali.

<sup>169</sup> CAPUIS 1993; ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; GAMBA, GAMBACURTA, RUTA SERAFINI, TINE', VERONESE 2013.

<sup>170</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 2 Scheda Stele del carro<sup>171 172</sup>

Stele funeraria in calcare dei Colli Berici  
(pietra di Costozza)  
Seconda metà IV secolo a.C.  
Numero di inventario 834  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questa stele è stata rinvenuta casualmente in vicolo Ognissanti (attuale via Tiepolo) a Padova, durante dei lavori per la sistemazione della rete fognaria, ma per diversi anni è rimasta nella casa dello scopritore ad Albignasego prima di essere ceduta al Museo. Si tratta di una lastra in calcare dei colli Berici (pietra di Costozza) realizzata verso la seconda metà del IV secolo a.C.

La parte centrale della stele è occupata da un bassorilievo che raffigura una coppia di cavalli bardati che traina un carro, su cui si riconoscono l'auriga e una figura dalla testa sproporzionata, forse una donna anziana. Appoggiato al bordo del carro, sopra la grande ruota, è attaccato uno scudo, mentre un uccello sopra la testa degli animali e un asfodelo sotto le loro zampe chiariscono il senso della scena: si tratta del viaggio che la defunta compie verso l'aldilà, in cui il fiore simboleggia i prati presenti sulle rive dell'Acheronte, fiume infernale.

Lungo la parte superiore della cornice corre un'iscrizione in lingua venetica, leggibile da destra a sinistra. Nel testo, scritto in prima persona con il classico espediente dell'“oggetto parlante”, compare il termine *ekupetaris*, già presente in altre stele funerarie tra cui la più antica stele di Camin, rimando alla classe sociale degli *ekupetari*, i proprietari di cavalli, cioè i nobili. Il nome del personaggio ricordato dal monumento non è però chiaramente riconoscibile né trova confronti nel territorio, perciò è probabile che si trattasse di uno straniero trasferitosi a Padova, che scelse di utilizzare l'iconografia funeraria e la scrittura venetica per dimostrare di essersi ben inserito nella classe aristocratica locale.

<sup>171</sup> ZAMPIER, CISOTTO NALON 1995.

<sup>172</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

### n. 3 Scheda Stele di Ostiala Gallenia<sup>173 174</sup>

Stele funeraria in calcare di Costoza  
Metà I secolo a.C.  
Numero inventario 813  
Attualmente esposto ai Musei Civici



La stele è stata rinvenuta nel 1962 in via San Massimo, a Padova, durante uno scavo di emergenza. Si tratta di un monumento funebre realizzato in calcare proveniente dai Colli Berici. Nello specchio centrale, con tecnica a bassorilievo, sono raffigurati tre personaggi in piedi su una biga trainata da una coppia di cavalli, scena classica che rimanda al viaggio verso l'aldilà. La prima figura è quella dell'auriga: un uomo posto di profilo, con una tunica semplice e in mano le redini per condurre gli animali. Dietro di lui seguono una donna e un uomo, probabilmente due coniugi. Mentre però il secondo è vestito con la toga, l'abbigliamento tipico degli uomini romani di alto rango, la moglie presenta molti elementi in comune con raffigurazioni più antiche: è infatti mostrata di fronte, con una tunica rigata a maniche lunghe e una mantella sulle spalle tenuta da un fermaglio, e sul capo indossa il disco simbolico delle donne di alto rango paleovenete. Anche sotto le zampe dei cavalli è presente un disco: è uno scudo circolare, una variante rispetto alle tipiche figure vegetali poste nella stessa posizione nelle stele venetiche. Nella cornice superiore, anche se frammentaria, si legge l'iscrizione in caratteri latini:

*[GALLE]NIM.F.OSTIALAE.GALLENIAEQVETARS*

che è stata tradotta come:

“[Monumento] di rango equestre di [...] Gallenio figlio di Manio e di Ostiala Gallenia”  
Oppure “[Di Manio (?)] Gallenio figlio di Manio per Ostiala Gallenia di rango equestre”

Le due traduzioni hanno significati alquanto diversi: secondo la prima il figlio della coppia avrebbe realizzato un monumento per entrambi i genitori; in base alla seconda invece la stele sarebbe stata dedicata da Manio Gallenio, il marito, alla moglie Ostiala. Questa seconda ipotesi sembrerebbe trovare conferma nella gestualità dei personaggi raffigurati: l'uomo togato, infatti, è rivolto verso la moglie, come a darle un ultimo saluto prima che lei lasci il mondo dei vivi. Ciò che invece non desta dubbi è il significato di questo matrimonio misto: Gallenio è un romano, che porta un nome latino e si veste con la toga, mentre Ostiala è una donna di alto rango della società patavina, il suo nome è tipicamente venetico, così come lo sono il suo abbigliamento e il disco che rimanda alla classe aristocratica degli equetari (o ekvupetari), i “signori dei cavalli”. L'importanza della stele sta quindi nel fatto che costituisce una fondamentale testimonianza di un momento cruciale della storia del territorio: quello cioè in cui la presenza romana è già permeata nella società, ma non ha ancora preso il sopravvento sulla cultura e sui costumi tradizionali venetici e in cui questi due mondi convivono in una perfetta armonia.

<sup>173</sup> CAPUIS 1993; ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; GAMBA, GAMBACURTA, RUTA SERAFINI, TINE', VERONESE 2013; BASSIGNANO 2016.

<sup>174</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

#### n. 4 Scheda Cippo di via Battisti<sup>175 176</sup>

Cippo in trachite  
Tra IV e III secolo a.C.  
Numero di inventario I.G. 361173  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Il cippo, elemento a forma di parallelepipedo in trachite euganea, è stato rinvenuto nel 2006 durante i lavori di ristrutturazione di Palazzo Dondi dell'Orologio, in via Cesare Battisti, Padova. Insieme ad altri due elementi del tutto analoghi (cippi di via San Biagio e di via dei Tadi, entrambi esposti al Museo) esso venne posto in opera tra IV e III secolo a.C. ai confini della città antica, allo scopo di definire i confini politici e sacri della zona urbana abitata, distinguendola dal mondo “fuori”.

Su ogni lato del cippo vi è un'iscrizione in lingua venetica, leggibile in senso verticale dall'alto al basso:

*metiia.i / Øe.r.m.o.n / Øe.u.Øe.r.s. / [-].vo.r.Øe.i*  
(letto come) E[-]vortei termon mediai teuters  
“Del [-]vorteio / cippo terminale / le mediai / posero [pubblicamente]”

Dall'iscrizione, così come nel cippo di via dei Tadi, si evince chiaramente come questo monumento fosse di carattere pubblico, poiché il termine *teuters* deriva da *teuta*, parola venetica per indicare la comunità intera. Ciò significa quindi che tutta la città partecipò alla posa del cippo. Nell'iscrizione è esplicitata anche la funzione di questo oggetto, che è pensato come *termon*, ossia “confine”, “cippo confinario”. Vengono inoltre citate le *mediai*, probabilmente un collegio sacerdotale di carattere femminile (che ha un corrispondente maschile, i *[-]edios*, citato sul cippo di via dei Tadi) che presenziò al rito sacro che ebbe luogo probabilmente al momento di collocare il cippo.

L'importanza del cippo di via Battisti sta dunque nel fatto che dimostra come tra IV e III secolo a.C. la comunità patavina sentisse l'esigenza di definire in maniera chiara la città: una realtà separata dal resto del territorio circostante, che si identifica come una comunità complessa, caratterizzata da pratiche religiose, leggi e istituzioni comuni.

<sup>175</sup> CAPUIS 1993; GAMBÀ, GAMBACURTA, RUTA SERAFINI, TINE', VERONESE 2013.

<sup>176</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 5 Scheda Coltello<sup>177 178</sup>

Coltello in ferro  
Prima metà V secolo a.C.  
Numero di inventario T9  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questo oggetto fa parte di un corredo venetico di V secolo a.C. appartenente a una tomba denominata T9 (i numeri sono sequenziali, seguono l'ordine di rinvenimento) ritrovata nel 1911 in vicolo I San Massimo, a Padova, circa 55 cm sotto il livello attuale di calpestio. La zona era sede di un'importante necropoli in epoca antica e sono infatti molte le sepolture individuate, anche se non tutte presentano un corredo completo: la stessa T9 in effetti manca di alcuni pezzi che dovevano sicuramente esserci in origine, come il vaso ossuario, a causa di rimaneggiamenti subiti nel corso dei secoli.

Il coltello esposto al Museo presenta una lama in ferro a dorso dritto, ad oggi piuttosto ossidata, unita ad un manico in bronzo grazie a due chiodi, sempre in ferro. Il “tipo”, cioè la categoria di oggetti a cui appartiene, rimanda alle lavorazioni dei metalli di Certosa, Bologna, e quindi alla cultura dell'Etruria Settentrionale. La presenza di un manufatto simile all'interno di una tomba patavina indica dunque l'esistenza di rapporti e scambi tra il mondo venetico e quello etrusco.

Ciò che rende interessante questo reperto è il materiale con cui è realizzato: si tratta di un oggetto polimaterico, cioè composto da più materiali, in bronzo e ferro. Mentre il primo è relativamente facile da modellare e quindi si trova di frequente in antico, il ferro richiede una lavorazione più complessa. Prima dell'era moderna, i forni non potevano raggiungere la temperatura di fusione del ferro (1536° C) e riuscivano pertanto solo a scaldarlo, per cui era necessario saperlo lavorare battendolo (da qui “ferro battuto”). In quest'epoca, il V secolo a.C., questo sapere tecnico era nel pieno del suo sviluppo, ed era quindi un materiale ancora estremamente prezioso e raro.

<sup>177</sup> CAPUIS 1993; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; GAMBA, GAMBACURTA, RUTA SERAFINI, TINE', VERONESE 2013.

<sup>178</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

## n. 6 Scheda bronzetto Devota-dea<sup>179 180</sup>

Statuetta di bronzo che rappresenta  
una devota-dea  
IV-III secolo a.C.  
Numero di inventario 151  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questa statuetta, realizzata con la tecnica della fusione in stampo, fa parte di una serie di oggetti in bronzo rinvenuti casualmente nel 1913 dagli operai che si occupavano della costruzione dei muretti di fondazione dell'Istituto di Farmacologia in via Leonardo Loredan, a Padova. La zona in antico era occupata da una necropoli che contava sepolture di varie epoche, dall'età venetica a quella romana, e i lavori in profondità intaccarono alcune delle tombe prima dell'avvio dello scavo archeologico.

Il bronzetto ha la forma di una stele piatta e con la sommità arrotondata, lisciata nella parte posteriore. La faccia anteriore risulta invece più irregolare. Il manufatto rappresenta una figura femminile posta di fronte, coperta da un lungo mantello che lascia scoperti i piedi, di dimensioni sproporzionate rispetto al corpo. Della donna si riconoscono solamente il profilo del naso e quello dei seni.

L'eccezionalità di questa figurina, datata non senza incertezza al IV-III secolo a.C., riguarda molteplici aspetti, a partire dal contesto di ritrovamento. In genere infatti i bronzetti si ritrovano in depositi votivi, in contesti sacri o rituali, e non come elementi di corredo tombale. Altrettanto eccezionale appare la modalità realizzativa: la figura infatti presenta forme talmente allusive da sembrare astratte, e in questo non trova confronti diretti nel mondo venetico. Tale particolarità non è sicuramente da interpretare come una forma primitiva di raffigurazione, quanto più come l'esito di una precisa scelta stilistica.

<sup>179</sup> ZAMPIERI 1986; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995.

<sup>180</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

## n.7 Scheda Ex voto<sup>181 182</sup>

Ex voto in bronzo  
VI-IV secolo a.C.  
Nessun numero di inventario  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questo elemento in bronzo appartiene alla categoria degli *ex voto*, ossia statuine donate alla divinità per chiedere una protezione, ritrovate a San Pietro Montagnon (attuale Montegrotto) tra la fine dell'800 e l'inizio del '900. La zona, nota già in antico per le proprietà benefiche delle sorgenti termali, fin dall'VIII secolo a.C. fu sede di un culto molto importante, e costituì un polo di riferimento religioso per tutto il mondo venetico per un periodo di tempo piuttosto lungo. I materiali donati dai fedeli sono databili infatti dalla seconda metà dell'VIII secolo al III secolo a.C., quando il santuario venne dedicato al culto del dio romano Aponus.

Gli *ex voto* esposti al Museo sono copie in bronzo di elementi anatomici, un braccio ed una gamba, ma non rappresentano un'eccezionalità nel panorama delle statuette votive. L'uso di realizzare oggetti raffiguranti una parte del corpo è infatti molto più antico e diffuso in tutto il mondo Mediterraneo ed è funzionale alla richiesta specifica da avanzare alla divinità oppure come ringraziamento per un aiuto ricevuto. In entrambi i casi gli oggetti sono riferibili ad un culto sicuramente legato alla sfera della salute e della guarigione. Tale pratica trova confronto con le offerte che anche oggi vengono lasciate nelle chiese quando un devoto si reca a pregare un Santo per ottenere una grazia, quali disegni o statuine che rappresentano le parti interessate da un male fisico, proprio come si usava fare millenni fa nel mondo veneto.

<sup>181</sup> ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI 1986; CAPUIS 1993; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995.

<sup>182</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

## n. 8 Scheda bronzetto di Cavallino<sup>183 184</sup>

Cavallino di bronzo in posizione di ferma  
VI secolo a.C. (500 a.C.)  
Numero di inventario 90  
Lunghezza 9,8 cm x 7,6 cm altezza



Questo cavallino in bronzo dalla forma allungata proviene da un deposito votivo di VI secolo a.C. di San Pietro Montagnon (oggi Montegrotto Terme), ed è stato donato dalla famiglia Scapin al Museo nel 1878. A differenza di molti bronzetti raffiguranti cavalli, questo esemplare si distingue per una ricca decorazione, funzionale a sottolineare elementi anatomici: sono ben definiti la criniera crestata che segue il profilo del dorso cilindrico, la linea della bocca, il segno sul collo del garrese e gli occhi rotondi sporgenti. Lungo il resto del corpo e all'attaccatura delle zampe al tronco, sono incisi motivi decorativi più geometrici, a zig-zag o a “dente di lupo”, che contribuiscono a rendere la figurina sinuosa.

La presenza di figurine di cavalli non è rara in contesti votivi. Questo poiché la statuette in bronzo era una forma di sostituzione dell'animale vero sacrificato, ma è importante notare come nella maggioranza dei casi si tratti di bronzetti in cui i particolari vengono rozzamente accennati o risultano del tutto assenti, al contrario di quello conservato al Museo di Padova. Va inoltre tenuto conto che i cavalli sono una percentuale importante nella totalità di tipologie di offerte votive in bronzo (ad esempio modellini o statuette di soggetti diversi), ed è una caratteristica peculiare del territorio venetico. Già nelle fonti, su tutte Omero, si cita la razza di cavalli veneti come una delle più pregiate del mondo antico, e la presenza costante di questo animale in contesti religiosi e votivi conferma l'importanza che doveva avere all'interno della cultura e della società del nostro territorio.

<sup>183</sup> ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI 1986.

<sup>184</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

## n. 9 Scheda bronzetto Guerriero<sup>185 186</sup>

Statuetta in bronzo di guerriero a cavallo  
V-IV secolo a.C.  
Numero di inventario XIX-8  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questo bronzetto, realizzato con tecnica a fusione piena (non cavo), è stato rinvenuto nel 1877 all'interno di un deposito votivo, ma non è chiaro se a San Pietro Montagnon (Montegrotto) o a San Daniele, Padova. Rappresenta un guerriero a cavallo, soggetto abbastanza comune per le statuette votive, assieme a cavalli e figure di devoti.

Il cavallo, lanciato al galoppo come si evince dalle zampe anteriori piegate e da quelle posteriori tese nello slancio, ha una resa piuttosto semplice. Solamente il muso è rappresentato in modo più dettagliato, con incisioni per indicare la bocca e con tratti incisi sul collo che ricordano la criniera.

Lo stesso cavaliere, raffigurato nudo, è caratterizzato da forme rozze, anche se in origine doveva apparire molto più completo. Sulla testa porta un elmo crestato, il braccio destro presenta un foro in corrispondenza della mano che doveva servire a reggere un'arma, forse una lancia, mentre a sinistra, dove ora vediamo solamente una minima porzione del braccio, era posizionato un altro elemento, probabilmente uno scudo.

Grazie ai confronti puntuali con altri bronzetti ritrovati in contesti simili, è stato possibile datare la statuetta al V-IV secolo a.C.

<sup>185</sup> ZAMPIERI 1986; ZAMPIERI 2004.

<sup>186</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

## n. 10 Scheda Olla decorata<sup>187 188</sup>

Olla con spalla decorata  
Prima metà VI secolo a.C.  
Numero di inventario T46  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questo oggetto apparteneva ad un corredo funerario molto ricco, rinvenuto casualmente nel 1910 nell'Orto Merchior, in vicolo Ognissanti (attuale via Tiepolo) a Padova. Esso fu ritrovato dopo che gli scavi archeologici condotti dall'allora direttore del Museo Moschetti e dal curatore Cordenons nella zona, nota sede di un'importante necropoli preromana, erano terminati da appena qualche mese. I reperti rinvenuti in tale occasione, tutti attribuibili alla medesima tomba (T46), furono quindi acquistati da un privato, Giuseppe Sinigaglia, per essere poi studiati ed esposti in Museo.

Il corredo conta un numero elevato di pezzi, tutti di qualità molto alta, il che indica una committenza prestigiosa. Grazie alla datazione fornita da alcuni oggetti in bronzo presenti nella medesima tomba, si è potuto risalire alla prima metà del VI secolo a.C.

L'olla, che fungeva da ossuario, è un'imitazione in terracotta dei vasi in bronzo diffusi in area centro-europea e nel mondo etrusco, come testimoniano le sporgenze sulla spalla poste a ricordare dei chiodi, ed è un *unicum* nel panorama patavino. Sulla parte superiore del vaso e sul coperchio sono incise figure di cervi e leoni alati che si alternano, soggetti molto rari sulla ceramica ma frequenti sulle situle (vasi in bronzo).

<sup>187</sup> CAPUIS 1993; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995.

<sup>188</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 11 Scheda Vasetto<sup>189 190</sup>

Vasetto a corpo biconico  
IV secolo a.C.  
Nessun numero di inventario  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questo vasetto a corpo biconico, risalente al pieno IV secolo a.C., è stato rinvenuto a San Pietro Montagnon (Montegrotto) ed appartiene alla sfera degli oggetti votivi realizzati per una divinità. A Montegrotto, sede di un culto legato alla guarigione e alla salute grazie alla presenza delle acque termali benefiche, si è ritrovato un importante deposito di materiale fittile (ceramica), perlopiù tazze e coppe realizzate in miniatura, ad imitare quelle vere come rimando al focolare domestico, per il quale si chiedeva protezione.

La particolarità di questo oggetto sta nell'iscrizione in lingua venetica graffita sulla spalla, che cita un personaggio maschile di nome “Hevasos” o “Hevissos”, il quale ha realizzato questo vasetto (il verbo utilizzato è “*fagsto*”, simile al latino “*facere*”, fare per qualcuno) per una persona di cui però non si conosce l'identità. Nell'iscrizione si legge infatti soltanto “*Ve—oi*”. Si tratta quindi di un messaggio dedicatorio, in cui il nome del destinatario è scritto al caso dativo maschile, che potrebbe riferirsi sia a una persona che a una divinità maschile il cui nome non trova però corrispondenza tra quelle ad oggi note.

<sup>189</sup> CAPUIS 1993; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; GAMBA, GAMBACURTA, RUTA SERAFINI, TINE', VERONESE 2013.

<sup>190</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

## n. 12 Scheda bronzetto Madre<sup>191 192</sup>

Statuetta di bronzo della dea-madre  
V-IV secolo a.C.  
Numero di inventario XIX-25  
Attualmente esposto ai Musei Civici



La statuetta, realizzata in bronzo con tecnica a fusione piena, è stata ritrovata a Padova in via “delle Seriole” (ora via Euganea Feriole) nel 1907, in occasione di lavori in un campo agricolo, ed apparteneva alla collezione Bottacin. Si tratta di una figura femminile coperta da un mantello con cappuccio, in posizione frontale con le gambe divaricate, che tiene in braccio un bambino. I tratti somatici sono praticamente assenti, tanto che il volto della donna è simboleggiato solo dal naso appuntito, ed anche il bambino risulta estremamente stilizzato. Le braccia della madre sono strette attorno al figlio, in un gesto spontaneo di affetto e protezione ma anche per mostrarlo alla comunità.

La scelta del soggetto rappresenta un unicum nel panorama venetico ed è probabilmente legata ad un culto specifico legato ai temi della salute, della fertilità e della maternità. In realtà questo modello figurativo è particolarmente raro in tutto il mondo antico, ed è solo in base a confronti con manufatti simili, in particolare con analoghe statuette ritrovate a Ravenna, che è stato possibile proporre una datazione a cavallo tra V e IV secolo a.C.

<sup>191</sup> ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI 1986.

<sup>192</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

### n. 13 Scheda bronzetto Devota-dea<sup>193 194</sup>

Statuetta di bronzo che rappresenta  
una devota-dea  
V-IV secolo a.C.  
Numero di inventario XIX-34  
Attualmente esposto ai Musei Civici



La statuetta, realizzata in bronzo a fusione piena, è stata rinvenuta nel 1883 a Casalserugo (Padova) e rappresenta una figura femminile in cui è stata riconosciuta una dea, o, più probabilmente, una devota. La figura è rappresentata stante, in una rigida posizione frontale, avvolta da un mantello che si fonde con la gonna ampia da cui escono i piedi, esageratamente grandi. La porzione frontale risulta lavorata con meno cura rispetto alla gonna e al retro del manto, lisciati con la lima. I tratti del viso risultano molto sommari, quasi grotteschi, con occhi enormi e un naso appuntito, ed il mantello che copre tutta la figura conferisce una piattezza eccessiva, mentre sono resi in maniera molto evidente i seni.

Questa caratteristica trova confronto in figurine ritrovate in contesti culturali sia di area venetica sia di altre regioni del Mediterraneo, interpretate come offerte votive per divinità legate alla fertilità, simboleggiata da forme prosperose spesso lasciate scoperte. È però grazie alla comparazione con bronzetti patavini e alla tecnica di lavorazione che si è potuto ricondurre la statuetta al V-IV secolo a.C.

<sup>193</sup> ZAMPIERI 1986.

<sup>194</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

## n. 14 Scheda bronzetto Libante<sup>195 196</sup>

Statuetta di libante  
Prima metà V secolo a.C.  
Numero di inventario 47  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questa piccola statuetta votiva, realizzata in bronzo con tecnica a fusione piena (non cava) è stata ritrovata probabilmente nel territorio padovano ed apparteneva alla collezione Piombin, prima di essere donata al Museo Civico. Rappresenta un uomo nudo, in posizione frontale, dai tratti del viso piuttosto marcati. L'uomo indossa soltanto dei sandali, resi però con notevole attenzione: si riconoscono le solespesse, tenute strette da un incastro di lacci annodati fino alle caviglie. Sotto le scarpe sono presenti dei piccoli perni (appendici di fusione) che lasciano ipotizzare che la statuetta fosse infissa in una base.

La peculiarità di questo bronzetto risiede sia nel soggetto che nell'atto che sta compiendo: rappresenta infatti un devoto che regge nella mano destra una *pàtera mesómphalos* (un piatto), mentre nell'altra una Schnabelkanne (una brocca dal becco appuntito), elementi che rimandano al rito della libagione.

L'attività svolta dall'uomo e gli oggetti che tiene in mano rimandano al mondo etrusco: la brocca Schnabelkanne è infatti una produzione ceramica di Vulci, importata nel mondo venetico e Oltralpe, così come tipicamente etruschi sono anche i concetti di banchetto e di libagione rituale.

Questo oggetto così minuto è un'importante testimonianza di un aspetto spesso poco noto della vita degli antichi, cioè l'importanza che avevano la religione e le attività legate al culto. Non avendo a disposizione informazioni sul contesto di ritrovamento della statuetta, non è possibile risalire alla divinità cui essa era dedicata.

<sup>195</sup> ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI 1986; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995.

<sup>196</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022

## n. 15 Scheda bronzetto Kore<sup>197 198</sup>

Statuetta di kore  
Inizio V secolo a.C.  
Numero di inventario ingr. 88559  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Ritrovata a Gavello (fraz. Adria, Rovigo) nei primi Novecento, questa statuetta appartiene ad un gruppo di bronzetti di *korai*: figure femminili rappresentate in una rigida posizione frontale con i piedi uniti o appena divaricati. La *kore*, realizzata con tecnica del bronzo a fusione piena, presenta un perno sotto i talloni che suggerisce che in origine fosse infissa in una base. La donna è vestita con un lungo chitone a maniche corte, tenuto aderente al corpo, e caratterizzato da una decorazione geometrica sul girocollo. Essa inoltre indossa un copricapo conico, mentre sulla fronte alcuni segni imitano una frangia di capelli.

La figurina ha il braccio destro libero, con la mano aperta in offerta o in preghiera, mentre con la sinistra sorregge un lato del mantello, su cui sono incisi dei motivi a zig-zag per indicare le pieghe del tessuto. La resa anatomica delinea le forme del corpo in maniera delicata, mentre il viso presenta dei lineamenti abbastanza sommari: occhi a losanga, naso molto allungato, mento appuntito e bocca ricurva.

Questo bronzetto ripete il “tipo” greco della devota offerente, ma lo stile, le dimensioni, l'esecuzione e le caratteristiche che presenta rimandano ad un gusto italico di V secolo a.C. Essa costituisce probabilmente il prodotto di un'officina dell'Etruria Settentrionale.

<sup>197</sup> ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI 1986; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995.

<sup>198</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

## n. 16 Scheda Stele del centurione<sup>199 200</sup>

Stele funeraria di militare in pietra di Nanto  
Fine I secolo a.C. (25 a.C.)  
Soprintendenza Archeologica per il Veneto  
Attualmente esposto ai Musei Civici

Questa stele, realizzata in calcare dei Colli Berici (pietra di Nanto), è stata rinvenuta in via Ognissanti a Padova nel 1963 grazie a scavi della Soprintendenza Archeologica e fu in seguito consegnata al Museo nel 1985 in occasione del suo spostamento nella nuova sede degli Eremitani.

Il monumento è di tipo a pseudoedicola: presenta cioè due pilastri laterali che sostengono un falso frontone e che definiscono una nicchia in cui è raffigurato un uomo a grandezza maggiore del reale, rappresentato in tenuta militare, con una tunica corta, un mantello sulle spalle (*sagum*) fermato sul petto da una fibula, e un cinturone (*cingulum*) per tenere un pugnale (*pugio*). Nella mano sinistra, su cui si riconosce l'anello tipico dei centurioni, tiene la spada corta (*gladius*), mentre nella destra regge un bastone di vite (*bacillum viteum*), insegna del potere militare in quanto rimando ad una frusta con cui impartire punizioni corporali. Ai piedi porta sandali dalla suola spessa con delle soprascarpe.

L'iscrizione, fortemente danneggiata, permette di attribuire questa stele a *Minucius Lorarius*, centurione della legione *Martia*. Questa interpretazione trova conferma in un altro elemento, cioè due fori presenti ai lati della testa che servivano in origine a fissare una corona in metallo, chiara allusione alla corona d'alloro che i centurioni di questa *legio* avevano il privilegio di portare nelle cerimonie pubbliche.

Per lo stile della figura, fortemente appiattita, il monumento si data alla prima età augustea, ed è un esempio dell'arte provinciale, specialmente veneta, delle stele funerarie.



<sup>199</sup> GHEDINI 1980; ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; BASSIGNANO 2016.

<sup>200</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 17 Scheda Statuetta di Venere<sup>201 202</sup>

Statuetta di Venere in bronzo  
A cavallo tra I-II secolo d.C.  
Numero di inventario 30, ingr. 110567  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questa raffinata statuetta, realizzata in bronzo con la tecnica della fusione piena, è stata ritrovata a Cavarzere (Venezia) in un fondo privato ed acquistata dal Museo di Padova nel 1926. Rappresenta Venere, dea della bellezza e dell'amore, nell'atto di slacciarsi il sandalo sinistro, scena molto in voga in epoca ellenistica e ampiamente ripresa in età romana.

La resa morbida e plastica del corpo nudo della dea, proteso in avanti verso il piede, rivela una grande attenzione per i dettagli. La posa risulta molto realistica così come lo è la proporzione tra le varie parti anatomiche. Il viso dai tratti delicati rivela alcune finezze tecniche: le labbra e gli occhi socchiusi sono infatti resi ad ageminatura, cioè inserendo a freddo metalli diversi (argento e rame) all'interno di incisioni a bulino, per imitare le differenze cromatiche naturali o semplicemente per evidenziare alcuni tratti, una tecnica molto complessa che richiese senza dubbio una manodopera specializzata. Una volta terminato, il bronzetto venne levigato e ricoperto da una patina grassa di origine animale per renderlo lucido, che venne poi asportata durante i restauri di inizi Novecento.

A causa della posizione che rende il suo equilibrio precario e dell'assenza di tracce di perni sotto la scarpa destra, funzionali ad inserire la statuetta in una base, si è pensato che questa piccola Venere non fosse stata progettata per stare in piedi ma che servisse ad altri scopi, come ad esempio che fosse il manico di uno specchio.

<sup>201</sup> ZAMPIERI 1986; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995.

<sup>202</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, luce strutturata e laser scanner, 2022.

## n. 18 Scheda Monumento Aurelius Felix<sup>203 204</sup>

Monumento funerario in trachite euganea  
I secolo d.C.  
Numero di inventario R.L. 237  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questo monumento, ritrovato a Este (Padova) e realizzato in trachite euganea, era in origine un basamento funzionale al sostegno di un elemento ad oggi mancante, forse una statua. Sul lato frontale presenta una lunga iscrizione che, per le sue caratteristiche grafiche, ha permesso di datare il blocco al I secolo d.C.

L'iscrizione ricorda il liberto (schiavo liberato) *Titus Aurelius Felix* come committente di questo monumento destinato a lui stesso, ai suoi liberti e ai conliberti, gli schiavi suoi compagni prima di essere liberati (“*fecit sibi/ et libertis suis/ omnibus et/ conlibertis suis*”), tra cui anche *Grata*, una conliberta cui Tito era particolarmente legato. Seguono le misure del sepolcro e la formula per garantire l'esclusione della tomba dall'eredità: “il monumento non seguirà i miei eredi”, cioè non potrà essere violato o manomesso dagli eredi.

La particolarità di questo pezzo sta nelle informazioni sociali che può dare: un liberto, ex schiavo, una volta raggiunta una certa agiatezza economica poteva non solo commissionare un monumento funerario simile (dal prestigio sicuramente notevole), ma anche possedere a sua volta dei liberti e garantire loro una protezione nell'aldilà attraverso un monumento che ricordasse tutti.

<sup>203</sup> BASSIGNANO 2016.

<sup>204</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 19 Scheda Monumento Claudia Toreuma<sup>205 206</sup>

Monumento funerario in marmo lunense  
Prima metà I secolo d.C.  
Numero di inventario R.L. 253  
Attualmente esposto ai Musei Civici

Questo monumento funerario, realizzato in marmo bianco lunense e rinvenuto alla Mandria (Padova) nel 1821, apparteneva ad una giovane di 19 anni, ginnasta e giocoliera di professione, di nome Claudia Toreuma, liberta (schiava liberata) dell'imperatore Tiberio Claudio Augusto.

L'elegante monumento è costituito da un cippo affusolato, decorato nella parte inferiore da foglie d'acanto e steli fioriti tra cui si intravedono piccoli animali: in un nido tre uccellini aspettano di essere nutriti dai due genitori, che volano più in alto per prendere una libellula.

Nella parte superiore è ben evidenziato il cartiglio, lo spazio con l'invocazione agli Déi Mani ("Dis Manibus") e l'identità della ragazza: "Claudia[e]/ Ti(beri) Augusti l(ibertae)/ Toreumae,/ ann(or)um XVIII" cioè "A Claudia Toreuma, liberta di Tiberio [Claudio] Augusto, di anni diciannove".

Al di sotto è inciso un messaggio in versi che recita: "Hac ego bis denos nondum/ matura per annos/ condor humo, multis nota,/ Toreuma, iocis,/ exiguo vitae spatio feliciter/ acto,/ effugi crimen, longa senecta/ tuum" ossia "Io, Toreuma, conosciuta per le mie esibizioni prima di compiere vent'anni, sono sepolta qui. Passato felice questo breve periodo di vita, sono fuggita al tuo insulto, noiosa vecchiaia".

Il rimando è quello dell'ideale poetico che addolciva la morte in gioventù riconoscendola come salvezza dalla vecchiaia, tema molto presente nella letteratura antica.

Questo monumento, per la sua forma, la raffinatezza e il linguaggio, trova confronti nel mondo greco e, in Italia, ad Aquileia, ma rappresenta un unicum a Padova. Nell'Ottocento sotto l'elemento in marmo venne realizzato un basamento in trachite, mentre assieme al monumento è stata ritrovata una cista in pietra con all'interno l'urna in vetro che conteneva i resti cremati di Claudia.



<sup>205</sup> GHEDINI 1980; ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; ZAMPIERI 2000.

<sup>206</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 20 Scheda Stele Sempronii<sup>207 208</sup>

Stele funeraria in trachite  
Inizi I secolo d.C.  
Numero di inventario R.L. 70  
Attualmente esposto ai Musei Civici

La stele, realizzata in trachite e databile al I secolo d.C., in passato era collocata davanti alla porta principale della basilica di Santa Giustina ed è in seguito entrata nella raccolta privata di Maggi da Bassano (XVI secolo) prima di essere donata al Museo alla fine dell'Ottocento. Il manufatto presenta una forma rettangolare e una nicchia nella parte superiore, a fondo cavo, funzionale ad ospitare i busti dei due defunti. Gaio Sempronio, il dedicante, è raffigurato sulla destra, mentre la moglie Clodia Seconda a sinistra, secondo l'uso greco.



Le figure sono rese in maniera piuttosto grezza, con busto identico per entrambi, ma nei volti si coglie una certa espressività data dagli occhi grandi e, nel caso di Gaio, dalla fronte spaziosa e sporgente, benché non ci sia un'attenzione ai tratti fisionomici individuali, con l'esagerazione ad esempio delle orecchie sporgenti. L'acconciatura di Clodia è particolare: la testa è simile ad una calotta liscia, divisa al centro in due ciocche che si uniscono con un nastro sulla nuca e ricadono poi ai due lati delle spalle.

La porzione più ampia della stele è occupata dalle 12 righe dell'iscrizione, che ricorda come Gaio Sempronio Primo ordinò questo monumento da vivo (“*vivos fecit*”) per sé, per la moglie e per il fratello Quinto Sempronio Terzo (“*sibi et uxori*” ... “*et fratri suo*”), indicando poi lo spazio occupato dal sepolcro della famiglia (36 piedi nella parte frontale e 26 sul retro). Conclude il messaggio una minaccia nei confronti di chi oserà profanare le tombe, elemento unico tra le stele patavine. Questa parte del testo presenta però uno stile diverso e più irregolare rispetto alle altre parti dell'iscrizione e potrebbe quindi essere stata aggiunta in seguito.

<sup>207</sup> GHEDINI 1980; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; BASSIGNANO 2016.

<sup>208</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 21 Scheda Iscrizione Purricina<sup>209 210</sup>

Iscrizione funeraria in marmo  
III secolo d.C.  
Numero di inventario R.L. 73  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questa stele, ritrovata nella zona del Caffè Pedrocchi (Padova), presenta i bordi scheggiati, probabilmente a causa del suo reimpiego in un'altra struttura, sorte che accomuna molti reperti rinvenuti in questo stesso contesto. L'analisi epigrafica ha permesso di datare il manufatto al III secolo d.C.

Si tratta di una stele funeraria di una donna per il marito. La sua eccezionalità risiede nel fatto che entrambi sono schiavi: l'iscrizione ricorda infatti che “*Purricina*” realizzò questo monumento per il marito Giovane (“*Iuveni coniugi*”), vissuto ventuno anni (“*vixit annis XXI*”). Interessante è anche la professione del ragazzo, ricordato come “*provocator*”, cioè un gladiatore armato alla leggera il cui compito era aizzare le belve o gli avversari allo scontro, lavoro che svolse per quattro anni nella scuola gladiatoria in cui i gladiatori vivevano e si allenavano (“*in ludo annis IIII*”), e che affrontò cinque combattimenti (“*pugnas V*”), di cui forse l'ultimo fu fatale.

Per quanto riguarda Purricina, è il suo stesso nome a rivelare informazioni sulla sua condizione. Esso infatti rimanda alla *pyrrichia*, la danza pantomima in cui la mimica e i gesti univano la narrazione di una storia al ballo. È stato quindi ipotizzato che Purricina fosse una *ludia*, un'intrattenitrice, alla luce dell'uso romano di dare il nome agli schiavi a seconda dell'attività che svolgevano.

<sup>209</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994; BASSIGNANO 2016.

<sup>210</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

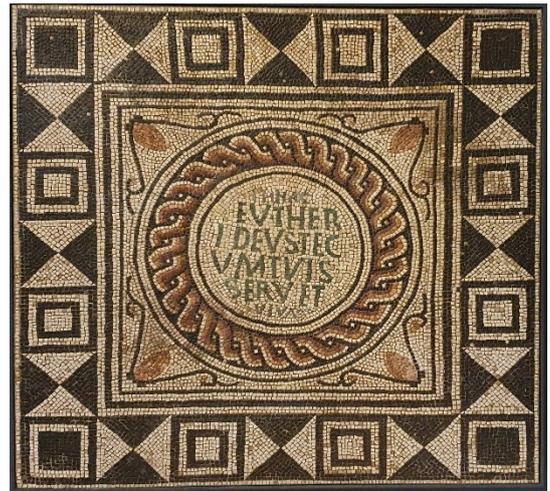
## n. 22 Scheda Mosaico<sup>211 212</sup>

Mosaico pavimentale

IV secolo d.C.

Numero di inventario 823

Attualmente esposto ai Musei Civici



Questo mosaico, ritrovato nel 1925 nei pressi del Municipio di Padova e riscoperto nel 1931, si data al pieno IV secolo d.C. e rappresenta la prima vera attestazione del Cristianesimo a Padova. La porzione oggi esposta al Museo era in origine parte di un mosaico pavimentale di grandi dimensioni, realizzato per un edificio posizionato sotto la chiesetta di San Martino (oggi scomparsa), un edificio risalente all'VIII secolo e dunque più recente di circa 400 anni rispetto al mosaico.

Al momento del ritrovamento, l'allora direttore dei Musei Civici Andrea Moschetti volle strappare il mosaico che in seguito, negli anni '80, in occasione dell'inaugurazione della sede degli Eremitani fu inserito nel pavimento di una delle sale. Solo in anni recenti il mosaico è stato collocato su un apposito pannello.

Il mosaico è policromo, si compone cioè di elementi di vari colori, e presenta una cornice geometrica a triangoli e quadri bianchi e neri posta a delimitare uno spazio quadrato con forme di clessidre strozzate. Al centro, circondato da una treccia, si trova un tondo con un'iscrizione che recita: "In hac/ Euther/ i Deus te c/ um tuis/ servet/ vivas". Le quattro righe centrali sono composte da tessere verdi, mentre la prima e l'ultima, più piccole, da pasta vitrea, e questo fa supporre che siano state aggiunte in seguito, a creare il messaggio "Euterio, Dio ti conserva coi tuoi" (con aggiunta) "che tu viva in quest'opera".

Il personaggio ricordato nell'iscrizione, che presenta un nome poco diffuso in Gallia Cisalpina (nord Italia), è probabilmente colui che ha finanziato l'intero mosaico, che costituiva il pavimento di un'aula di culto ad uso della comunità cristiana. La dedica è quindi da interpretare come un sentito ringraziamento per l'opera compiuta: l'augurio è infatti per una protezione divina a lui e alla sua famiglia ed è un modo per perpetuare la memoria del suo gesto.

<sup>211</sup> ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; BASSIGNANO 2016.

<sup>212</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 23 Scheda Ritratto di Livia<sup>213 214</sup>

Ritratto di Livia in marmo  
Seconda metà I secolo a.C.  
Numero di inventario R.L. 835  
Attualmente esposto ai Musei Civici



La statua in marmo, visibilmente danneggiata, apparteneva ad un collezionista privato di Padova ed è stata venduta al Museo nel 1922. Rappresenta una giovane donna, velata come una sposa, dal viso ovale, occhi grandi e allungati e bocca piccola, in cui è stato riconosciuto il volto di Livia Drusilla, moglie di Ottaviano Augusto. Il ritratto, raffinato ma anche molto statico, si inserisce nel pieno del cosiddetto “stile augusteo”, la corrente linguistica e artistica che caratterizza gli anni del principato, in cui ogni elemento è curato nel dettaglio. Essa presenta però anche una certa rigidità, con forme fisse e ben definite che rimandano al mondo greco classico. L'acconciatura, raccolta a onde in uno chignon basso coperto dal velo, doveva prevedere anche un ciuffo ripiegato (oggi perduto) sopra la fronte, in pieno “stile all'Ottavia”: la sorella di Augusto, molto popolare, era infatti divenuta un'icona di stile tra le matrone romane a partire dagli anni 30 del I secolo a.C.

Livia, prima vera imperatrice di Roma, è protagonista di numerosi ritratti collocati in vari Musei italiani e stranieri. Tuttavia, mentre la maggioranza di loro la mostra in un periodo diverso della sua vita con tratti più maturi e spigolosi, la scultura di Padova si distingue per ritrarla in gioventù.

<sup>213</sup> GHEDINI 1980; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995.

<sup>214</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 24 Scheda Busto di Sileno<sup>215 216</sup>

Busto in marmo  
Seconda metà II secolo d.C.  
Numero di inventario ingr. 111922  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Si tratta di un busto in marmo di cui si conservano due parti, rinvenute a Padova in momenti diversi: la testa è stata scoperta in via Cesare Battisti nel 1924, mentre il resto del tronco nel 1981, in via VIII febbraio, in seguito a lavori di ristrutturazione dell'agenzia della Cassa di Risparmio. I due elementi, perfettamente combacianti, rappresentano un anziano Sileno (o Satiro), essere divino dedito alle celebrazioni bacchiche. La figura è stata riconosciuta per via delle sue caratteristiche e dei suoi attributi: le orecchie ferine (appuntite), la corona d'edera, il petto villosa e la pardalide, cioè la pelle di leopardo o pantera, portata come una mantella, tipico elemento del dio Dioniso.

La statua, fortemente danneggiata e priva sia della parte inferiore del corpo sia di entrambe le braccia, è realizzata in dimensioni maggiori del vero e presenta una lavorazione meno accurata sul retro, fattore che porta a pensare che la statua fosse collocata a ridosso di una parete o forse all'interno di una nicchia e che per questo la parte posteriore, non visibile, sia stata scolpita con minore attenzione. Il volto è rivolto verso sinistra e sul petto si riconosce la traccia di un puntello, per cui si è ipotizzato che con il braccio mancante reggesse qualcosa, come una coppa, un otre per versare il vino, un grappolo d'uva oppure lo stesso dio Dioniso bambino, ma non si può escludere che il puntello fosse semplicemente un elemento funzionale a sorreggere il braccio stesso.

Quest'opera si data alla seconda metà del II secolo d.C., ed è una copia in marmo di un originale ellenistico, probabilmente in bronzo. La datazione si basa sulla tecnica e sugli attrezzi utilizzati per la sua realizzazione, come il trapano corrente, che rimanda al periodo antoniniano. Lo stile plastico e particolareggiato della testa, la resa dettagliata della barba, le sopracciglia folte, la forte espressività facciale e gli occhi infossati, permettono di ricondurre questa statua ad un originale di tipo "barocco", stile tipico di artisti scultori della scuola di Pergamo o di Rodi, in Asia Minore, attivi nel II secolo a.C., cioè in un periodo più antico di circa quattro secoli rispetto alla copia romana. Il soggetto del Sileno (o Satiro) divenne infatti popolare proprio in epoca ellenistica, arrivando a contare un gran numero di varianti e di artisti, per poi essere ripreso durante l'impero romano non più come rimando alla mitologia greca, quanto piuttosto per il suo aspetto scenico e decorativo.

<sup>215</sup> GHEDINI 1980; ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995.

<sup>216</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 25 Scheda Ara a festoni<sup>217 218</sup>

Ara circolare a festoni in calcare di Aurisina  
I-II secolo d.C.

Nessun numero di inventario

Attualmente esposto ai Musei Civici

Questo manufatto, in calcare di Aurisina, è stato rinvenuto nel 2010 dalla Soprintendenza per i Beni Archeologici del Veneto durante scavi condotti in vicolo Pastori, a Padova, ed è databile tra la piena età augustea (fine I secolo a.C.- inizi I secolo d.C.) e il II secolo d.C.

Si compone di un'ara cilindrica alta 92 cm e un basamento iscritto, entrambi in uno stato molto buono di conservazione, ed era originariamente collocato lungo l'antica via Annia.



L'ara cilindrica fungeva da copertura dell'urna cineraria: essa infatti presenta una cavità nella parte inferiore destinata a contenere i resti del defunto. La decorazione in rilievo è piuttosto ricca: nella parte superiore corre un fregio dorico, in quella centrale tre ghirlande di fiori e frutta si allacciano con dei nastri a due protomi di satiro e una femminile, infine in quella inferiore si riconoscono elementi vegetali tra cui rami di edera tra cui si nasconde una lucertola. Lo stile con cui i diversi motivi sono realizzati è riccamente dettagliato, con incisioni nette e precise ispirate ai monumenti funerari ellenistici.

Il basamento sottostante è stato levigato solamente nei tre lati anteriori, mentre la faccia posteriore è appena abbozzata, segno che questa parte non era visibile. Sulla fronte corre un'iscrizione disordinata: gli spazi tra le lettere non sono sempre rispettati ed alcune hanno una dimensione maggiore o minore rispetto alle altre. Il *titulus* è abbastanza semplice, con l'indicazione del nome della dedicante *Attia Secunda* per il marito *Manius Cutius Philargurus*. L'uomo è un liberto e il suo *cognomen*, l'ultimo nome presente nell'iscrizione, testimonia la sua origine greca. Nella necropoli in cui questo monumento è stato ritrovato non sono rare le tombe appartenenti a stranieri (riconosciuti sia per l'onomastica che per il rito a incinerazione primaria, estraneo alla tradizione patavina), il che fa pensare che questa zona sepolcrale fosse specificatamente destinata alle persone di origine straniera.

<sup>217</sup> BASSIGNANO 2016; PETTENO', TOSON 2019.

<sup>218</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 26 Scheda di Miliare<sup>219 220</sup>

Miliare in marmo venato  
Fine III- inizi IV secolo d.C.  
Numero di inventario R.L. 734  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questo manufatto, realizzato in marmo venato, è stato rinvenuto a Camin (Padova) in un periodo compreso tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento per poi essere acquistata dal Museo Civico nel 1919. Si tratta di un miliare, ossia di un segnacolo in pietra che in età romana veniva posto ai bordi della carreggiata stradale ad ogni miglio (*milium* in latino), ovvero ogni mille passi romani (circa 1480 metri). Questi segnacoli erano presenti specialmente lungo le vie consolari, e fornivano informazioni utili a chi vi transitava: su di essi infatti era indicata la distanza tra il miliare e il punto di partenza della via o, in epoca più tarda, il centro abitato più vicino, oltre a quella che lo separava dal capolinea della via (da cui il detto “tutte le strade portano a Roma”). La distanza di un miglio non era sempre rispettata, poiché spesso i miliari si concentravano nei punti strategici di una strada, ad esempio in corrispondenza di bivi o uscite. Sul miliare era inoltre sempre specificato il magistrato o l'imperatore che aveva realizzato quel tratto di strada o che l'aveva restaurato, elemento che permette di datare i singoli manufatti con estrema precisione.

Il miliare di Camin presenta un'iscrizione che inizia con la titolatura dell'imperatore Diocleziano cui seguono i nomi di Galerio, Costanzo e Massimiano, che insieme costituirono la prima tetrarchia (il governo di quattro) alla fine del III secolo d.C. Questo ci dice che il miliare è databile al 293-305 d.C.

L'ultimo elemento inciso sul miliare è il numero “III” che fa riferimento alle tre miglia che in età romana separavano il centro di Padova dalla frazione di Camin. Il miliare era probabilmente collocato lungo una via consolare molto importante, la via *Annia*, che a partire dal II secolo a.C. collegava Aquileia ad Adria seguendo il profilo lagunare e passando per Concordia Sagittaria, Altino e appunto Padova, prima di proseguire verso sud.

<sup>219</sup> ZAMPIERI 2008; VERONESE 2011; BOSCOLO 2014; BASSIGNANO 2016.

<sup>220</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 27 Scheda Stele Cartorii<sup>221 222</sup>

Stele funeraria in pietra di Nanto  
Ultimo quarto I secolo a.C.  
Numero di inventario R.L. 242  
Attualmente esposto ai Musei Civici

Questo monumento, realizzato in trachite alla fine del I secolo a.C., è stato rinvenuto nella zona della stazione ferroviaria di Padova negli anni 1877-78 ed è entrato da subito nella collezione lapidaria del Museo. Secondo Busato, responsabile degli scavi, la stele era collocata in origine su un basamento a gradoni. Nei pressi sono state trovate diverse tombe, probabilmente appartenenti ai membri della famiglia. Sul retro del monumento si riconoscono tre nicchie, probabilmente chiuse da sportelli in metallo, in cui erano forse conservati oggetti utili a svolgere i culti periodici per i defunti.



Dal punto di vista stilistico, la stele ricorda il *naiskos* ellenistico: un tipo di monumento funerario che imita una struttura architettonica con due pilastri con capitelli corinzi e un frontone, occupato da una rosa a sei petali con due foglie di acanto laterali. Nello spazio compreso tra i due falsi pilastri si riconoscono due profonde nicchie a cassetta entro cui sono realizzati i ritratti dei defunti, per un totale di sei busti disposti a gruppi di tre. Si tratta di una coppia con i loro quattro figli, che l'iscrizione indica appartenenti alla *gens Cartoria*. La prima ad essere raffigurata in alto a sinistra è Cartoria Ampelione, la committente della stele, col capo velato, accanto sono il marito Manio Cartorio e il figlio primogenito Manio Cartorio Runcone; seguono nel riquadro sottostante la figlia Cartoria ed altri due figli, Cartorio Eros e Cartorio Quadrato. I ritratti femminili sono caratterizzati da acconciature che seguono la moda (e le donne in vista) del periodo: nel caso della madre “all'Ottavia” mentre per la figlia “all'Antonia”. I ritratti maschili mostrano invece capelli corti, resi con semplici striature. L'onomastica uguale per tutti non deve sorprendere: i due coniugi sono liberti (schiavi liberati) dello stesso padrone Manio Cartorio ed hanno quindi preso il suo nome, tramandandolo a tutti i figli.

Il nome della *gens* è noto nel territorio perché legato alla produzione di laterizi. Questo collegamento è possibile grazie ai bolli, cioè i “marchi di fabbrica” delle officine, che venivano impressi sui prodotti durante la lavorazione (nel Museo è esposto un mattone col bollo dei *Cartorii*) ed è un elemento davvero interessante: non è infatti frequente riuscire a ricondurre con precisione un'officina di produzione alla famiglia proprietaria.

<sup>221</sup> GHEDINI 1980; BASSIGNANO 2016.

<sup>222</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 28 Scheda Stele del cavallo Egitto<sup>223 224</sup>

Stele funeraria in trachite  
I secolo d.C.  
Numero di inventario 673  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questa stele in trachite, ritrovata nel 1927 in via Oberdan, a Padova, in seguito ai lavori per la costruzione del nuovo municipio, si distingue per essere dedicata non ad un essere umano bensì ad un cavallo, la cui figura è incisa nell'arco (la porzione superiore) del manufatto, rivolta verso destra e con una zampa sollevata.

L'iscrizione, piuttosto breve, cita: “Aegypto/ intro/ iugo/ primo”. Si tratta di un testo semplice, che ricorda il nome del cavallo (si chiamava Egitto) e la sua collocazione nella quadriga: era “primo nel giogo”, quindi era uno della coppia anteriore della quadriga, il carro usato per le corse nei circhi, e per questo l'animale più importante, poiché a lui spettava il difficile compito di trainare gli altri per seguire le manovre del cocchiere.

La scelta di seppellire questo cavallo e di realizzare questa stele (spendendo quindi denaro) è certamente particolare, ma riflette l'amore che il suo padrone doveva nutrire per lui, forse per aver collezionato tante vittorie. In antico non sono rare le dimostrazioni di affetto per gli animali, ricordati anche dopo la morte: alcuni imperatori romani come Adriano o Vero innalzarono monumenti in onore dei loro cavalli favoriti, mentre Caligola attribuì al suo addirittura il rango di senatore.

<sup>223</sup> GHEDINI 1980; ZAMPIERI 1985; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995; BASSIGNANO 2016.

<sup>224</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## n. 29 Scheda Capitello<sup>225 226</sup>

Capitello in marmo proconnesio  
Inizio III secolo d.C.  
Numero di inventario 532 (E17)  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Questo elemento, realizzato in marmo proconnesio nei primi decenni del III secolo d.C., è stato ritrovato in un periodo sconosciuto nella ex fattoria dei Benedettini di Praglia, a Brusegana (Padova). Si tratta di un capitello corinzio asiatico con una decorazione di tipo vegetale, con corone d'acanto che corrono lungo tutta la superficie. Tali elementi sono raffigurati però in una forma peculiare, con foglie molto alte e poco espanse in larghezza che lasciano degli spazi vuoti tra una corona e l'altra. L'orlo del capitello è svasato, sporgente verso l'esterno.

Il capitello, che in origine era un blocco pieno, venne successivamente modificato e scavato nella parte interna, così da trasformarlo in un puteale, cioè in un piccolo pozzo riccamente decorato, utilizzato come contenitore d'acqua.

<sup>225</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994; ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1995.

<sup>226</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

### n. 30 Scheda Fregio d'armi<sup>227 228</sup>

Porzione di fregio in *Roman Stone*  
Metà I secolo d.C.  
Numero di inventario 150 (F, 2)  
Attualmente esposto ai Musei Civici



Il blocco, realizzato in calcare di Aurisina (varietà Roman stone), è stato rinvenuto nella zona della riviera Tito Livio, a Padova, durante scavi effettuati negli anni 1826-27, ed è subito entrato a far parte della collezione lapidaria del Museo. Si tratta di un frammento di architrave risalente alla metà del I secolo d.C., fortemente danneggiato specialmente nella porzione inferiore e sul lato sinistro. La parte destra è la più conservata, e di essa si distinguono bene i dettagli decorativi.

Sul fregio sono raffigurati diversi elementi riferibili all'ambito militare, da cui il nome di “fregio d'armi”: da sinistra si riconoscono uno schiniere (protezione anteriore della gamba), una lancia, una corazza anatomica, uno scudo esagonale, una ruota, un *carnyx* (tromba da guerra gallica), un secondo scudo, altre lance e un ultimo scudo, rivolto però dalla parte interna, di cui è visibile la fascia per l'impugnatura. Sotto il fregio corre un coronamento con decorazione vegetale.

<sup>227</sup> ZAMPIERI, CISOTTO NALON 1994.

<sup>228</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

### n. 31 Scheda Colonna<sup>229 230</sup>

Fusto di colonna con base e plinto  
Metà I secolo a.C.  
Numero di inventario 147, 136 (A1)  
Attualmente esposto ai Musei Civici

Questo frammento di colonna è stato rinvenuto tra il 1812 e il 1819 durante scavi condotti in occasione di lavori di ristrutturazione del Caffè Pedrocchi, nel centro di Padova. In tale occasione furono ritrovati molti elementi architettonici, il perimetro di un colonnato di epoca romana e un altro edificio, forse la chiesa paleocristiana di San Giobbe, anche se le relazioni di scavo dell'epoca non sono concordi sull'articolazione di questi complessi.



Il frammento è composto da una base in trachite euganea e da un fusto in calcare di Aurisina (varietà Roman Stone) che appare fratturato nella parte superiore e piuttosto danneggiato nelle scanalature della colonna (circa 24 in totale) e a livello del basamento. Per tipo di materiale e di lavorazione questo pezzo appare analogo ad altri ritrovati nella stessa area, tutti attribuibili alla metà del I secolo a.C.

Il ritrovamento della colonna assume un'importanza significativa in quanto è finora uno dei pochissimi resti architettonici ritrovati in situ (cioè in scavo, non materiali emersi casualmente) appartenenti alla città antica, poiché la quasi totalità della Padova romana è stata obliterata dalle evidenze archeologiche appartenenti ad epoche successive.

<sup>229</sup> ZAMPIERI, CISOTTTO NALON 1994.

<sup>230</sup> Rilievo eseguito da F. Condorelli, fotogrammetria, 2022.

## Conclusioni

Concludendo, dopo aver analizzato la definizione di musei virtuali e presentato diversi casi studio di musei nazionali ed internazionali che hanno intrapreso – pur a livelli e con modalità diverse – la strada della digitalizzazione, e aver definito il tipo e la qualità dei contenuti multimediali da loro offerti, ritengo si possa affermare che quella di museo digitale sia una realtà versatile, ma ormai diffusa su scala globale. In particolare, si è riscontrato come sempre più istituzioni si stiano muovendo verso la realizzazione di un catalogo online, o *digital library*, in quanto si tratta di uno strumento di estrema utilità ai fini di una valorizzazione e fruizione (nonché della conservazione e della ricerca) più completa e libera del patrimonio culturale.

Appare dunque evidente come questa tematica, che comprende varie sfaccettature tanto a livello di contenuti virtuali quanto di pubblico, costituisca un fenomeno in essere e in continua evoluzione. L'esigenza di mantenere un contatto significativo con gli utenti, nata durante la pandemia, ha rafforzato la già esistente volontà di rendere fruibile il patrimonio culturale senza alcuna barriera, né fisica né intellettuale, ed è divenuta occasione per aumentare il numero di utenti attraverso un'offerta differenziata e specifica per ogni categoria di visitatori e ogni tipologia di ricerca.

Si ha avuto modo di presentare un progetto digitale innovativo che interessa il territorio, il progetto Hybrid Sustainable Worlds, il cui scopo è esattamente quello di riuscire a condividere contenuti digitali, tra cui i modelli tridimensionali di alcuni reperti significativi esposti nei Musei Civici di Padova. Tale progetto è finalizzato non solo alla resa pubblica di una (minima) parte del patrimonio culturale della città, quanto soprattutto da un lato a creare una vetrina per ricordare agli utenti affezionati, dopo un difficile periodo di allontanamento, il valore del patrimonio culturale e dei luoghi della cultura per eccellenza, i musei, dall'altro ad avvicinare chi invece non li conosceva, mostrando loro alcuni manufatti che li stimolino alla visita.

Questo progetto, così come altri analoghi, sempre più numerosi a livello nazionale e internazionale, dimostra come la digitalizzazione del patrimonio culturale e l'aumento dei musei digitali siano un fenomeno virtuoso, che può costituire la direzione giusta verso cui le istituzioni museali dovrebbero rivolgersi.

## BIBLIOGRAFIA

AA.VV. 2021, *Next generation culture: Tecnologie digitali e linguaggi immersivi per nuovi pubblici della cultura*, Roma

Abdelhamid T.G. 2019, *Digital Techniques for Cultural Heritage and Artifacts Recording*, in *International Journal on Proceeding of Science and Technology*

Andreini A. (a cura di) 2008, *La parola scritta nel museo: lingua, accesso, democrazia*, atti del Convegno 17 ottobre 2008, Arezzo

Arosio F., Ericani G. 2019, *Italian Civic Museums. Quantitative trends and evolution of mission and roles*, in *The Role of Local and Regional Museums in the building of a People's Europe. Musei e comunità in Europa: passato, presente e futuro*, European Conference Bologna 2017, pp. 93-114

Arslan W. 1945, *Chiesa degli Eremitani di Padova*, in *Bollettino d'Arte*, serie V, pp. 286-288

Banzato D. et al. 1998, *I musei civici di Padova: guida*, Venezia

Banzato D. 2000, *I musei Civici di Padova. Formazione e sistemazione delle collezioni*, in *Camillo Boito*, Venezia, pp. 56-61

Banzato D. 2010, *I Musei Civici di Padova: dagli allestimenti degli anni '50 ad oggi*, in *Musei civici del Veneto dalla tradizione verso una nuova identità*, atti della Giornata di studio, 26 maggio 2008

Bassignano M. S. 2016, *Supplementa Italica*, Nuova Serie, vol. 28

Biagi D, Maino G. 1999, *The GIANO project: Combining hypermedia and network technologies for applications to the cultural heritage*, in *Proceedings of International Conference on Multimedia Computing and Systems, IEEE Multimedia Systems*, 7-11 giugno 1999, Firenze

Bobisut D., Cisotto Nalon M., Gumiero Salomoni L. (a cura di) 2000, *Giotto nella Cappella degli Scrovegni: didattica e laboratorio: percorsi attivi tra le collezioni dei Musei Civici e i monumenti di Padova*, Padova

- Bonetto J. 2009, *Veneto*, in *Archeologia delle Regioni d'Italia*, Roma, pp. 390-396
- Bonetto J., Pettenò E., Veronese F. (a cura di) 2017, *Padova. La città di Tito Livio*, Padova
- Boscolo F. 2014, *Patavium: testimonianze epigrafiche dell'età di Augusto*, in *Patavium Augustea nel bimillenario della morte del princeps*, Atti della Giornata di studio, 18 novembre 2014, Padova
- Branchesi L., Curzi V., Mandarano N. (a cura di) 2016, *Comunicare il museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale*, Milano
- Callegher B. (a cura di) 2004, *Museo Bottacin/ Musei Civici di Padova*, Milano
- Capuis L. 1993, *I Veneti. Società e cultura di un popolo dell'Italia preromana*, Milano
- Carrozzino M., Bergamasco M. 2010, *Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums*, in *Journal of Cultural Heritage*, vol. 11, pp. 452–458, Pisa
- Chen, S.Y., Magoulas, G.D. 2005, *A Flexible Interface Design for Web Directories to Accommodate Different Cognitive Styles*, in *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, pp. 70-83
- Chong H.T., Lim C.K., Rafi A., Tan K.L., Mokhtar M. 2021, *Comprehensive systematic review on virtual reality for cultural heritage practices: coherent taxonomy and motivations*, pp. 711-726
- Cisotto Nalon M. et al. 1986, *Musei civici di Padova: Museo Archeologico: Monumento funerario dei Volumnii*, Padova
- Cisotto Nalon M., Gamba M., Zampieri G. (a cura di) 1986, *Musei Civici di Padova: Museo Archeologico: Raccolta Etrusca*, Padova
- Colombo M.E. 2020, *Musei e cultura digitale: fra narrativa, pratiche e testimonianze*, Milano

- D'Amore A. 2013, *Il museo parlante: analisi e riflessioni sulla comunicazione online e offline di alcune reti museali dell'Emilia Romagna*, Università degli studi della Repubblica di San Marino
- Ericani G. (a cura di) 2017, *The Role of local and regional Museums in the building of a People's Europe – Musei e comunità in Europa: passato, presente e futuro*, Atti di Convegno, 13-14 novembre 2017, Bologna
- Ericani G. (a cura di) 2019, *Museo, collezione, percorso, racconto: proposte di riallestimento nella Pinacoteca degli Eremitani*, Padova
- Farouk M., Pescarin S. 2013, *Terminology, Definitions and Types for Virtual Museums*
- Fiocco G. 1964, *I chiostri degli Eremitani*, in *Bollettino del Museo Civico di Padova*, vol 53, pp. 7-18
- Fogolari G. 1978, *Padova preromana*, Padova
- Forlati F., Gengaro M.L. 1945, *La chiesa degli Eremitani a Padova*, Firenze
- Gamba M., Gambacurta G., Ruta Serafini A., Tiné V., Veronese F. (a cura di) 2013, *Venetkens, Viaggio nella terra dei Veneti antichi*, Venezia
- Gasparotto C. 1971, *La chiesa degli Eremitani e la Città di Padova*, in *Patavium*, p. 34
- Gastaldi E. 2015, *Nota sulla collezione lapidaria dei Musei Civici di Padova. Museo d'arte, parte di Corpus dell'epigrafia medievale di Padova*, pp. 13-20
- Gay F. 1997, *Il Museo civico di Padova nel complesso degli Eremitani*, in *Rassegna di architettura urbanistica*, vol 31, pp 60-73
- Ghedini F. 1980, *Sculture greche e romane del Museo civico di Padova*, Roma
- Gorini G. 1981, *I Museo Civico di Padova*, Padova
- Katz J.E., Halpern D. 2015, *Can Virtual Museums Motivate Students? Toward a Constructivist*

*Learning Approach*, in *Journal of Science Education and Technology*, pp. 776-788

Immonen V., Malinen I. 2021, *3D Imaging in Museums*, in *Museum Studies – Bridging Theory and Practice*, University of Jyväskylä, pp. 253–270

Lavarone B., Zampieri G. (a cura di) 2000, catalogo della mostra *Bronzi antichi : statuette figurate egizie etrusche, venetiche e italiche, armi preromane, romane e medioevali, gioielli e oggetti di ornamento, instrumentum domesticum dal deposito del Museo: Padova, piano nobile dello stabilimento Pedrocchi*, 17 dicembre 2000-28 febbraio 2001, Roma

Lepouras G., Vassilakis C. 2005, *Adaptive virtual reality museums on the web*, in *Adaptable and Adaptive Hypermedia Systems*, pp. 190-205

Maino G., Visparelli D. 1999, *Il museo virtuale dei mosaici*, Bologna

Malik U.S., Tissen L.N.M., Vermeeren A. 2021, *3D Reproductions of Cultural Heritage Artifacts: Evaluation of Significance and Experience*, in *Studies in Digital Heritage*, vol. 5

Mandarano N. 2019, *Musei e media digitali*, Roma

Marto A., Gonçalves A., Melo M., Bessa M. 2021, *A survey of multisensory VR and AR applications for cultural heritage*

Mauro A. 2004, *Musei e raccolte archeologiche del Veneto*, Dosson di Casier, pp. 43-46

Moschetti A. 1934, *Gli “Scrovegni” e gli “Eremitani” a Padova*, in *Bollettino parrocchiale degli Eremitani*, vol. 10, Milano

Moschetti A. 1938, *Il Museo Civico di Padova*, Padova

Muttillio B., Cangemi M., Peretto C. 2014, in *Le risorse invisibili: la gestione del patrimonio archeologico e scientifico tra criticità e innovazione*, Atti di Convegno, 29 settembre 2014, Ferrara

- Pellegrini F. (a cura di) 2004, *Museo d'arte: arti applicate e decorative nei Musei civici di Padova*, Milano
- Pettenò E., Michelini P., Benozzi E., Giacomello R., Rossi C. 2014, *Padova, corso Vittorio Emanuele II. Ancora una necropoli: la sepoltura del bambino e il "gladiatore"*, Padova
- Pettenò E., Rossi C., Vigoni A. 2014, *Le necropoli di Padova all'epoca di Augusto*, in *Patavium Augustea nel bimillenario della morte del princeps*, Atti della Giornata di studio, 18 novembre 2014, Padova
- Pettenò E., Toson P. 2019, *Ornata sepulcra. Una rilettura dell'ara di vicolo Pastori dopo il restauro*
- Prosdocimi A. 1967, *Le più antiche notizie sul convento e sul tempio degli Eremitani di S. Agostino*, in *Bollettino del Museo Civico di Padova*, vol 54, pp. 79-80
- Prosdocimi A. 1971, *La nuova sede per il museo civico di Padova*, in *Bollettino del Museo Civico di Padova*, vol LX, pp. 7-20
- Prosdocimi A. 1985, *Il Museo Civico agli Eremitani*, Padova
- Pùlisci C. 2012, *Il complesso degli Eremitani a Padova: l'architettura di chiesa e convento dalle origini a oggi*, Scuola di dottorato di ricerca in storia e critica dei beni artistici, musicali e dello spettacolo (XXV ciclo), Università degli studi di Padova, Padova
- Querci E., Pavione E., Grechi D. 2021, *L'attività museale ai tempi del Virus SARS-CoV-2: Strategie digitali per i musei*, in *Economia Aziendale Online*, pp. 191-204
- Rahaman H., Champion E., Bekele M. 2018, *From Photo to 3D to Mixed Reality: A Complete Workflow for Cultural Heritage Visualisation and Experience*, Perth, Australia
- Rossi C. 2008, *Le necropoli della Stazione Ferroviaria di Padova attraverso la relazione manoscritta di Luigi Busato (scavi 1877-1878)*, pp. 23-69

- Selvatico P. 1869, *La questione del nuovo museo. Osservazioni e chiarimenti*, Padova
- Solima L. 2000, *Il pubblico dei musei. Indagine sulla comunicazione nei musei italiani*, Milano
- Solima L. 2011, *Nuove tecnologie per la valorizzazione dei beni culturali*, in *Mezzogiorno e beni culturali. Caratteristiche, potenzialità e policy per una loro efficace valorizzazione*, pp. 271-309, Napoli
- Spadi A. 2017, *Espressione collettiva e narrazione partecipata nel futuro prossimo dei musei: "Artsonomy", un progetto tra artwork, folksonomy e social tagging*, Università di Pisa
- Tissen L.N.M. 2021, *Authenticity and Meaningful Futures for Museums: the Role of 3D Printing*, in *Journal Of The Lucas Graduate Conference*, vol 9, pp. 94-122
- Torti C. 2011, *La Filanda di Forno: verso il museo multimediale di archeologia industriale*, Massa
- Tsichritzis, D., Gibbs, S. 1991, *Virtual Museums and Virtual Realities. Proceedings of the International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums*, pp. 157-164
- Veronese F. (a cura di) 2011, *La collezione egizia del Musei Civici di Padova*, Padova
- Veronese F. (a cura di) 2011, *Via Annia 2.: Adria, Padova, Altino, Concordia, Aquileia: progetto di recupero e valorizzazione di un'antica strada romana*, Atti della Giornata di studio, 17 giugno 2010, Padova
- Zampieri G. (a cura di) 1986, *Bronzetti figurati etruschi italici paleoveneti e romani del Museo civico di Padova*, Roma
- Zampieri G. (a cura di) 1994, *Il Museo archeologico di Padova: dal Palazzo della Ragione al Museo agli Eremitani: storia della formazione del Museo Civico Archeologico di Padova e guida alle collezioni*, Padova

Zampieri G., Cisotto Nalon M. (a cura di) 1994, *Padova romana: testimonianze architettoniche nel nuovo allestimento del Lapidario del Museo Archeologico*, Milano

Zampieri G., Cisotto Nalon M. (a cura di) 1995, *Musei civici di Padova, Museo archeologico, Sale di collezione: materiale greco, etrusco, italiota*, Padova

Zampieri G. (a cura di) 1996, *La Collezione Casuccio nel Museo civico archeologico di Padova*, Padova

Zampieri G. (a cura di) 1997, *"Gioielli" del Museo Archeologico di Padova: vetri, bronzi, metalli preziosi, ambre e gemme*, Padova

Zampieri G. (a cura di) 1998, *Vetri antichi del Museo civico archeologico di Padova*, in *Comitato nazionale italiano Association internationale pour l'histoire du verre*, Venezia

Zampieri G. 2000, *Claudia Toreuma giocoliera e mima: il monumento funerario*, Roma

Zampieri G. 2004, *La Cappella degli Scrovegni in Padova: il sito e l'area archeologica*, Milano

Zampieri G. (a cura di) 2008, *La via Annia al Museo archeologico di Padova*, Milano

Zerbini L. 2013, *Il patrimonio culturale tra didattica e comunicazione*, in *Comunicare i beni culturali*, Roma

## SITOGRAFIA

Rendering 3D 360 | Virtual Tour 360° | 3ds Max | Autodesk Knowledge Network, ultima visita 07/03/22

Museo Archeologico | Padova Musei Civici, ultima visita 23/03/2022

la stele di Ostiala Gallenia mostra Percorso nella vita del Veneto antico – YouTube, ultima visita 23/03/2022

978-88-6969-390-8-ch-11.pdf (unive.it) articolo sull'ara a festoni, ultima visita 23/03/2022

Musei Civici agli Eremitani, Museo Archeologico - Padova, scheda estesa (archeoveneto.it), ultima visita 23/03/2022

<https://www.3d-archeolab.it/2015/07/musei-online-3d-virtual-museum/>, ultima visita 28/03/2022

home :: Complesso degli Eremitani (unipd.it), ultima visita 04/04/2022

Un'ara circolare a festoni da vicolo Pastori | Padova Cultura (padovanet.it), ultima visita 07/04/2022

Chiesa degli Eremitani - Comune di Padova, ultima visita 14/04/2022

«Scatola archeologica», l'allestimento di Piero Angela con luci e video svela le meraviglie dell'Aventino - Corriere TV, ultima visita 15/05/2022

Basic principles and tips for 3D digitisation of cultural heritage | Shaping Europe's digital future (europa.eu), ultima visita 18/05/2022

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/cultural-heritage-home>, ultima visita 18/05/2022

Scopri il suggestivo patrimonio culturale europeo | Europeana, ultima visita 18/05/2022

20 Musei Online Che Puoi Scoprire Comodamente da Casa, Gratis (ecobnb.it), ultima visita 25/03/2022

CORONAVIRUS, IL MONDO DELLA CULTURA SI MOBILITA, AL VIA CAMPAGNA #IORESTOACASA Artisti e musei insieme sui social per contrastare diffusione del virus - Ministero della cultura, ultima visita 26/05/2022

LE INIZIATIVE DIGITALI DEI MUSEI, SITI ARCHEOLOGICI, BIBLIOTECHE, ARCHIVI, TEATRI, CINEMA E MUSICA. #IORESTOACASA - Ministero della cultura (beniculturali.it) risale al 14 marzo, ultima visita 26/05/2022

LA CULTURA NON SI FERMA: SUL CANALE YOUTUBE DEL MIBACT APPRODANO LE GALLERIE DEGLI UFFIZI. IL PRIMO VIDEO ILLUSTRA “CENA IN EMMAUS” DEL PONTORMO - Ministero della cultura, ultima visita 26/05/2022

Covid: visite a musei virtuali arricchiscono la vita - Notiziario Xinhua - ANSA, ultima visita 26/05/2022

La pandemia ha reso più digitali i musei: cresce l'offerta online, ma con poca strategia (finestresullarte.info), ultima visita 27/05/2022

L'impatto dei musei sui social media in epoca di pandemia | Artribune, ultima visita 27/05/2022

Musei italiani, è tempo di web strategy fra virtual reality e new skill - CorCom (corrierecomunicazioni.it), ultima visita 27/05/2022

(PDF) L'Attività Museale ai Tempi del Virus SARS- CoV-2: Strategie Digitali per i Musei (researchgate.net), ultima visita 27/05/2022

I musei e la sfida della digitalizzazione - Giornale dell'Architettura (ilgiornaledellarchitettura.com), ultima visita 27/05/2022

[https://it.wikipedia.org/wiki/Museo\\_virtuale](https://it.wikipedia.org/wiki/Museo_virtuale), ultima visita 30/05/22

Definizione di Museo di ICOM - ICOM Italia (icom-italia.org), ultima visita 30/05/22

Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali, ultima visita 07/06/2022

NEMO survey on museums and COVID-19: How museums increase their online activities: NEMO - Network of European Museum Organisations (ne-mo.org), ultima visita 30/06/2022

Portale dei Musei in Comune (museiincomuneroma.it), ultima visita 21/07/22

Fondazione Musei Civici di Venezia | MUVE (visitmuve.it), ultima visita 24/07/22

https://artsandculture.google.com/, ultima visita 25/07/22

http://www.3d-virtualmuseum.it/, ultima visita 28/07/2022

https://sketchfab.com, ultima visita 28/07/2022

ETRU Museo Nazionale etrusco di Villa Giulia (museoetru.it), ultima visita 30/07/2022

mann napoli|museo archeologico nazionale di napoli (mann-napoli.it), ultima visita 30/07/2022

Museo Egizio, ultima visita 30/07/2022

Gallerie degli Uffizi, ultima visita 30/07/2022

Home | Museo Civico Archeologico | Iperbole (comune.bologna.it), ultima visita 30/07/2022

Museo Archeologico Nazionale di Cagliari (beniculturali.it), ultima visita 30/07/2022

British Museum, ultima visita 30/07/2022

Home | Science Museum, ultima visita 30/07/2022

Musée d'Orsay (musee-orsay.fr), ultima visita 30/07/2022

Musée Départemental Arles Antique, ultima visita 30/07/2022

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia (museoreinasofia.es), ultima visita 30/07/2022

National Archaeological Museum (namuseum.gr), ultima visita 30/07/2022

Kunsthistorisches Museum: Kunsthistorisches Museum Wien (khm.at), ultima visita 30/07/2022

Rijksmuseum Amsterdam, home of the Dutch masters, ultima visita 30/07/2022

Smithsonian Institution | Home (si.edu), ultima visita 30/07/2022

Expert Group on Digital Cultural Heritage and Europeana (DCHE) | Shaping Europe's digital future (europa.eu), ultima visita 01/08/2022

Strategy 2020-2025 summary | Europeana Pro, ultima visita 01/08/2022

Cultural Heritage @home | Shaping Europe's digital future (europa.eu), ultima visita 01/08/2022

Nell'anno del Covid i musei perdono il 75% dei visitatori e il 78% di introiti - Il Sole 24 ORE, ultima visita 01/08/2022

PNRR\_0.pdf (governo.it), ultima visita 01/08/2022

MUSEI | Appuntamenti virtuali (beniculturali.it), ultima visita 02/08/2022

Tabella COVID-19\_Cultura.pdf (beniculturali.it), ultima visita 04/08/2022

Il piano - Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale, ultima visita 26/08/2022

Cultura 4.0 - PNRR Cultura, ultima visita 26/08/2022

Civita | Next Generation Culture. Tecnologie digitali e linguaggi immersivi per nuovi pubblici della cultura | 21 giugno 2021 ore 11:00 - ICOM Italia (icom-italia.org), ultima visita 26/08/2022

Il piano - Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale, ultima visita 28/08/2022