

DIDA – Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
ABAFI – Accademia di Belle Arti di Firenze

Fabio Fabbrizzi
Claudio Rocca
Cecilia Luschi

3



MUSEO **OLTRE** MUSEO

Unione Europea – Next Generation EU, PRIN 2022
Progetto “Museo oltre Museo – MOM”

Coordinatore generale:
Prof. Fabio Fabbrizzi

Gruppi di ricerca:

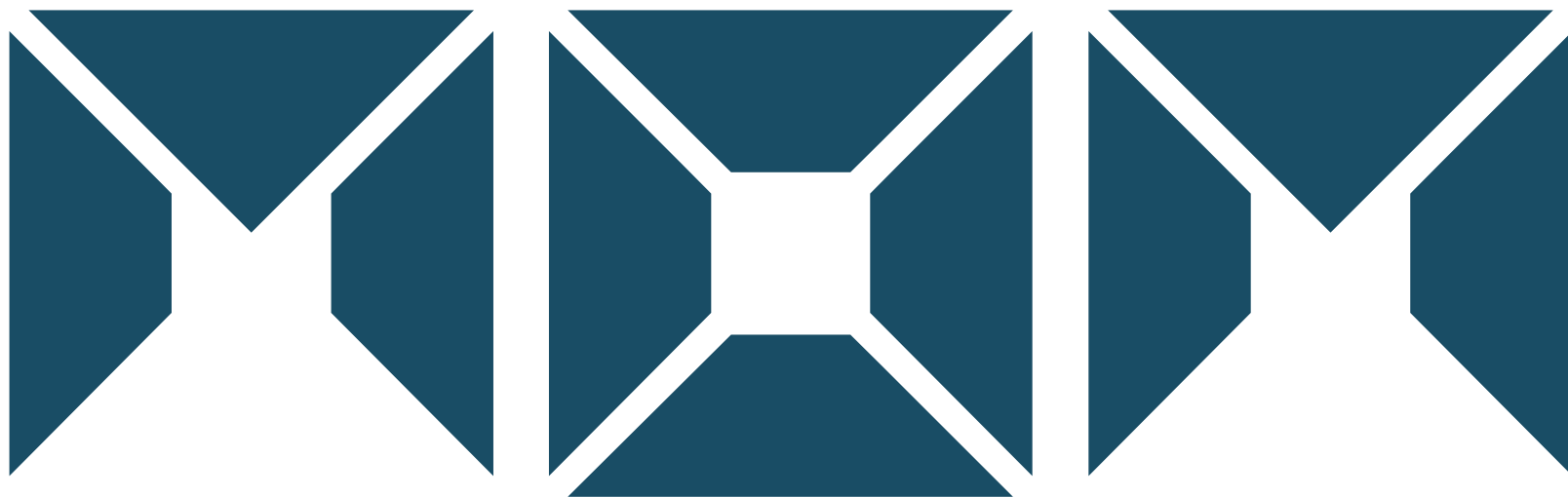
gruppo DIDA – Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze
Coordinatore scientifico Prof. Fabio Fabbrizzi
gruppo ABAFI – Accademia di Belle Arti di Firenze
Coordinatore scientifico Prof. Claudio Rocca

Non esiste una Teoria senza una Storia che la supporti e che la legittimi, così a maggior ragione, ogni Teoria sull'istituzione museo – che della Storia è uno dei massimi custodi – non può prescindere da essa. Per questo la Teoria non può non guardare alla Memoria, quella passata e quella più recente, in quanto solo attraverso di essa, la sua conoscenza e la sua comprensione, è possibile disvelare le riflessioni e i principi che stanno alla base di quegli stessi percorsi, in modo da isolarne le caratteristiche peculiari e i tratti assoluti. Sono quindi temi, tipi e figure senza tempo e senza luogo, le categorie che scaturiscono dalla Teoria: prese nel loro valore universale, possono innescare ancora oggi, in modalità completamente diverse rispetto al passato, visioni e itinerari di progetto inediti, in grado di porsi come nuovi interpreti della contemporaneità.

DIDA – Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
ABAFI – Accademia di Belle Arti di Firenze

Fabio Fabbrizzi
Claudio Rocca
Cecilia Luschi

3



MUSEO OLTRE MUSEO

© ALTRALINEA EDIZIONI s.r.l. – 2026
Via P. Carnesecchi, 39 – 50131 Firenze
Tel. +39 055 333428
info@altralinea.it www.altralineaedizioni.it

Diritti riservati: nessuna parte di questa pubblicazione nella sua versione editoriale può essere riprodotta, memorizzata in un sistema di archiviazione, o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo (elettronico, meccanico, compresi fotocopie e microfilms) senza il permesso scritto della Casa Editrice.

ISBN 979-12-5676-039-8

Design:
Adriana Toti

Finito di stampare nel febbraio 2026

Stampa:
Cartografica Toscana – Pescia (Pistoia)
www.cartograficatoscana.com

La versione postprint in open access è disponibile sui siti istituzionali

Progetto “Museo oltre Museo – MOM”

PRIN 2022 di cui al decreto direttoriale n. 104 del 2 febbraio 2022, nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, Missione 4 – Componente 2. Dalla Ricerca all'Impresa – Investimento 1.1 Fondo per il Programma Nazionale della Ricerca (PNR) e Progetti di Ricerca di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN), finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU

CODICE PROGETTO MUR 2022HE7PM5
CUP master B53D23034060006
Coordinatore generale Prof. Fabio Fabbrizzi

CUP B53D23034060006
Università degli Studi di Firenze
Coordinatore scientifico Prof. Fabio Fabbrizzi

CUP J53D23019560006
Accademia di Belle Arti di Firenze
Coordinatore scientifico Prof. Claudio Rocca





INDICE



INTRODUZIONE

Fabio Fabbrizzi

pag. **8**

PARTE PRIMA

Il progetto della Memoria tra privilegio e bene comune

Fabio Fabbrizzi

14

	<i>Premessa</i>	15
1	<i>Il Museo come luogo di relazioni</i>	19
2	<i>Prodromi di una nuova museografia. Da contemplazione a esperienza, da celebrazione a educazione</i>	52
3	<i>La museografia del secondo dopoguerra italiano. Spazi di relazione, spazi di comunicazione, spazi di conoscenza</i>	60
4	<i>La crisi</i>	90
5	<i>Il Museo esce dal Museo</i>	95
6	<i>La musealizzazione in-situ</i>	112
7	<i>Museo oltre Museo – MOM. Itinerari del contemporaneo</i>	119
8	<i>Possibili itinerari del futuro</i>	129

Museo, l'incontro delle Arti

Claudio Rocca

136

La rappresentazione della società nelle iconografie d'archivio. Proposta di dialogo con lo spazio urbano

Cecilia Luschi

160

PARTE SECONDA

CONTRIBUTI	La luce come strumento di progettazione. Intersezioni tra Arte, Architettura e Scenografia negli allestimenti museografici contemporanei Alessandro Scilipoti	pag. 169
	Il patrimonio come infrastruttura di relazione tra museo e territorio Novella Lecci	174
	Tra inganno e conoscenza. La prospettiva come dispositivo narrativo nel rapporto tra museo, spazio pubblico e fruizione Marta Zerbini	183
	Nuove prospettive di narrazione e accessibilità museale. Acquisizione fotogrammetrica e stampa 3D per la creazione del modello tattile dell'opera <i>Venere che entra nel bagno del mare</i> di Luigi Pampaloni Giulia Vaccari	190
	Realtà Aumentata come strumento di narrazione del patrimonio storico artistico Federico Niccolai	196
	Il Museo nella complessità del presente. Una metamorfosi possibile. Lorenzo Burberi	202
	Rottura della tradizione o continuità storica? Spazio urbano e funzione espositiva nel dibattito sulla collocazione del <i>David</i> di Michelangelo Francesco Bruni	205
	gli Autori	209

Tra marzo e agosto 2021, bastava imboccare via degli Strozzi nel cuore di Firenze, lasciandosi alle spalle Piazza della Repubblica, per imbattersi in una visione spiazzante. Sulla facciata di Palazzo Strozzi si apriva una crepa gigantesca, come se l'edificio fosse stato squarciato all'improvviso: una ferita che sembrava far crollare il muro e spalancare lo sguardo dentro il palazzo. In un potente bianco e nero affioravano gli ambienti interni, dal chiostro colonnato al piano terra, alle opere d'arte del primo piano, fino alla grande biblioteca che occupava il livello superiore. Si trattava di *The Wound*, o, in italiano, *La Ferita*, una delle monumentali installazioni con cui l'artista francese JR, intervenendo su monumenti italiani di grande rilievo, ne altera radicalmente la percezione¹. L'opera si presenta come un *collage* fotografico: pannelli in alluminio stampato fissati a un'impalcatura e grandi teloni in vinile applicati alle palizzate. Eppure, ciò che mette in scena non è una semplice immagine bidimensionale: è un interno "aperto" alla vista, costruito come una prospettiva tridimensionale, capace di trasformare la facciata in un varco e lo spettatore in un testimone ravvicinato. Come suggerisce il titolo, l'opera trasforma la facciata di Palazzo Strozzi in una ferita profonda, che sembra squarciare il fronte rinascimentale e rivelarne l'interno attraverso un raffinato inganno prospettico. È un'anamorfosi: un'illusione visiva che "funziona" solo da un punto di osservazione preciso, dove le scene interne del palazzo si ricompongono e si spalancano verso l'esterno come un varco. In termini geometrici, si tratta di una costruzione prospettica deliberatamente distorta: un'immagine deformata che ritrova la propria forma reale soltanto quando lo sguardo dell'osservatore si colloca nel punto esatto previsto dal dispositivo.

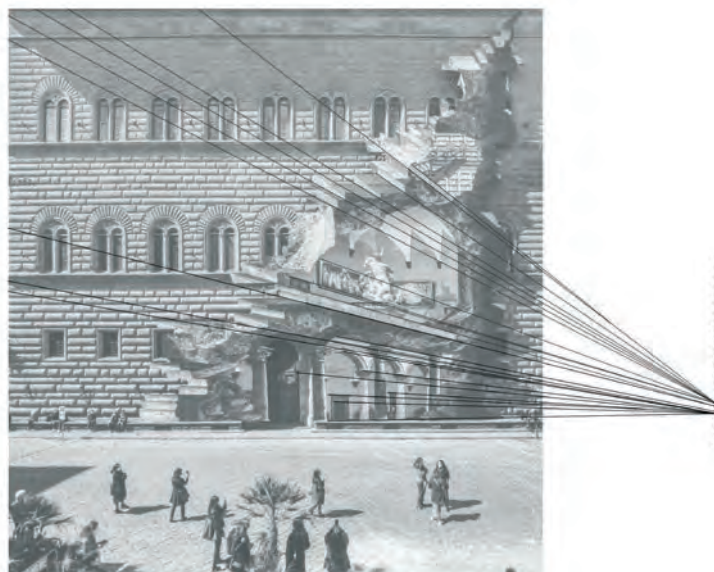
Da un punto di vista geometrico, costruire un'anamorfosi significa proiettare da centro di proiezione O una data figura F che appartiene a un piano S, su di un'altra superficie S', ottenendo così una figura proiettata F' che è deformata rispetto alla figura di origine F. Secondo questa tecnica si realizzano figure apparentemente deformate ma che se osservate dal punto di vista del centro di proiezione si ricompongono perfettamente². Rappresentazioni di questo tipo sono state sperimentate a lungo nel corso della storia, dando vita – di epoca in epoca – a inganni visivi e prospettici capaci di stupire e disorientare. Basti pensare a *Gli Ambasciatori* di Hans Holbein il Giovane (1533), dove, dentro una composizione in appa-

renza "classica", il teschio anamorfico emerge come rivelazione improvvisa; oppure agli schizzi illusori di Leonardo da Vinci nel *Codice Atlantico* (1478–1518); fino al celebre affresco di *San Francesco da Paola in preghiera* di Emmanuel Maignan (1642), sul versante ovest del convento della Trinità dei Monti a Roma. Sono dispositivi che non si limitano a "ingannare" l'occhio: costringono lo spettatore a scegliere una posizione, a cercare una chiave, aprendo l'opera a più livelli di lettura e trasformando la visione in un atto interpretativo.

Quanto JR mette in scena a Palazzo Strozzi, in piena contemporaneità, si muove nella stessa direzione. Dentro la "ferita" in bianco e nero compare infatti un secondo livello di inganno, più sottile e carico di significato: l'interno immaginato è abitato da icone del patrimonio artistico fiorentino, come la *Venere* e la *Primavera* di Botticelli, normalmente custodite agli Uffizi, e il *Ratto delle Sabine* del Giambologna, idealmente prelevato dalla Loggia dei Lanzi. Accanto a queste presenze simboliche, l'opera richiama anche luoghi reali e riconoscibili, come la biblioteca dell'Istituto Nazionale di Studi sul Rinascimento, collocata tra il terzo e il quarto piano dello stesso Palazzo Strozzi. Il risultato è un'immagine che non si limita a stupire: provoca. Nel pieno della pandemia da Covid-19, quando l'accesso ai musei era improvvisamente diventato contingentato o impossibile, *La Ferita* trasforma la facciata in un ingresso aperto e rilancia una domanda scomoda e attualissima: chi può entrare in questi luoghi della cultura, e a quali condizioni? Con *La Ferita*, JR suggerisce con forza che, anche a porte chiuse, i tesori custoditi dalla città non smettono di esistere: restano vivi, presenti, in attesa di uno sguardo. Ma l'opera non parla solo dell'emergenza pandemica; usa quel momento come lente per amplificare una questione che, ancora oggi, rimane aperta e ampiamente discussa. L'accessibilità, infatti, non si gioca soltanto sulle eventuali restrizioni che limitano gli ingressi, bensì su dinamiche più strutturali: i costi dei biglietti, la pressione turistica e il conseguente sovraffollamento dei percorsi espositivi, fino al rischio, sempre più concreto, che il museo venga concepito prima di tutto come una macchina di profitto. La scelta del luogo su cui realizzare *The Wound* è strategica. Palazzo Strozzi, cuore rinascimentale di Firenze, si affaccia su uno dei tracciati più attraversati del centro storico, lungo l'asse che conduce verso la stazione di Firenze Santa Maria Novella. Ed è anche un simbolo riconoscibile della città

¹ Si rimanda alla pagina del sito web ufficiale dell'opera: <https://www.jr-art.net/projects/la-ferita>

² L'anamorfosi come trasformazione proiettiva soggetta alle regole della prospettiva è stata oggetto di sperimentazioni già a partire dal XVI secolo. Cfr. DI LAZZARO, MURRA, VITELLI 2019; SALVATORE 2024.



^ Fig.1. Individuazione dei punti di fuga e delle relative linee di fuga usate per la costruzione della prospettiva dell'opera La Ferita su Palazzo Strozzi a Firenze (elaborazione dell'Autrice su fotografia © JR / Agence VU)

contemporanea: la sede per eccellenza delle grandi mostre temporanee d'arte. Proprio su questa "via di passaggio" JR colloca il punto di vista privilegiato dell'anamorfosi, il luogo esatto da cui l'immagine si ricompone e l'inganno prospettico si attiva. È lì che lo spettatore, spesso senza cercarlo, viene catturato: la città stessa diventa il corridoio d'accesso all'opera. Così, con *La Ferita*, Palazzo Strozzi si trasforma in una vetrina ideale, esposta allo sguardo di tutti, dove la provocazione non resta confinata dentro le sale del museo ma si impone nello spazio pubblico, davanti agli occhi di chiunque passi [fig.1]. Ma l'espedito scenografico, ancor prima delle critiche e delle possibili interpretazioni, crea qualcosa di più immediato. Per chi passa, trovarsi davanti a *La Ferita* è un'occasione quasi accidentale di "guardare dentro" Palazzo Strozzi: un invito improvviso. È certo sì una visione impossibile, e finta – per coloro che lo sanno –, eppure funziona proprio perché assomiglia a una fortuna inattesa. L'impressione di cogliere al volo ciò che normalmente resta nascosto, di catturare con lo sguardo un frammento di realtà oltre la soglia, di "rubare" per un istante un interno che, nella vita quotidiana, difficilmente si concede.

Qualche mese più tardi, nel luglio 2021, una scena altrettanto spiazzante si ripete a Roma. JR torna a intervenire su scala monumentale, con la stessa tecnica e gli stessi materiali, mettendo in atto un nuovo "strappo" percettivo nello spazio urbano. Questa volta il palcoscenico è Palazzo Farnese, sede dell'Ambasciata di Francia: sul prospetto principale compare un enorme *trompe-l'œil*, esteso per oltre 600 m², che trasforma la facciata in un'immagine teatrale, capace di riscrivere – anche solo per un momento – il modo in cui il monumento viene vi-

sto e attraversato con lo sguardo. L'opera si chiama *Punto di Fuga*³. Anche in questo caso il titolo anticipa ciò che accade davanti agli occhi: l'opera "spacca" la facciata e, sempre in un bianco e nero netto e teatrale, lascia intravedere un interno rivelato a metà tra realtà e reinvenzione. Ma la ragione dell'intervento, rispetto a quello fiorentino, cambia sensibilmente. A Roma, infatti, Palazzo Farnese è interessato da lavori di ristrutturazione che ne occultano il prospetto dietro ponteggi e impalcature. JR – su impulso e con il coinvolgimento dell'Ambasciata – trasforma allora quel limite in un'occasione: invece di chiudere l'edificio allo sguardo, ne garantisce una sorta di "apertura" visiva, mantenendolo, almeno simbolicamente, accessibile durante i lavori. Con l'analoga costruzione geometrica di tipo prospettico l'artista costruisce una vista anamorfica dell'interno di Palazzo Farnese, direzionando il punto di fuga al centro del prospetto, in corrispondenza del portone di ingresso, tra l'immaginario asse verticale di simmetria e la linea d'orizzonte posizionata all'incirca ad altezza occhi del visitatore. Per la prospettiva del piano superiore, il punto di fuga si alza, mantenendosi sempre allineato verticalmente all'asse centrale. La componente surreale in quest'opera è molto evidente, palesemente in contrasto con gli scenari possibili di realtà. La scena che si apre, sfondando il palazzo, propone una visione architettonica sdoppiata, costruita come un montaggio impossibile che prende come cerniera il portale d'ingresso. A sinistra si riconosce il vestibolo loggiato con volta a botte di Antonio da Sangallo; a destra, invece, si innesta la sequenza di archi a tutto sesto del cortile del palazzo, dove compare nuovamente – quasi "rimessa in scena" – la scultura dell'*Ercole Farnese*, ricollocata nel suo assetto originario, come attestano

³ <https://www.jr-art.net/projects/punto-di-fuga>



incisioni tra XVI e XVII secolo. Al piano superiore si apprezzano dallo squarcio gli affreschi di Francesco Salviati della “Sala dei Fasti”. E a rendere ancora più evidente la finzione interviene lo sfondo: un paesaggio roccioso, innaturale e profondo, che altera la percezione dello spazio e amplifica l'effetto teatrale, ricordando continuamente che ciò che si vede è co-struito, immaginato, impossibile [fig.2].

Tre anni successivi alle prime due installazioni italiane, nell'aprile 2024, dopo il centro storico fiorentino e quello romano, la città di Milano viene scelta come terreno di sperimentazione. JR crea una anamorfosi scultorea, dal titolo *La Nascita*: un'installazione dinamica su più piani in Piazza Duca d'Aosta che modifica il prospetto della stazione ferroviaria di Milano Centrale⁴. Anche qui le dimensioni dell'opera sono monumentali e gareggiano direttamente con la grandiosità della stazione. Il *trompe-l'œil* però non mostra l'interno dell'edificio novecentesco in una ingannevole finta-ma-plausibile vista; piuttosto modifica completamente la realtà creando una visione surreale che propone un paesaggio roccioso in cui è scavato un tunnel. Il riferimento storico a cui si allude è l'apertura del Traforo del Sempione, tunnel ferroviario di collegamento tra Italia e Svizzera, centrale per gli spostamenti da e per Milano Centrale verso il centro e nord Europa con una linea ferroviaria strategica. Così, *La Nascita*, che sovrappone alla facciata della stazione la parete della montagna scavata, riporta in città – e davanti agli occhi delle centinaia di migliaia di persone che ogni giorno attraversano la seconda stazione d'Italia per traffico⁵ – un pezzo di storia che non tutti conoscono. Non è esplicito, non è dichiarato, ma è talmente impattante che instilla il dubbio su cosa esso rappresenti; e non è forse la curiosità il più grande motore della conoscenza?

Le tre opere italiane di JR, *La Ferita*, *Punto di Fuga* e *La Nascita*, giocano sul rapporto tra lo spazio interno e quello esterno di una architettura monumentale, attraverso visioni impossibili di interni proiettate all'esterno. In qualche modo la sfacciata arroganza con cui le opere sono imposte nel tessuto urbano e che costringono alla vista tanto il visitatore quanto il passante, sono occasioni – seppur temporanee – per far vedere un ‘qualcosa’. In questi secondi in cui il meccanismo si compie e l'opera prende vita si capisce la potenza comunicativa. Questo, insieme al costruito geometrico estremamente efficace, cattura l'attenzione di tutti e diventa un momento unico di contatto tra spettatore e città, tra spettatore e museo. In questi secondi di attenzione rubata, come scene private spiate da un occhio esterno, come ricordano le settecentesche vedute nelle curiose scatole prospettiche dell'olandese Samuel van Hoogstraten⁶, la città attraverso il museo ha la sua *chance* di raccontarsi, in maniera insolita, divertente, impressionante, e, cosa non banale, gratuita per chi osserva.

Per questa prospettiva ricercata e costruita, per la maestosità dei luoghi in cui le opere sono collocate e per la monumentalità delle installazioni stesse, queste installazioni artistiche fanno riflettere sul modo di vedere la città, un atto altamente provocatorio anche se temporaneo. Immagini surreali, certo, ma che contengono un enorme potenziale comunicativo. La prospettiva – intesa come costruito geometrico e dispositivo di visione – quando viene applicata a grande scala diventa uno strumento efficace per coinvolgere, guidare lo sguardo e, soprattutto, rivelare: far emergere immagini e significati che altrimenti resterebbero invisibili o relegati a luoghi e percorsi specialistici. Ora, se questo espediente comunicativo ad alto im-

^ Fig.2. Individuazione dei punti di fuga e delle linee di fuga della prospettiva dell'opera Punto di Fuga su Palazzo Farnese, Roma (elaborazione dell'Autrice su fotografia © JR / Agence VU)

⁴ <https://www.jr-art.net/projects/la-nascita>

⁵ Al riguardo, si veda la pagina dedicata di Trenitalia <<https://www.grandistazioni.it/it/le-nostre-stazioni/milano-centrale.html>>

⁶ Il particolare oggetto realizzato da Samuel van Hoogstraten tra il 1655 e il 1660 e definito *wonderlijke perspectyfkas* è un mobile rettangolare in legno dipinto all'interno e all'esterno, aperto da un'estremità per far entrare la luce, oggi conservato presso la National Gallery di Londra. Guardando nel lato aperto, originariamente coperto da carta trasparente oliata, vediamo un groviglio distorto di pareti, finestre, porte aperte, piastrelle storte, sedie deformi e un cane dalle proporzioni strane. Solo quando guardiamo attraverso un buco spioncino – ce n'è uno ai lati dell'armadietto – tutto si incastra: si compone l'illusione di una casa olandese tridimensionale del diciassettesimo secolo, con vista su una varietà di stanze e spazi all'aperto. Tali scatole furono prodotte nella Repubblica Olandese a partire dal 1650 circa, per un periodo relativamente breve di circa 25 anni. <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/samuel-van-hoogstraten-a-peepshow-with-views-of-the-interior-of-a-dutch-house>

> Fig.3. Museo del Panorama Mesdag. Particolare dell'opera raffigurante il panorama di Scheveningen dipinto dal pittore Hendrik Willem Mesdag tra gli anni 1880-1881 (fonte: Donarreiskoffer, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, via Wikimedia Commons)



> Fig.4. Interno del museo del Panorama Mesdag con vista panoramica dell'edificio, della duna e della piattaforma centrale, con il panorama di Scheveningen sullo sfondo (fonte: Donarreiskoffer, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, via Wikimedia Commons)



patto, perché comprensibile, intuitivo e 'naturale' – nella sua accezione albertiana di *perspectiva naturalis* – viene guidato da una rigorosa scientificità e da una consapevole storicità dei contenuti, allora può trasformarsi in un vero e proprio strumento di conoscenza e divulgazione urbana. La città, attraverso queste immagini, non si limita a mostrarsi: prende coscienza di sé e della propria storia, e la rende leggibile nello spazio pubblico, condividendola con spettatori e visitatori in modo immediato ma non superficiale.

La storia, del resto, ce lo insegna da tempo e continua a ricordarcelo: l'illusione visiva non è solo intrattenimento, ma anche un potente dispositivo di racconto. Un esempio è dato già dalle vedute dipinte nei grandi panorami itineranti ottocenteschi che, precursori della fotografia e del cinema, venivano utilizzati per trasmettere notizie e aiutavano i visitatori a scoprire cosa stava succedendo altrove. Tra questi, il panorama di Scheveningen – *Panorama Mesdag* – veduta marittima dell'Aia dipinta dal pittore Hendrik Willem Mesdag è il risultato del fenomeno scoppiato intorno al 1875: una veduta circolare a 360 gradi di una vista sul mare, sulle dune e sul vecchio villaggio dei pescatori. Al centro del Museo Mesdag, che oggi conserva questo panorama, è stata costruita una duna artificiale, da cui i visitatori vedono lo stesso panorama come se si trovassero sulla duna più alta di Scheveningen all'epoca [figg.3-4].

Spunti e riflessioni che si inseriscono nella ricerca scientifica condotta dal progetto PRIN *Museo oltre il Museo – MOM*⁷, progetto che cerca nel connubio interdisciplinare tra Architettura e Arte un modo per portare il contenuto del museo fuori dalle sue mura riappropriandosi dell'originario tessuto urbano. Anche le opere menzionate si presentano come fortunati esempi in cui Arte e Architettura collaborano, tanto da trovare difficoltà a tracciare una linea netta di demarcazione tra l'una e l'altra. Anche se si tratta di installazioni bidimensionali, la scala dell'edificio con cui si confrontano e i costrutti geometrici con cui si costruiscono palinsesti architettonici che, abbiamo visto, alimentano un dialogo tra Arte e Architettura che vive grazie al tessuto urbano esistente. Gli edifici e le piazze cittadine sono usate come quinte sceniche per creare nuove immagini. La galleria seicentesca di Palazzo Spada a Roma, opera architettonica di illusionismo barocco di Francesco Borromini, ne è una chiara dimostrazione: il lungo colonnato percepito è in realtà frutto dell'inganno ottico messo in campo dalla prospettiva, essendo molto più corto di quanto appare. La scena prospettica diventa una sintesi visuale di questo rapporto, nonché strumento comunicativo che letteralmente 'rompe' i confini e irrompe in città.

Se questo è possibile da realizzare laddove la creatività e la visione dell'artista si avvale della licenza poetica che lo contraddistingue, inventando scene impossibili e surreali, ciò può essere messo in campo anche

⁷ Il progetto PRIN *Museo Oltre il Museo – MOM* ha coinvolto il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze e l'Accademia di Belle Arti di Firenze per gli anni 2024-2026.



per ricreare scene basate sulla realtà. In questo passaggio risiede forse la più grande differenza tra Arte e Architettura, tra Inganno e Realtà. Ed è qui che la sperimentazione promossa dall'Università può inserirsi, apportando scientificità all'immagine proposta e accuratezza della ricostruzione storica raccontata. In questo senso l'uso dell'espedito prospettico può essere sfruttato in campo museale anche specificatamente su quei beni culturali intangibili⁸ e invisibili⁹, la cui memoria è testimoniata solo da fonti iconografiche nascoste in archivi e depositi, portandoli di nuovo 'in vita' attraverso ricostruzioni inedite. Oggi, però, rispetto alle vedute ottocentesche, sfruttando le potenzialità offerte dagli strumenti digitali. Superare i confini fisici della musealizzazione, infatti, vuol dire, tra le altre cose, acquisire quegli strumenti grafici e digitali in grado di rispondere alla necessità di esibire anche quel segmento di patrimonio culturale che per diverse ragioni non esiste più o non può essere musealizzato. Tra questi fanno parte, ad esempio, quei monumenti storici non più esistenti la cui memoria è conservata solo dalle fonti iconografiche, così come i quei beni che sono nascosti tra archivi e depositi.

Su questo specifico punto la ricerca di MOM si è concentrata affrontando il tema della *Conservazione della Memoria*. Se da un lato, in una visione 'classicizzante', lo spazio museale accoglie ed espone la documentazione come testimonianza storica stessa dell'esistenza del bene, dall'altro la volontà di andare oltre i confini del museo¹⁰, insieme alle tecnologie attuali e alla ricerca attiva che insiste sullo studio del patrimonio culturale, rivoluzionano la modalità conservativa-espositiva del documento e offrono nuove soluzioni per la sua musealizzazione.

Il disegno prospettico e le tecniche digitali collaborano per raccontare il patrimonio culturale poiché riescono a lavorare sull'apparato iconografico, che viene rielaborato in prospettive e ricostruzioni fondate su processi *source-based*. Con ciò si possono realizzare narrative storiche e ricostruzioni grafiche degli oggetti, come, ad esempio, attraverso la ricostruzione ipotetica digitale in modelli tridimensionali, strategia ricostruttiva che opera sull'apparato iconografico a disposizione per ricreare una perdita spazialità tridimensionale. In ciò, la modellazione tridimensionale *source-based* realizza un'opera di ricostruzione digitale atta a restituire una visione di come il sito poteva apparire nella sua epoca. Per far ciò si parte dai documenti bidimensionali a disposizione (ciò si applica infatti non solo ai siti distrutti di cui si hanno fotografie, ma analogamente anche a quei progetti che non sono mai stati realizzati e sono rimasti su carta¹¹) e si arriva a un modello 3D che mostra un'inedita idea di spazialità. Tuttavia, la ricostruzione resta 'ipotetica', poiché molteplici sono le incognite che si incontrano nel processo ricostruttivo¹², come molteplici sono le scelte interpretative nella definizione di uno spazio nel passaggio da 2D a 3D¹³. Attraverso la ricostruzione 3D di beni culturali non più esistenti è possibile ricreare in ambiente digitale le stesse viste prospettiche restituite dalle fotografie – vere e proprie testimonianze storiche del sito – e lavorare così per confronti diretti tra scene. Da un lato, questo consente di verificare l'attendibilità della ricostruzione, controllandone coerenza e precisione rispetto alle fonti; dall'altro, permette di riattivare un'esperienza di fruizione altrimenti irraggiungibile, rendendo di nuovo "visitabili" spazi che oggi non possono più essere vissuti [fig.5].

Fig.5. Chiesa di S. Nshan (del Sacro Segno) ad Agulis, Repubblica Autonoma del Nakhichevan. Confronto tra fotografia conservata in archivio e vista analoga ricreata dal modello ipotetico digitale tridimensionale ricostruito. A sinistra, fotografia di Hovhannes Zakarian (autore), 1985-1986, riprodotta con autorizzazione della Research on Armenian Architecture (RAA) Foundation (elaborazione tridimensionale e confronto dell'Autrice)

⁸ Sull'argomento si veda ZERBINI 2025.

⁹ Con ciò si intendono tutte quelle opere d'arte, testimonianze storiche, culturali, sociali, tecnico-scientifiche e di costume che non sono fruibili perché nascoste nei depositi museali, non adeguatamente conosciute e valorizzate (CARMIGNANI, CAVAZZONI & PERÒ, 2012)

¹⁰ L'impostazione di una ricerca progettuale che supera i confini museali è quanto posto alla base del progetto PRIN *Museo oltre il Museo - MOM*. Sull'argomento si rimanda al contributo del PI Fabio Fabbrizzi nel presente volume.

¹¹ Cfr. CALKA 2025.

¹² Sull'argomento si rimanda ad alcuni di lavoro di F.I. Apollonio, tra cui APOLLONIO 2016.

¹³ Cfr. HORKAI 2025.

Se la ricostruzione digitale ipotetica tridimensionale di un edificio – sempre più dibattuta nel campo di sperimentazione del rilievo e del disegno¹⁴ – appare come un'efficace soluzione tra le forme di visualizzazione di una ripristinata 'spazialità perduta', va inteso che per riuscire nel processo ricostruttivo, le fonti iconografiche a supporto devono riportare dati sufficienti all'individuazione della geometria dell'oggetto. Vale a dire, nel caso ideale e ottimale, avere un numero adeguato di disegni, come planimetria, sezioni e/o prospetti, corredati da un'indicazione metrica delle misure, e fotografie per la comprensione dello spazio, sia interno che esterno. Di questo un esempio applicativo è la ricostruzione digitale tridimensionale ipotetica della chiesa di Santa Margherita realizzata secondo i principi del *Critical Digital Model* a partire dai disegni di progetto di Agostino Barelli del 1685 da parte del gruppo bolognese di Fabrizio Ivan Apollonio [APOLLONIO ET AL., 2025]. Ciò rappresenta un esperimento di ricostruzione tra Arte e Architettura di un nuovo documento, dando vita, allo stesso tempo, alla documentazione bidimensionale d'archivio. Altro esempio è la ricostruzione ipotetica tridimensionale del convento di San Francesco a Pitigliano a partire dagli appunti progettuali di Antonio da San Gallo il Giovane conservati al Gabinetto delle Stampe degli Uffizi che è stata realizzata dal gruppo fiorentino di Cecilia Luschi e collocata all'interno di una vetrina olografica nel museo diocesano "Palazzo Orsini" di Pitigliano [ZEBINI, 2022]. Sono esempi, esercizi, ricerche di come le tecnologie digitali applicate a studi geometrici possono dare vita alla documentazione, facendola uscire dai musei e circolare all'interno altre strutture. Nei casi più frequenti, tuttavia, l'abbondanza delle informazioni e dei documenti per ricostruire un monumento perduto non è quasi mai uno scenario reale. Piuttosto, è più probabile che ci si trovi di fronte a una carenza di materiale, soprattutto di disegni tecnici, per cui le informazioni mancanti per ricostruire la geometria dell'oggetto devono essere dedotte o estrapolate. In particolar modo, quando gli elaborati tecnici bidimensionali sono scarsi o assenti, la geometria va estratta dalle rappresentazioni prospettiche dell'oggetto per come ritratto in fotografia. In questo senso, ancor prima di poter procedere alla modellizzazione *source-based*, dal documento d'archivio al 3D, è necessario attuare un processo inverso di estrapola-

zione delle informazioni necessarie, dal 2D al 3D, aprendo la questione a un problema prettamente geometrico. La prospettiva qui si inserisce, essendo in grado di analizzare i documenti, estrapolare dati e crearne di nuovi, come attraverso le proiezioni inverse che permettono di ricostruire i piani di un edificio dalla fotografia che lo ritrae, così come può costruire nuove visualizzazioni per comunicare narrative, proprio come le opere di JR, che apre edifici per mostrare sfondati prospettici.

Con le tecnologie digitali che permettono di lavorare a grande scala e le conoscenze sulle tecniche di ricostruzioni prospettiche, gli archivi, i musei e i documenti che vi sono contenuti e che spesso rappresentano le sole testimonianze di un intero segmento di patrimonio possono essere fatte rivivere e comunicate al di fuori. In questo senso, il contributo presentato vuole sottolineare la potenzialità espressiva e comunicativa dello strumento scenico della prospettiva, e di come essa può veicolare messaggi e interpretazioni in maniera più o meno diretta ma sempre efficace per un ampissimo pubblico.

Con tutto questo si intende riflettere sull'esistenza di soluzioni, proposte e progetti capaci di rovesciare, o almeno rimescolare, il rapporto tra città, museo e spettatori, dentro un contesto urbano che da anni convive con il rischio di ridursi a un "museo a cielo aperto". L'obiettivo è segnalare che la ricerca, anche in ambito accademico – come nel caso di *MOM* – sta affrontando in modo critico questa condizione: sta interrogando il problema, vagliando ipotesi, sperimentando e verificando approcci che sappiano farsi carico dell'imponente tradizione fiorentina e, allo stesso tempo, offrire esperienze culturali nuove, accessibili e significative ai suoi "spettatori". In questa direzione, anche gli *escamotage* prospettici possono diventare strumenti per aprire varchi: finestre temporanee su una città che, per molti, resta sorprendentemente segreta. Un segreto che ricorda quello del Giardino di Boboli, racchiuso dentro le mura: custodito o nascosto? Installazioni prospettiche, anamorfosi e illusioni possono far riaffiorare angoli urbani attraverso nuove – o antiche – prospettive, recuperate dalle vedute storiche o reinventate da artisti contemporanei¹⁵. Con la speranza che ciò che oggi viene percepito come "museo a cielo aperto" possa tornare a essere, più semplicemente, una città aperta per chi la abita.

¹⁴ A tale proposito, si segnala che recenti ricerche stanno provvedendo alla definizione di linee guida standardizzate per la creazione di modelli tridimensionali digitali quanto più vicini a un modello di scientificità condivisibile e trasparente, in cui le scelte e i passaggi interpretativi adottati dall'operatore in tutte le fasi di modellazione sono individuabili e rintracciabili. Ciò è valido sia per la trasparenza dei passaggi svolti che per la riusabilità e compatibilità e scambio dati con i processi e software di modellazione 3D. Sull'argomento cfr. APOLLONIO 2024 e APOLLONIO ET AL. 2025.

¹⁵ Un esempio di tali iniziative in cui sono coinvolti nuovi artisti è dato da MAUA, Museo diffuso di Arte Urbana Aumentata, inaugurato nel 2025 a Firenze: un museo diffuso in città di opere di arte urbana, che ha unito la *Street Art* con la realtà aumentata per offrire esperienze digitali immersive fruibili via smartphone, creando quello che è stato definito come «*dialogo inedito tra arte e tecnologia*». L'esperimento del progetto MAUA è esemplificativo della volontà di agire a scala urbana con progetti artistici per cercare di innescare nuove energie culturali a Firenze. <<https://mauamuseum.com/cities/firenze/>>

Riferimenti bibliografici

F.I. APOLLONIO, (2016). *Classification schemes for visualization of uncertainty in digital hypothetical reconstruction, 3D research challenges in cultural heritage II: how to manage data and knowledge related to interpretative digital 3d reconstructions of cultural heritage*, Springer International Publishing, pp. 173-197.

F.I. APOLLONIO, M. ZANNONI, F. FANTINI, S. GARAGNANI, L. BARBIERI, (2025). "Accurate Visualization and Interaction of 3D Models Belonging to Museums' Collection: From the Acquisition to the Digital Kiosk", in *ACM J. Comput. Cult. Herit.* 18, 1, Article 5 (Feb. 2025).

F.I. APOLLONIO, (2024). "The Three-Dimensional Model as a 'Scientific Fact': The Scientific Methodology in Hypothetical Reconstruction", in *Heritage*, 2024, 7, 5413-5427.

B. CALKA, P. JACZEWSKA, J. SLOWIK, (2025). "Integration of Multi-Source Archival Data for 3D Reconstruction of Non-Existent Historical Buildings", in *Appl. Sci.*, 2025, 15, 299.

L. DE CARLO, R. MIGLIARI, (2008). "Un manifesto per il rinnovamento della Geometria Descrittiva", in B. ATERINI, R. CORAZZI, (a cura di), *La Geometria tra didattica e Ricerca*, Atti del Convegno internazionale, Firenze 17-19 aprile 2008, Alinea, pp.103-104.

A. DE SANCTIS, (2014). "Prospettiva e studi sulla rappresentazione architettonica. XVII-XVIII secolo", in G.M. VALENTI, (a cura di), *Prospettive architettoniche. Conservazione digitale, divulgazione e studio*, vol I, Collana Studi e Ricerche 26, Sapienza Università Editrice, pp. 657-678.

P. DI LAZZARO, D. MURRA, P. VITELLI, (2019). *Le immagini anamorfiche in un viaggio interdisciplinare tra arte, storia, geometria e attualità*, ENEA Agenzia nazionale per le nuove tecnologie, l'energia e lo sviluppo economico sostenibile.

A. GALANSINO, (a cura di), (2021). *JR., The Wound / La ferita*, Marsilio.

A. HORKAI, (2025). "From Archives to 3D Models: Managing Uncertainty with Paradata in Virtual Heritage", in *Heritage*, 2025, 8, 441.

L. INZERILLO, (2014). "La restituzione prospettica: teoria e applicazioni", in G.M. VALENTI, (a cura di), *Prospettive ar-*

chitettoniche. Conservazione digitale, divulgazione e studio, vol I, Collana Studi e Ricerche 26, Sapienza Università Editrice, pp. 745-791.

R. MIGLIARI, (2012). "La Geometria descrittiva nel quadro storico della sua evoluzione dalle origini alla rappresentazione digitale", in L. CARLEVARIS, L. DE CARLO, R. MIGLIARI, (a cura di), *Attualità della Geometria descrittiva*, Seminario nazionale sul Rinnovamento della Geometria descrittiva, Roma dicembre 2009 - marzo 2010, Gangemi.

R. MIGLIARI, (2012). "Descriptive Geometry: From its Past to its Future", in *Nexus Network Journal*, 14, 2012, pp. 555-571.

M. SALVATORE, (2024). "Graticole, funi e lucerne per la costruzione pratica delle anamorfosi", in S. MENCONERO, V. CASTIGLIONE, M. CERACCHI, (a cura di), *Sapienza a Scuola: Laboratorio di anamorfosi tra arte e scienza. Un progetto di Terza Missione*, Sapienza Università Editrice.

G.M. VALENTI, L. CARLEVARIS, (2025). "Con lo sguardo verso iπ1. 'Emergenze' di ricerca per la geometria descrittiva", in *TRIBELON*, II, 3, pp. 22-33.

M. ZERBINI, (2022). "Il convento di San Francesco a Pitigliano: la chiesa che entra nel museo / The convent of San Francesco in Pitigliano: the church enters into the museum". In C. BATTINI, E. BISTAGNINO (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare*. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione / *Dialogues. Visions and visuality. Witnessing Communicating Experimenting*. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers, FrancoAngeli, pp. 2996-3015.

M. ZERBINI, (2025). "La salvaguardia del valore intangibile dei beni culturali nei musei attraverso lo strumento digitale", in *Museo Oltre il Museo - MOM /1*, Altralinea.

Riferimenti sitografici

M. CARMIGNANI, F. CAVAZZONI, N. PERÒ, (2012). "Un patrimonio invisibile e inaccessibile. Idee per dare valore ai depositi dei musei statali", da *briefing paper di Istituto Bruno Leoni*. http://www.brunoleonimedia.it/public/BP/IBLBP_111-Musei.pdf