

le
prea_
sità
re pos_
li sibi_
es li.

le
rea_01

Ità
pos_02

sibi_03

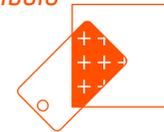
li_04

01
vai sul sito
vitruvio-ar.com

02
scarica l'applicazione
Android o iOS

03
lancia l'applicazione

04
per accedere ai contenuti in realtà aumentata,
inquadra la copertina e le pagine
del portfolio **le realtà possibili**
che contengono questo simbolo



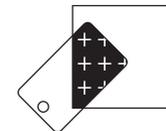
pos⁰¹
sible
rea⁰²
liti⁰³
es.⁰⁴

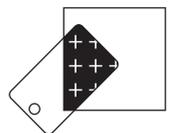
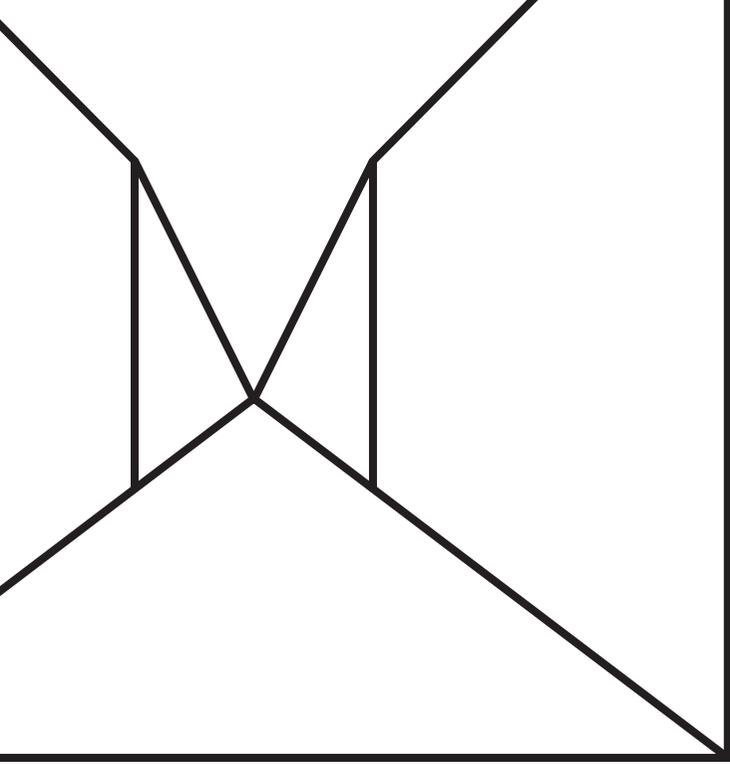
⁰¹
visit
vitruvio-ar.com

⁰²
download the app
Android o IOS

⁰³
open the app

⁰⁴
to access **the possible realities** content
in augmented reality, frame the cover and the
pages of the wallet that contains this symbol





Vitruvio Virtual Museum:
realtà virtuale e realtà
aumentata per arte,
architettura e design.
Dal 2015.

Vitruvio Virtual Museum:
virtual reality and
augmented reality for art,
architecture and design.
Since 2015.



Dal 2015 a oggi Vitruvio Virtual Museum ha realizzato numerose esperienze di realtà virtuale e realtà aumentata su tutti i principali dispositivi e sistemi operativi disponibili sul mercato.

Realizziamo le nostre esperienze attraverso l'acquisizione di immagini a 360° - statiche e dinamiche - la modellazione in 3D (anche real time), l'ibridazione delle due tecniche precedenti.

Collaboriamo con alcuni fra i più importanti artisti, architetti e designer del mondo - fra questi: Nanda Vigo, Mario Cucinella, Alessandro Mendini - e abbiamo esposto le nostre opere nei principali luoghi dell'arte contemporanea: La Triennale di Milano, MADRE, MAST., MAMbo, Mart, MAXXI, Peggy Guggenheim Venezia, Pinacoteca Nazionale di Bologna, Reggia di Caserta, Manifesta 12.

Since 2015, the Vitruvio Virtual Museum has realised numerous experiences in virtual reality and augmented reality for use with the most important devices and operative systems on the market.

We realised our experiences by acquiring 360° images – still and dynamic – 3D modelling (including real time), and the hybridisation of these two techniques.

We work in collaboration with some of the most highly esteemed artists, architects and designers in the world, including Nanda Vigo, Mario Cucinella, Alessandro Mendini, and we have exhibited our work in the main showcases of contemporary art - La Triennale in Milan, MADRE, MAST., MAMbo, Mart, MAXXI, Peggy Guggenheim Venezia, Pinacoteca Nazionale in Bologna, the Royal Palace of Caserta, Manifesta 12.



Casa Malaparte
Vitruvio Virtual
Museum

La casa di Malaparte a Capri, come la pensò Libera, è una casa di riti e di rituali, una casa che immediatamente ci riporta, con brivido, ai misteri e ai sacrifici egei: un gioco anodico in una luce italiana.

Casa Malaparte on Capri, as devised by Libera, is a home of rites and rituals, a home that, with a shiver, immediately conjures up Aegean mysteries and sacrifices; an anodic game under an Italian light.



7

8

Rendere visitabile il non visitabile: questo il motivo che ci ha spinti a incentrare su Casa Malaparte la nostra prima autoproduzione artistica.

Il mare. I mattoni rossi. La vista sui faraglioni. La lunga scalinata che conduce al tetto e alla mitica vela bianca dietro la quale **Brigitte Bardot** prendeva il sole nel *Disprezzo*. Il salone principale.

Le maioliche di **Alberto Savinio**. Sono solo alcuni dei particolari che continuano a sedurre e affascinare studiosi, architetti, artisti e appassionati di tutto il mondo; sono solo alcuni dei particolari da noi ricostruiti in 3D real time.

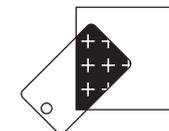
Uno studio filologico e una sfida tecnologica. Un'opera d'arte virtuale immersiva che ha riaperto Casa Malaparte al pubblico.

Making the unvisitable, visitable is the reason that led us to choose Malaparte House for our first artistic self-production.

The sea. The red bricks. The view over the sea stacks. The long climb that leads up to the roof and the iconic white screen that conceals **Brigitte Bardot** as she sunbathes in *Contempt*. The main living room.

Alberto Savinio's majolica. These are just some of the details that continue to seduce and fascinate academics, architects and devotees across the world; just some of the details recreated by us in 3D real time.

A philological study and a technological challenge. A work of immersive, virtual art that has reopened Casa Malaparte to the public.



Lifestyle
Antolini
Claudio Silvestrin
Architects

L'obiettivo del mio lavoro e quello di far risaltare la qualità meno evidente della pietra - la sua leggerezza.

La materia è pesante solo per le leggi della fisica. Eppure la Terra è nient'altro che un puntino in orbita tra infinite galassie.

My design aims to show the hardly spoken quality of stone – its lightness.

For the earth matter is only heavy according to physics. Yet our Earth is nothing but an orbiting dot amongst infinite galaxies.



13

14

La perfetta armonia fra natura e progetto: questo lo scopo della Lifestyle Antolini, la prima showroom virtuale immersiva in 3D real time mai realizzata.

La perfetta armonia fra natura e progetto.

Con un però. Perché, oltre alle atmosfere serene progettate da Claudio Silvestrin, era necessario riprodurre in maniera iperrealista le pietre naturali estratte e lavorate da Antolini SpA, dare loro voce.

Era necessario introdurre il reale nel virtuale: la superficie baciata dalla luce, la materia bagnata dall'acqua, il carattere profondo della pietra a contatto con la mano dell'uomo.

Entrare dentro la Lifestyle Antolini significa apprezzare la leggerezza della pietra e l'odore della luce.

Significa esperire una nuova idea di spazio e tempo.

Perfect harmony between nature and design: this is the aim of Lifestyle Antolini, the first immersive virtual showroom in 3D real time ever created.

Perfect harmony between nature and design.

There is, however, a 'but'. Beyond the peaceful atmosphere designed by Claudio Silvestrin, it was necessary to

reproduce hyperrealistically the extraction and processing of natural stone by Antolini SpA, in order to give them

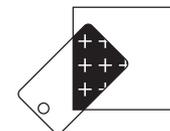
a voice. It was necessary to introduce the real to the virtual: light caressing a surface, water washing over matter,

the profound nature of stone in contact with man's hand.

Entering Lifestyle Antolini means acknowledging the weightlessness of stone and the scent of light.

It is the accomplishment of a new idea of space and time.

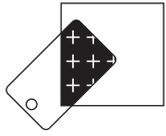
PLAY
Lifestyle Antolini



Casa do ut do
Fondazione
Seràgnoli

[La Casa do ut do] è molto romantica, è in un parco; è formata da un numero di stanze ampio, ma anche progressivo. Ogni stanza è fatta da un architetto; ha un senso e un significato preciso, emblematico, metaforico.

[Do Ut Do House] is very romantic; it is in a park; it is made up of a large, but also progressive, number of rooms. Each room has been created by an architect; it has a purpose and it has precise, emblematic, metaphoric meaning.



La Casa do ut do è la **prima architettura** al mondo visitabile esclusivamente attraverso la realtà virtuale.

13 ambienti disegnati da 13 differenti architetti.

13 differenti progetti presentati nei più disparati modi e da noi liberamente interpretati e resi visibili attraverso la realtà virtuale.

13 stanze 3D che non riproducono ambienti, ma sentimenti, emozioni:

Amore, Attesa, Civiltà, Complicità, Coraggio (delle donne), Empatia creativa, Gioco, Inclusione, Incontro, Luce, Natura, Sogno, Vitalità.

13 progetti originali donati alla Fondazione Isabella Seràgnoli da: Alberto Biagetti, Mario Cucinella, Riccardo Dalisi, Michele De Lucchi, Stefano Giovannoni, Alessandro Guerriero, Massimo Iosa Ghini, Daniel Libeskind, Angelo Naj Oleari, Terri Pecora, Renzo Piano, Claudio Silvestrin, Nanda Vigo.

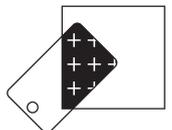
Do Ut Do House is the **first architecture** in the world that is visitable exclusively by virtual reality.

13 environments designed by 13 different architects.

13 different projects presented in the most disparate ways, then freely interpreted by us and rendered visible through virtual reality.

13 3D rooms which do not reproduce environments, but sentiments and emotions: Love, Expectation, Civility, Complicity, Courage (of women), Creative Empathy, Playfulness, Inclusion, Encounters, Light, Nature, Dreams, Vitality.

13 original projects donated to the Fondazione Isabella Seràgnoli by: Alberto Biagetti, Mario Cucinella, Riccardo Dalisi, Michele De Lucchi, Stefano Giovannoni, Alessandro Guerriero, Massimo Iosa Ghini, Daniel Libeskind, Angelo Naj Oleari, Terri Pecora, Renzo Piano, Claudio Silvestrin and Nanda Vigo.

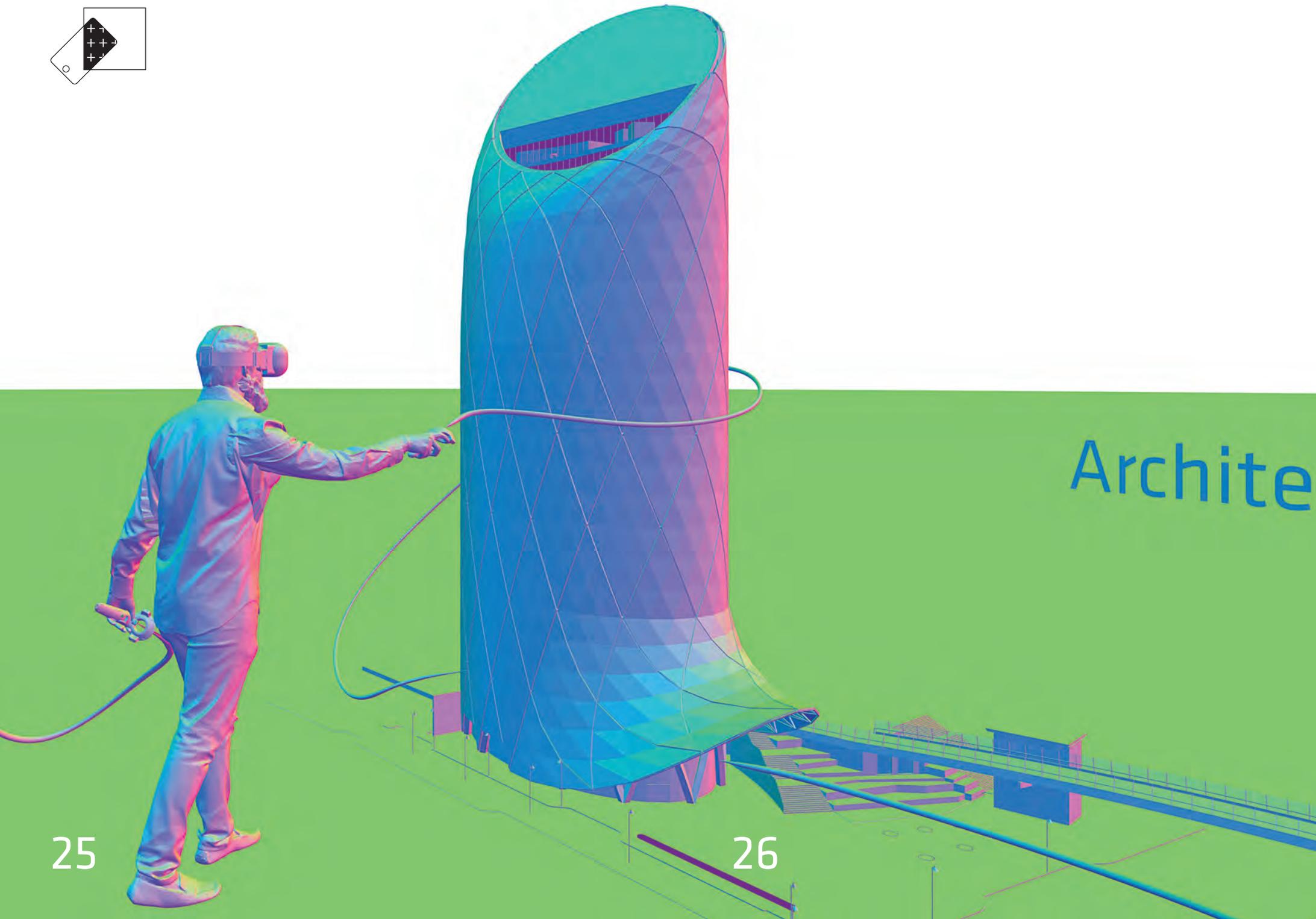
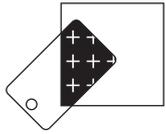


***Centro
direzionale
Unipol***

Mario Cucinella
Architects

La facciata rappresentata da una geometria a rete è metafora della rete della società, del sistema a rete delle relazioni.

The façade, represented by a grid-like geometry, is a metaphor for the network of society, the network of relationships.



Archite

25

26

Inserire lo spettatore all'interno di una piazza pulsante e viva: questo lo scopo della visualizzazione virtuale immersiva del nuovo Centro direzionale Unipol.

Sul **progetto presentato in Triennale** in occasione della mostra Empatia Creativa – che completerà il nuovo skyline milanese – abbiamo realizzato un'esperienza di realtà virtuale a partire dai file di progetto messi a disposizione da Mario Cucinella Architects. Le finiture degli interni e degli esterni sono state modellate ex novo sotto la direzione artistica di Mario Cucinella e del suo team di progetto, mentre la suggestiva vista dal sesto piano è stata realizzata acquisendo – anche per mezzo di droni – immagini a 360° successivamente lavorate in 3D.

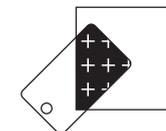
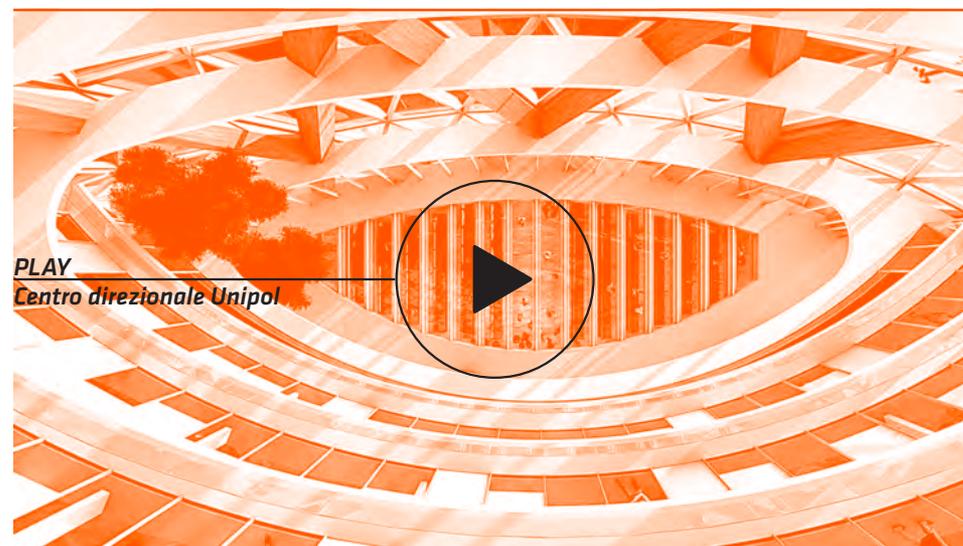
The purpose of the immersive, virtual visualisation of the new Unipol office building is to place the spectator in a throbbing urban plaza.

For this project, **which was presented at the Triennale** as part of the Empatia Creativa exhibition – which will complete the new Milan skyline – we created a virtual reality experience starting from the project files made available to us by Mario Cucinella Architects.

The finishing details of the interiors and exteriors were newly designed under the artistic direction of Mario Cucinella and his project team, whilst the impressive view from the sixth floor was made through the acquisition of 360° images – some by drones – later processed in 3D.

Inserire lo spettatore all'interno di una piazza pulsante e viva: questo lo scopo della visualizzazione virtuale immersiva del nuovo Centro direzionale Unipol.

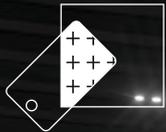
Sul **progetto presentato in Triennale** in occasione della mostra Empatia Creativa – che completerà il nuovo skyline milanese – abbiamo realizzato un'esperienza di realtà virtuale a partire dai file di progetto messi a disposizione da Mario Cucinella Architects. Le finiture degli interni e degli esterni sono state modellate ex novo sotto la direzione artistica di Mario Cucinella e del suo team di progetto, mentre la suggestiva vista dal sesto piano è stata realizzata acquisendo – anche per mezzo di droni – immagini a 360° successivamente lavorate in 3D.



***Museo
Fondazione
Rovati***
Mario Cucinella
Architects

Il tema di progetto è individuare una nuova narrazione per questo specifico ambito della storia dell'arte: i musei archeologici sono fondamentali per la società, ma hanno bisogno di divenire luoghi narrativi, così da evitare una deriva specialistica. Si tratta di un'operazione culturale molto importante, anche per il suo essere legata a un'iniziativa privata.

The theme of this project was to identify a new narrative for this specific sphere of art history: archaeological museums are fundamental to society, but, in order to avoid drifting into a specialist niche, they need to become places of stories. It is a cultural operation, whose importance is also linked to its private enterprise.



31

*questo è un marcatore.
aprilo e inquadralo per
visualizzare il contenuto.*

*this is a marker.
open it and watch it through
the app to view the content.*



Portare all'interno della realtà virtuale l'atmosfera evocativa, sacra, criptica ispirata alla grande cultura etrusca: questa è stata la **sfida più complessa** lanciata dalla Fondazione Rovati.

A partire dai file di progetto di Mario Cucinella Architects abbiamo realizzato lo spazio architettonico virtuale; dopodiché abbiamo realizzato ex novo le finiture; infine abbiamo ricostruito in 3D, a partire da foto 2D, i vasi e il guerriero etrusco, pezzo pregiato della collezione Rovati.

Attraverso la realtà virtuale abbiamo così presentato in anteprima alla Triennale - durante la mostra Empatia Creativa - il progetto museale della Fondazione Rovati volto a valorizzare e potenziare lo storico palazzo Rizzoli-Carraro trasformandolo in uno spazio espositivo permanente dedicato all'arte etrusca.

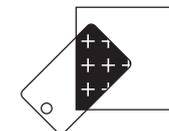
To bring into virtual reality the evocative, sacred, cryptic atmosphere inspired by the great Etruscan civilisation was the **most complex challenge** proposed by the Fondazione Rovati.

Project files provided by Mario Cucinella Architects provided the starting point from which we created the virtual architectural space; we then went on to create new finishing details; finally, from 2D pictures we recreated in 3D, the vases and the Etruscan warrior, prized pieces of the Rovati collection.

This is how, at the Empatia Creativa exhibition for the Triennale, we presented a preview of the Fondazione Rovati museum project through virtual reality, whose aim was to promote and enhance the historic Rizzoli-Carraro building by transforming it into a permanent exhibition space exclusively for Etruscan art.

Museum

PLAY
Museo Fondazione Rovati

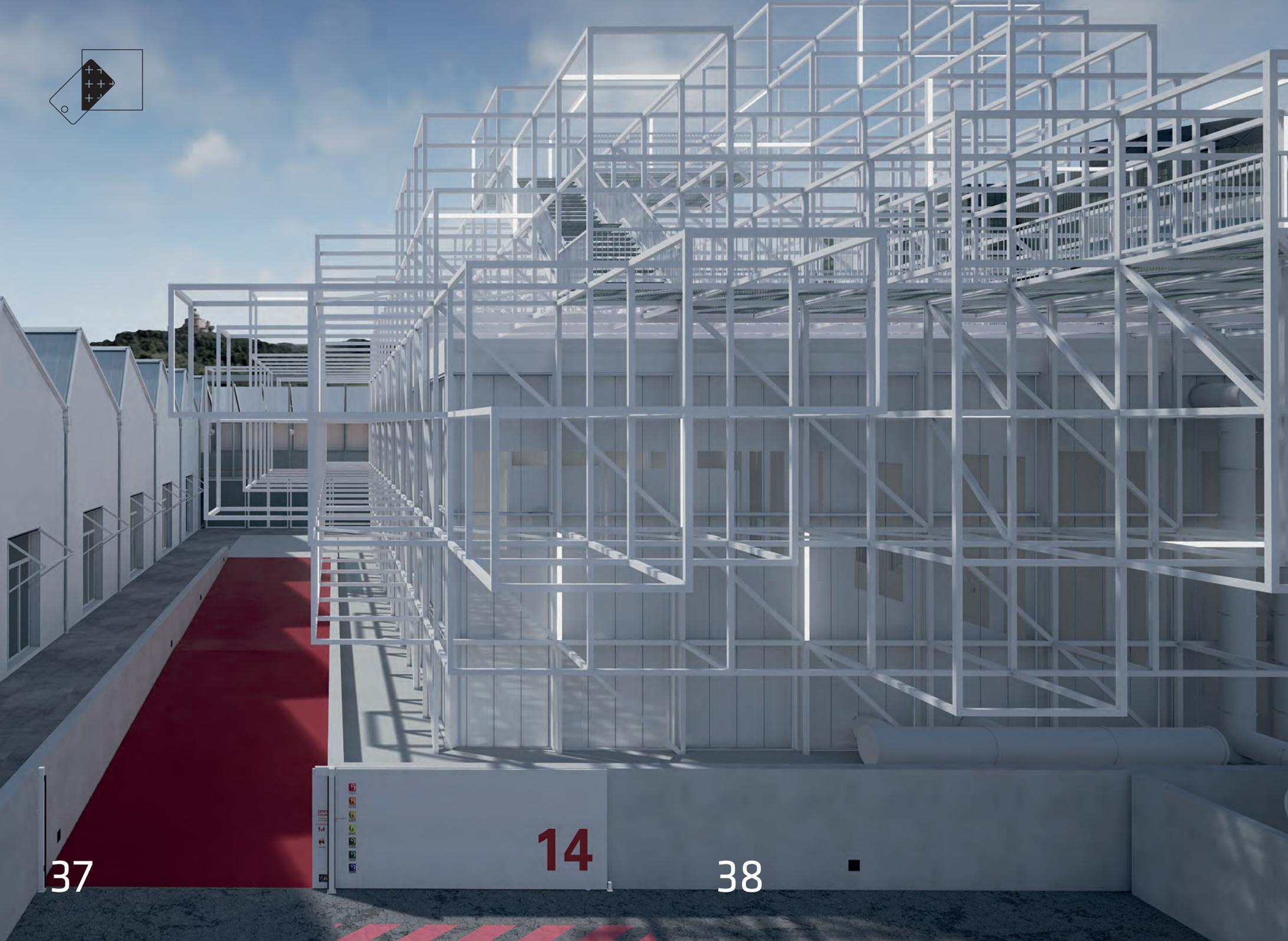
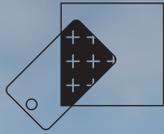


***Centro Arti
e Scienze
Golinelli***

Mario Cucinella
Architects

*Arte è innovare.
L'arte serve per capire il mondo.*

*Art is to innovate.
Art serves to understand the world.*



37

14

38



Dal virtuale al reale: il Centro Arti e Scienze Golinelli è la dimostrazione delle possibilità che la realtà virtuale immersiva offre all'architettura.

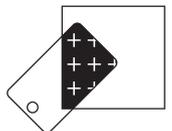
Partendo dai disegni tecnici forniti da Mario Cucinella Architects, attraverso un confronto costante con Mario Cucinella e il suo team di progetto, abbiamo realizzato e presentato - a gennaio 2017 in occasione di Arte Fiera Bologna - l'anteprima virtuale immersiva del nuovo Centro Arti e Scienze Golinelli, aperto il 4 ottobre dello stesso anno.

Noi consigliamo una gita a Bologna. Ma con Vitruvio Virtual Museum è possibile visitare il Centro Arti e Scienze Golinelli, salire le terrazze panoramiche e ammirare il Santuario della Madonna di San Luca senza muoversi dal proprio ufficio.

From virtual to real: the Golinelli Centre for Arts and Sciences is proof of the opportunities offered to architects by immersive virtual reality.

Using technical drawings provided by Mario Cucinella Architects as our starting point, and thanks to the continual collaboration with Mario Cucinella and his project team, in January 2017 for Arte Fiera Bologna, we created and presented the immersive virtual preview of the new Golinelli Centre for Arts and Sciences which opened on October 4 of the same year.

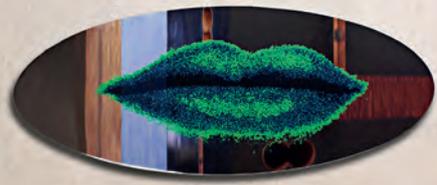
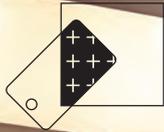
We recommend a trip to Bologna: with Vitruvio Virtual Museum it is possible to visit the Golinelli Centre for Arts and Sciences, stand on the panoramic terraces and admire the Sanctuary of the Madonna of San Luca without stepping out of your office.



Negozio Gavina Paradisoterrestre

Ogni paradiso metafisico ha la sua storia, il suo paesaggio, la sua bellezza, nei luoghi deputati immaginari della fede religiosa o della poesia.

Every metaphysical paradise has a history of its own, its own landscape, and its own beauty in the imaginary places appointed by religious faith or poetry.

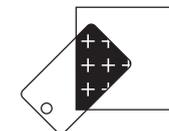


43

44

Trasportare all'interno della realtà virtuale immersiva il negozio più bello del mondo può sembrare folle. Cosa si può aggiungere a tanta reale bellezza? Attraverso l'acquisizione di immagini a 360° modificate in 3D abbiamo realizzato l'esperienza di realtà virtuale immersiva del negozio progettato da Carlo Scarpa per Dino Gavina. Attraverso un'applicazione Android e un comando ottico ad hotspot è così possibile ammirare i divani di Takahama, i Fiori futuristi di Balla, lo specchio Labbra, il tavolo-seduta Le Témoin e altre icone del design e visitare in libertà lo storico spazio di via Altabella a Bologna, così com'era stato concepito. **Pensate: è persino possibile imbattersi in Carlo Scarpa e Dino Gavina...**

To transport the most beautiful shop in the world into immersive virtual reality may seem madness. What could so much true beauty possible lack? Through the acquisition of 360° images, modified in 3D, we created an immersive reality experience of the shop designed by Carlo Scarpa for Dino Gavina. Through an Android application and an optic hotspot command, it has become possible to admire Takahama's sofas, Balla's futuristic flowers, the Lips mirror, the Témoin table-seat and other design icons, and to visit in utmost freedom the historic space in via Altabella, Bologna, the way it was conceived. **Just think, you might even run into Carlo Scarpa and Dino Gavina...**

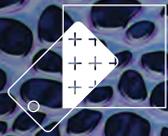


Synapse

Enrico T. De Paris

Il fatto più interessante è che il fruitore dell'opera non è più di fronte ma dentro l'opera, sì in modo virtuale, ma con tutti suoi sensi attivi, ed è emozionalmente coinvolto.

The most interesting aspect is that the beholder is no longer in front of the work, but inside it, albeit virtually, but with all senses active, and with full emotional involvement.



Synapse è una delle **prime opere d'arte** virtuale immersiva mai realizzate e presentate al pubblico. Immergendosi in Synapse - un labirinto a struttura molecolare progettato e popolato dall'artista Enrico T. De Paris - lo spettatore si fa parte attiva dell'opera d'arte e **diventa a sua volta opera nell'opera**: si muove liberamente fra le stanze, viene stimolato da piccoli oggetti volanti, entra in contatto con diverse creature: **simboli, emblemi, metafore.**

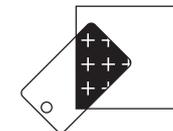
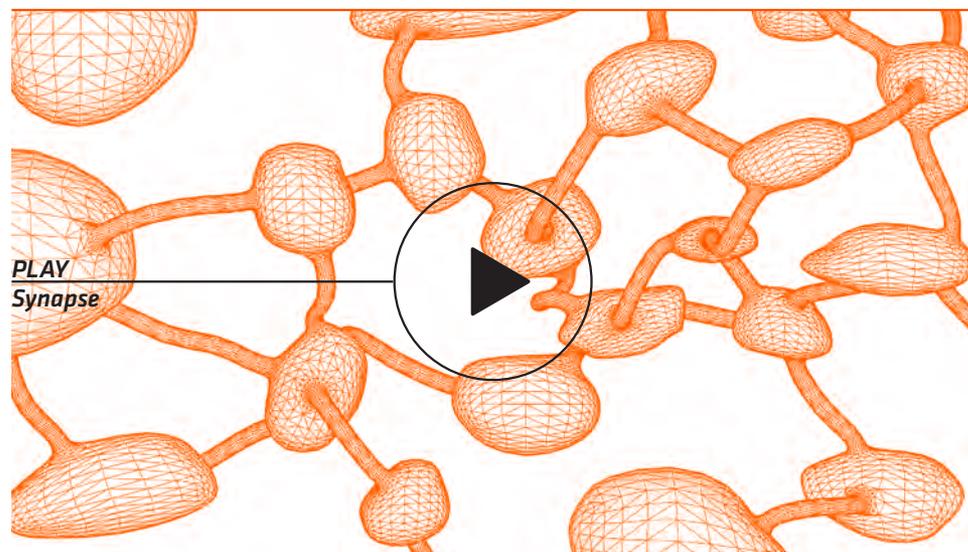
Indossare il visore e entrare in Synapse significa divenire artefici del proprio percorso, autori della propria personale esperienza artistica in quanto autori della propria personale esistenza: soggetti attivi e al contempo passivi.

Una vita virtuale regolata da leggi del tutto reali.

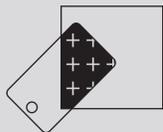
Synapse is one of the **first immersive virtual works of art** ever created and presented to the public.

When the spectator is immersed into Synapse – a molecular labyrinth structure designed and populated by the artist Enrico T. De Paris – he becomes an active part of the artwork and in turn **becomes an artwork within the artwork**: he moves freely around the rooms, is stimulated by small flying objects; he encounters a number of different creatures – **symbols, emblems, metaphors.**

To wear the visor and enter Synapse means to become the artifice of your pathway, author of your personal artistic experience just as he is the author of his own personal existence: subjects which are at once both active and passive. **A virtual life regulated by very real laws.**



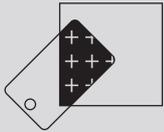
***Il richiamo
di Cthulhu***
Associazione
culturale
Visioni Future



IL RICHIAMO DI CTHUGHU

LORENZO BENEDETTI
ALOISIA LEOPARDI

/SALVATORE ARANCIO
/FABRIZIO COTOGNINI
/GIOVANNI OZZOLA
/GIANNI POLITI
/PIETRO RUFFO
/DOMENICO MANGANO E MARIEKE VAN ROOY



Volcano Emitting Rapidly Expanding Gases Containing Millions Of Tons Of Rock
Reduced To Powder By The Deflagration
2009

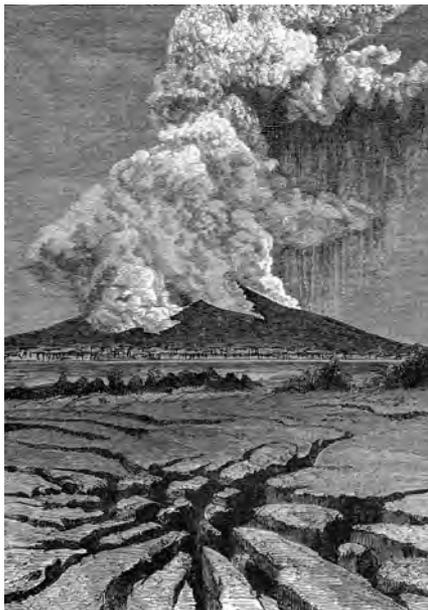
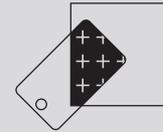


photo-etching on paper
55 x 44 cm

SALVATORE ARANCIO



No monsters lands
2018
(detail)



biacca and 24k gold Leaf on artist book
210 x 21 cm

FABRIZIO COTIGNINI

Il **catalogo della mostra** Il richiamo di Cthulhu è il primo catalogo d'arte in realtà aumentata mai realizzato. Presentato in occasione dell'omonima mostra, organizzata a Palazzo Mazzarino in occasione di Manifesta 12 a Palermo, sia il catalogo sia le esperienze AR in esso contenute sono state da noi progettate, sviluppate e pubblicate.

Attraverso la App Android e iOS di Vitruvio Virtual Museum, la stessa che hai scaricato per visualizzare i contenuti aumentati del portfolio **Le realtà possibili**, la stessa che tieni ora in mano, è possibile aumentare i contenuti presenti in questo innovativo catalogo scaricabile gratuitamente dal sito www.vitruviovirtualmuseum/art. Realtà aumentata: un modo nuovo per comunicare l'arte. E per farla.

Penso che la cosa più misericordiosa al mondo sia l'incapacità della mente umana di mettere in relazione i suoi molti contenuti.

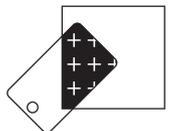
H. P. Lovecraft

The **exhibition catalogue** for Il richiamo by Cthulhu is the first art catalogue ever to be produced in augmented reality. Both the catalogue and the AR experiences were designed, developed and published by us, and presented at the exhibition of the same name organised at Palazzo Mazzarino for Manifesta 12 in Palermo. With the Vitruvio Virtual Museum app for Android and iOS, the same one that you downloaded in order to visualise the augmented content in the **Possible Realities** portfolio, the same one you are now holding, it is possible to augment the content available in this innovative catalogue, which can be downloaded free of charge at www.vitruviovirtualmuseum/art.

Augmented reality: a new way to share art. And do art.

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents.

H. P. Lovecraft



What if
Vitruvio Virtual
Museum

*Benché sappiamo che siamo dinanzi
a una finzione non ne siamo ora tanto sicuri.
L'incredibile diventa più credibile.*

*Although we know we are looking at make – believe
we are now no longer certain.
What is incredible becomes more credible.*



61

62

Un'indagine artistica sulle emozioni basilari dell'uomo. Questa è la definizione più precisa di What if, la nostra seconda opera d'arte VR indipendente.

A partire dalla scrittura di un soggetto e una sceneggiatura originali abbiamo ricostruito scenografie iperreali dominate dai quattro elementi: **aria, terra, fuoco, acqua.**

Chi entra in What if vive un'esperienza virtuale immersiva apparentemente libera. In realtà, per evitare la paralisi, è necessario seguire la regia occulta e prestabilita che governa l'esperienza, fare i conti con i propri ricordi e le proprie paure. In What if niente è casuale e tutto segue una logica precisa.

Tutto. Escluse le emozioni.

Artistic research into the fundamental emotions of man. This is the most accurate definition of What if, our second independent work of VR art.

From an original story and screenplay, we reconstructed hyperreal scenes dominated by the four elements: **air, earth, fire, water.**

Those who enter What if experience an apparently free immersive virtual reality. In truth, to avoid paralysis, it is necessary to follow occult, pre-established directions, which govern the experience and face up to your memories and fears. In What if nothing is improvised, and everything follows a specific logic.

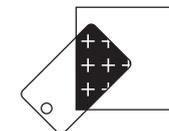
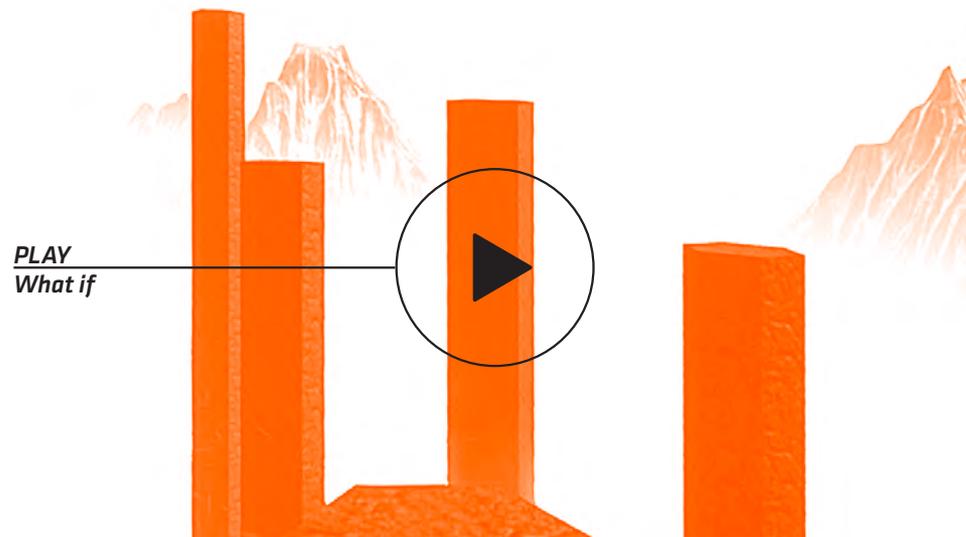
Everything. Everything except emotions.

Un'indagine artistica sulle emozioni basilari dell'uomo. Questa è la definizione più precisa di What if, la nostra seconda opera d'arte VR indipendente.

A partire dalla scrittura di un soggetto e una sceneggiatura originali abbiamo ricostruito scenografie iperreali dominate dai quattro elementi: **aria, terra, fuoco, acqua.**

Chi entra in What if vive un'esperienza virtuale immersiva apparentemente libera. In realtà, per evitare la paralisi, è necessario seguire la regia occulta e prestabilita che governa l'esperienza, fare i conti con i propri ricordi e le proprie paure. In What if niente è casuale e tutto segue una logica precisa.

Tutto. Escluse le emozioni.



Our reality

65

An abstract graphic design featuring several lines and shapes. At the top, a thin orange horizontal line spans the width of the page. Below it, a grey line starts from the left, goes up to a high point, then right, then down to a low point, then right, then up to a mid-point, then right, then down to a low point, and finally right. A vertical grey line is positioned at the first high point. A second vertical grey line is at the first mid-point. A diagonal grey line starts from the second low point and goes up and right. A horizontal grey line is at the second low point. At the bottom left, the number '65' is written in a bold, black, sans-serif font. Two vertical grey lines are positioned below the '65'.

Alessandro Agostini
founder



Maurizio Agostini
VR and AR specialist



Davide Bovi
help desk



Alejandro Martinez Rey
web marketing strategist



Alessandro Reggiani
graphic designer



Filippo Rimondi
graphic designer



Ubaldo Righi
art director



Simone Salomoni
co-founder



Sandro Selva
chief information officer



Pierpaolo Strocchi
developer



Simone Tosi
IT manager



Fabio Totaro
3D artist



— Copyright © rendered images
Asa Srl

— Copyright © testi
Simone Salomoni

— Copyright © immagini fotografiche
Giovanni Gori (Negozio Gavina per Paradisoterrestre)
Alessandro Reggiani
Vitruvio Virtual Museum archive

— Progetto grafico e impaginazione
Ubaldo Righi

— Stampato e confezionato in Italia
grafiche SBS - Fano di Argelato_Bologna

— Asa Srl è a disposizione degli eventuali aventi diritto per le fonti non individuate.

— Prima edizione, ottobre 2018

i: in
r my
e begin_

i: ning

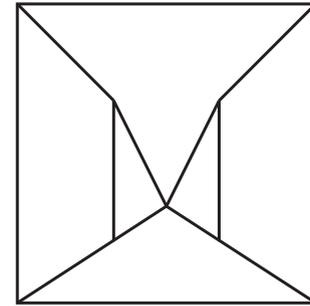
r is

t my

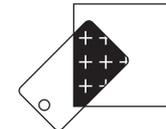
r end.

in
my
end
is
my
begin-
ning.

T. S. Eliot



VITRUVIOVIRTUALMUSEUM



in
my
begin-
ning
is
my
end.

in my beginning is my end.....in my end is my beginning.

vitruviovirtualmuseum.com