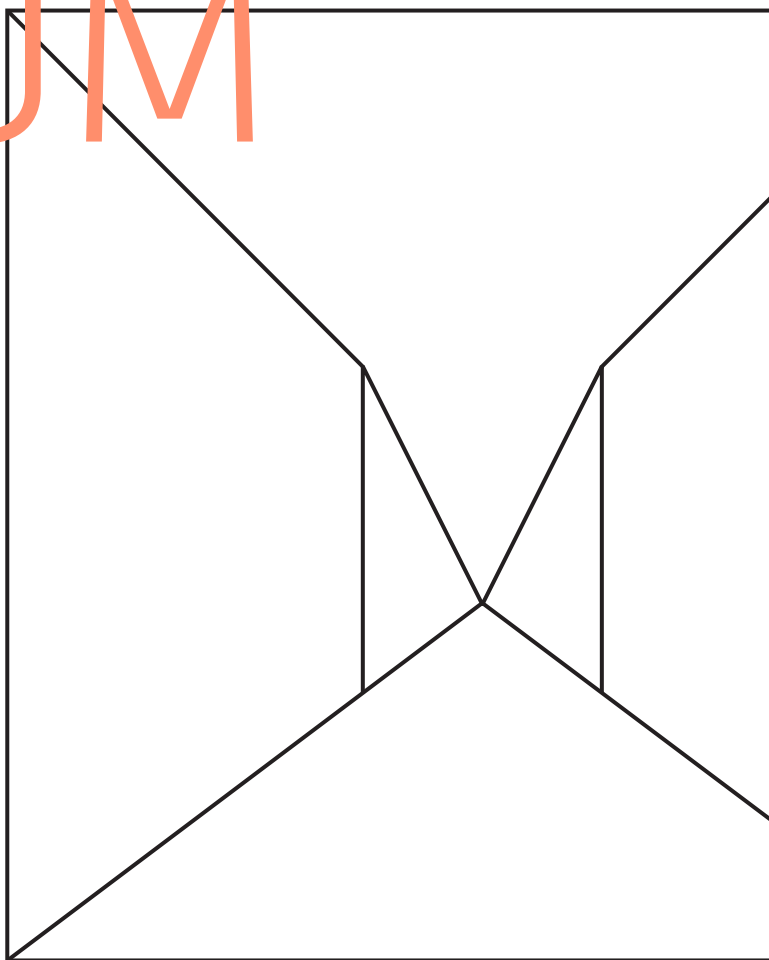


# RUVIOVIRT SEUM



I quaderni di Vitruvio Virtual Museum

# TU AL

---

Può una tecnologia in divenire come la realtà virtuale immersiva integrarsi e aggiungere valore alle arti classicamente intese?

Può la realtà virtuale favorire la raccolta, la catalogazione e le diffusione dell'arte come ogni altro museo, ma in un modo completamente nuovo?

---



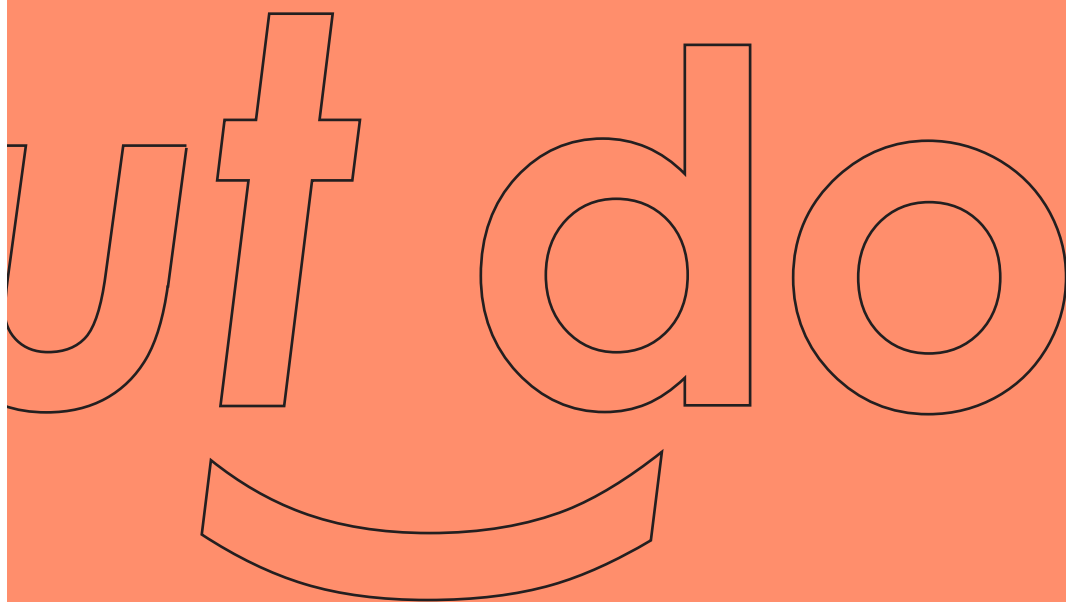
Queste sono le domande che ci siamo fatti quando abbiamo immaginato Vitruvio Virtual Museum; queste sono le domande che ci facciamo ogni giorno. Il dialogo fra umanesimo e tecnologia anima le nostre giornate; una sintesi di saperi e conoscenze che indagano e studiano e realizzano esperienze di realtà virtuale estremamente immersive dedicate a chi ama le arti e che hanno gli obiettivi di:

- allargare i confini geografici e temporali delle collezioni museali e mostrare ciò che non si può tradizionalmente mostrare;
- vedere e riprogettare gli spazi prima della realizzazione degli spazi;
- ricostruire ciò che è andato perduto o costruire ciò che non è ancora costruito;
- realizzare – in partnership con artisti e curatori – nuovi linguaggi per le arti e gli spazi ad esse dedicati;
- creare piccoli lampi di bellezza.

Questi stessi obiettivi affidiamo ai nostri quaderni, attraverso il racconto dei progetti più innovativi, ambiziosi e importanti che decidiamo di portare avanti con cura e dedizione virtuali. Come l'odore della carta.

---

*Che cos'è  
do ut do\**



---

\* Il nome *do ut do* è stato ideato da Alessandro Bergonzoni.



---

Per spiegare per bene chi sono le persone e le missioni che animano *do ut do* è necessario prenderla un poco alla larga; è necessario partire da Coesia SpA e dalla Fondazione Isabella Seràgnoli.

Coesia è una storica multinazionale - leader nel settore delle macchine automatiche per il packaging industriale - di proprietà della famiglia Seràgnoli. La presidente di Coesia è Isabella Seràgnoli.

La Fondazione Isabella Seràgnoli è un'importante Holding privata per attività non profit nata con l'obiettivo di promuovere e valorizzare attività e progetti socio-sanitari (attraverso gli hospice per le cure palliative e i centri Gruber per i disturbi della nutrizione) e socio-culturali (attraverso la Manifattura di Arti Sperimentazione e Tecnologia: MAST).

Nel 2004 è nata - con gli obiettivi di sostenere la Fondazione Hospice Seràgnoli, di sensibilizzare l'opinione pubblica sulla conoscenza dell'Hospice, di mantenere alta l'attenzione sulle tematiche legate alle cure palliative e alla dignità della persona in ogni istante della vita, di promuovere la cultura della dono - l'associazione Amici della Fondazione Hospice Seràgnoli di Bologna.

Al fine di centrare i propri obiettivi, l'Associazione organizza e coordina eventi per la raccolta di fondi e partecipa alla pubblicazione della rivista *Hospes* che ha il compito di diffondere ed approfondire temi legati alla solidarietà sociale.

E *do ut do*, vero e proprio fiore all'occhiello dell'Associazione Amici della Fondazione Hospice Seràgnoli di Bologna, è un progetto biennale che raccoglie fondi attraverso la vendita di biglietti che garantiscono la vincita di un'opera d'arte o di design, giunto nel 2016 alla sua terza edizione.

La prima edizione, dedicata all'Arte Contemporanea, ha avuto come madrina Yoko Ono.

Il tema dell'edizione 2014 è stato il Design e ha avuto come artisti sostenitori i MASBEDO e come angelo custode Alessandro Mendini.

Per l'edizione 2016 - padrino il premio Nobel Dario Fo - Alessandro Mendini ha disegnato la casa *do ut do*.

La casa che vi andremo a raccontare.

---

---

# *Il progetto*

Se fosse andata diversamente  
questo libro non esisterebbe.  
Se fosse andata diversamente  
la casa *do ut do* non esisterebbe.

---

Il 13 gennaio 2016 arriva una telefonata in studio: è Enrico Maria Pastorello, direttore della Bologna Design Week. Con Enrico ci eravamo conosciuti qualche mese prima, partecipando alla manifestazione da lui organizzata nella quale avevano presentato una ricostruzione in 3D Real Time di Casa Malaparte a Capri. Un'esperienza completamente immersiva da effettuare attraverso il visore Oculus Rift Developer Kit 2 abbinato a un comando iPhone da noi sviluppato; un lavoro privo di committente, filologico e tecnologico, che aveva permesso a circa un centinaio di ospiti di visitare una delle più interessanti e discusse (bellissima) architetture italiane. Pastorello ci dice di avere parlato di noi e del nostro lavoro all'Associazione Amici della Fondazione

Hospice Seràgnoli di Bologna; dice: vorrebbero realizzare una casa che non esiste e che esisterà soltanto nel virtuale e anche se non ho capito bene come lo vogliono fare ho pensato a voi; dice: la casa l'ha disegnata Alessandro Mendini e le stanze che la comporranno saranno disegnate da architetti come Renzo Piano, Daniel Libeskind, De Lucchi, Cucinella, altri; dice: ah. Una cosa: è un progetto al quale tutti prestano servizio in forma gratuita perché il ricavato dell'iniziativa va interamente in beneficenza. Dice: poi vi spiegheranno meglio loro, domani. Perché vorrebbero incontrarvi domani. Hanno molta fretta. Quindi, pensiamo: degli sconosciuti vogliono incontrarci immediatamente per un progetto poco chiaro,

urgente e non retribuito. Una sfida. Ci piace. Accettiamo. Curiosi. Il giorno dopo mostriamo Casa Malaparte ad Alessandra Fini Zarri, Nicola Bedogni e Maurizio Marinelli dell'Associazione Amici della Fondazione Hospice Seràgnoli di Bologna. Rimangono sbalorditi. Ci mettiamo al tavolo, ascoltiamo cosa *do ut do* è e cosa noi potremmo fare per *do ut do*. Sigliamo l'accordo con una stretta di mano. Se fosse andata diversamente questo libro non esisterebbe. Se fosse andata diversamente la casa *do ut do* non esisterebbe.

---

# *La casa do ut do*

*[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.*

---







Per spiegare con esattezza che cos'è la casa *do ut do* prendiamo in prestito le parole del suo ideatore, Alessandro Mendini:

*[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.*

In queste poche righe è racchiusa tutta la bellezza, la straordinarietà e l'unicità di questo progetto. La casa *do ut do*, infatti, oltre al gigantesco salone centrale da noi ricostruito seguendo lo stile architettonico e i colori utilizzati da Mendini per disegnarne la facciata, è composta da 13 stanze disegnate da 13 differenti architetti. Ma le stanze della casa *do ut do* hanno peculiarità tutte loro. Non parliamo infatti di sale da

pranzo, bagni, camere da letto, cucine, sgabuzzini.

Le stanze della casa

*do ut do* sono composte dai sentimenti, dai valori e dalle attitudini che formano, alimentano e fanno crescere le comunità. E se costruire virtualmente ambienti potenzialmente concreti e tangibili, fondati su muri e solai, piante e prospetti presenta delle difficoltà, costruire (virtualmente che significa anche, e molto più di quello che si pensa: fisicamente) sentimenti, emozioni, valori presenta difficoltà ancora maggiori poiché la perizia e la capacità tecnica devono essere supportate da sensibilità e attitudini di natura artistica e umanistica.

13 stanze. 13 differenti progetti presentati nei più disparati modi: disegni a mano, file 3D, storytelling, disegni tecnici, moodboard

dai quali partire a lavorare per presentare idee e interpretazioni capaci di restituire dentro a un visore per la realtà virtuale le emozioni volute dai progettisti.

13 incontri con 13 personalità forti, ma pronte a mettersi in gioco, a lasciarci qualcosa di sé e del loro lavoro e a prendersi qualcosa da noi e dal nostro lavoro. Se avrete voglia di continuare a leggere questo quaderno troverete i resoconti e le emozioni nate durante il cammino - metaforico e fisico - intrapreso per sviluppare e rappresentare virtualmente l'idea di Alessandro Mendini: *L'idea che questa casa rimanga nella memoria delle persone e serva a giocare un gioco misterioso e interessante. Speriamo possa andare così.*

13 stanze. 13 differenti progetti presentati nei più disparati modi: disegni a mano, file 3D, storytelling, disegni tecnici, moodboard.

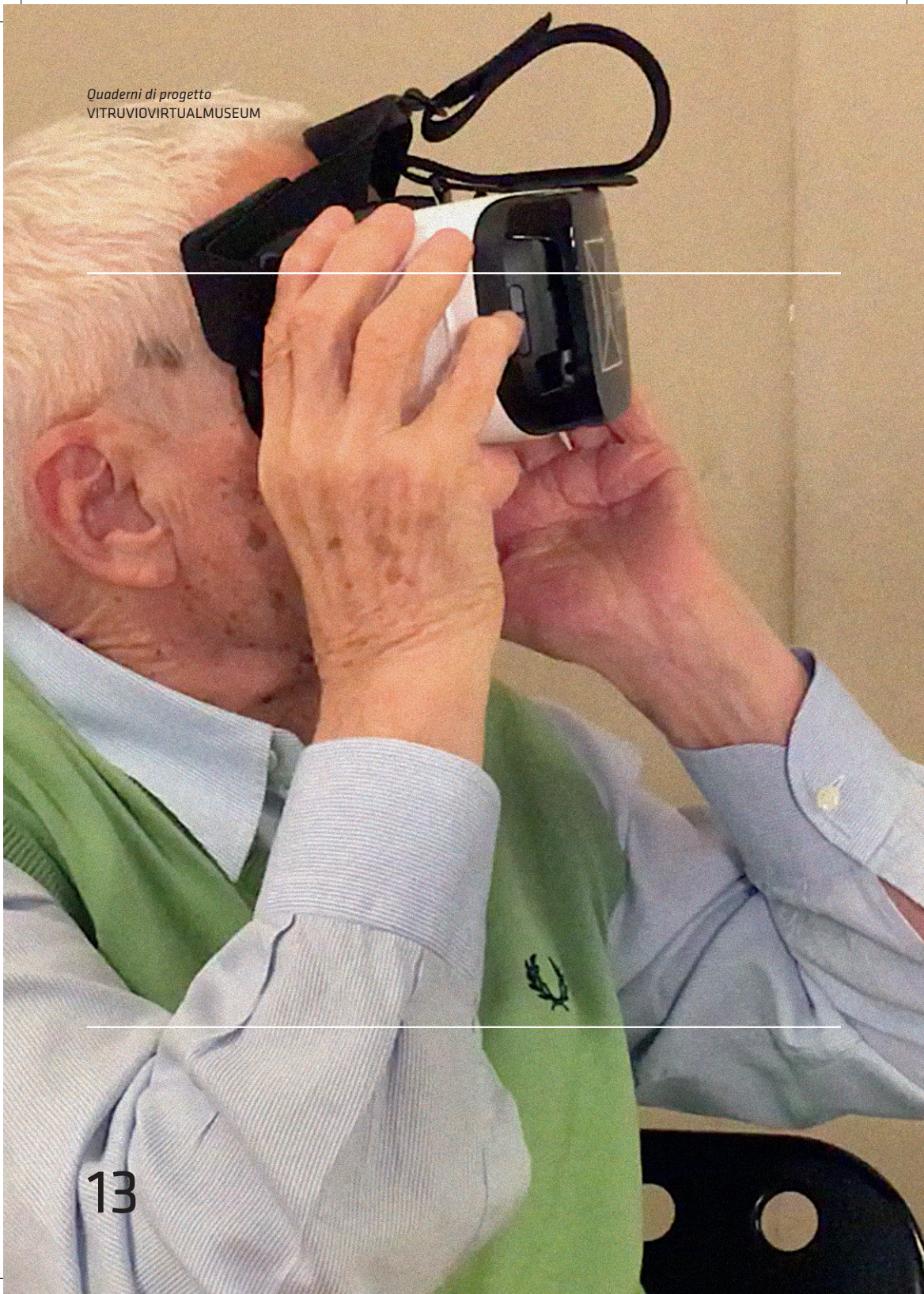


01  
La casa di un'idea

# Alessandro Mellini

Alessandro Mellini nel suo studio.  
Milano, 29 giugno 2016









Questo capitolo dovrebbe intitolarsi Cosa fa di un maestro un maestro, ma noi preferiamo intitolarlo Alessandro Mendini. 17 maggio 2016, museo Peggy Guggenheim di Venezia. Conferenza stampa di presentazione della casa *do ut do* 2016. Il nostro lavoro è ancora in fieri, ma accettiamo di mostrare i tre ambienti già modellati. Uno di questi è il salone ispirato dalla facciata di Alessandro Mendini. Finita la conferenza chiediamo a Mendini di indossare il visore Samsung Gear VR e di indicarci le modifiche da apportare. Specifichiamo che si tratta di una nostra libera interpretazione al suo disegno e pertanto, non avendo ancora avuto modo di confrontarsi con noi, deve sentirsi libero, qualora non fosse soddisfatto, di farci rifare il lavoro completamente e da capo. Mendini indossa il visore e si dichiara soddisfatto. Dice che si potrebbero apportare alcune modifiche e ci dà appuntamento nel suo atelier. Due mesi dopo siamo in via Sannio a Milano, dietro la stazione di Porta Romana. Siamo per entrare in un tempio del design; siamo emozionati. Mendini ci accoglie offrendoci un caffè e domandandoci come prosegue lo sviluppo delle stanze. Ci chiede di mostrargliene qualcuna. Riserva un: *super* alla stanza di Daniel

Libenskind e un: *sempre brava Nanda Vigo* alla stanza di Nanda Vigo.

Dice, divertito: *la più brutta è la mia*.

Noi sorridiamo, un po' nervosi.

Gli raccontiamo della ricostruzione di casa Malaparte a Capri e lui ci racconta della notte in cui dormì a casa Malaparte, assieme ad altri designer *diventati poi abbastanza conosciuti*.

I designer abbastanza conosciuti sono: Achille Castiglioni, Andrea Branzi, Philippe Starck, Oscar Tusquets, Enzo Mari.

Noi confessiamo che avevamo iniziato l'avventura nella realtà virtuale applicata all'arte e all'architettura con due sogni: mettere il casco in testa a Enzo Mari e a lui. Mendini ci dice: *a Enzo Mari glielo diciamo*. Potrebbe bastarci, ma no.

Mendini indossa nuovamente il casco e comincia a guardare il salone che deve approvare. Presta grande grande attenzione a ogni dettaglio. Toglie il casco a ogni modifica che ci suggerisce: il colore del pavimento, lo spessore delle linee, qualche altro dettaglio.

Come ultima cosa alza la testa, guarda il soffitto, dice: *il centro della cupola andrebbe decorato. Dovrei farvi un disegno*.

Mendini ci fa il disegno.

Poi dice: *bravi*.

---

Come ultima cosa alza la testa, guarda il soffitto, dice: *il centro della cupola andrebbe decorato. Dovrei farvi un disegno*. Mendini ci fa il disegno. Poi dice: *bravi. Avanti così*.

*Quaderni di progetto*  
VITRUVIOVIRTUALMUSEUM

---



---

Alessandro Mendini, Peggy Guggenheim Collection,  
Venezia, 17 maggio 2016











noni

*INCLUSI·NE*  
massimo iosa ghini

*NATU*  
angelo noj



LURA  
naj, cleari

AMORE  
claudio silvestrin

(o/





G/°C°  
stefano giovan toni

INCLUSI°NE  
massimo iosa ghini

NATU  
angelo na



TURA

naj oleari

AMORE

claudio silvestrin

COMPLICITÀ

terri pecora





*INCLUSIONE*  
massimo iosa ghini

*NATU*  
angelo no

*do u*



TURA

naj oleari

AMORE

claudio silvestrin

ut do







---

*I valori  
dell'abitare  
scelti dagli  
architetti  
di do ut do*

---



*Amore* Claudio Silvestrin  
*Attesa* Alessandro Guerriero  
*Civiltà* Michele De Lucchi  
*Complicità* Terri Pecora  
*Coraggio delle donne* Nanda Vigo  
*Empatia creativa* Mario Cucinella  
*Gioco* Stefano Giovannoni  
*Inclusione* Massimo Iosa Ghini  
*Incontro* Daniel Libeskind  
*Luce* Renzo Piano  
*Natura* Angelo Naj-Oleari  
*Sogno* Riccardo Dalisi  
*Vitalità* Alberto Biagetti





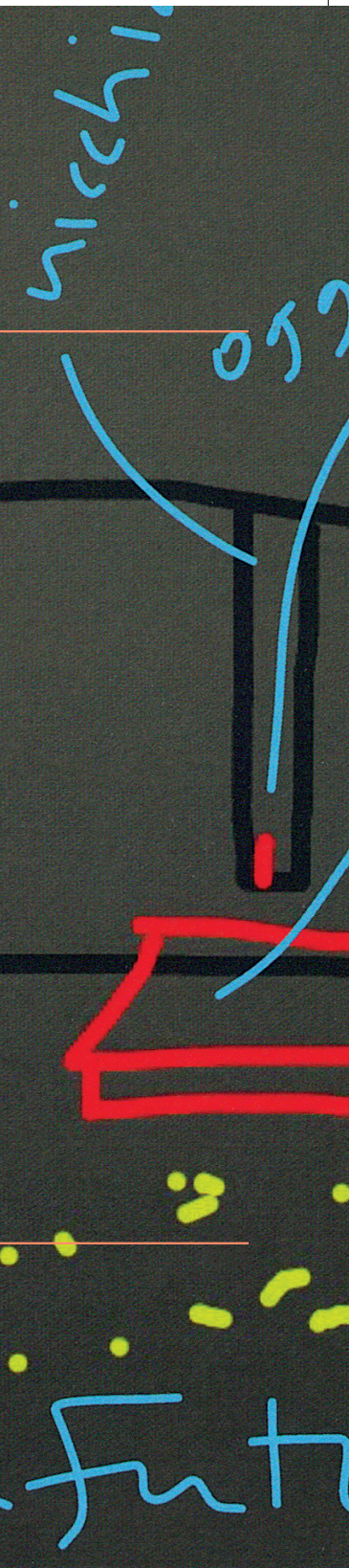
01  
La casa do ut do

# Amore Claudio Silvestrin

---

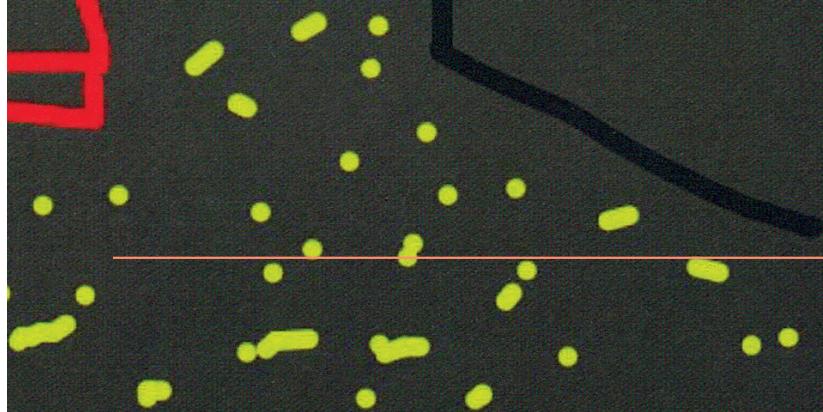
28

Mega Futu





netto in pietra  
s. chausio  
tavolo da  
scombi di ri



29



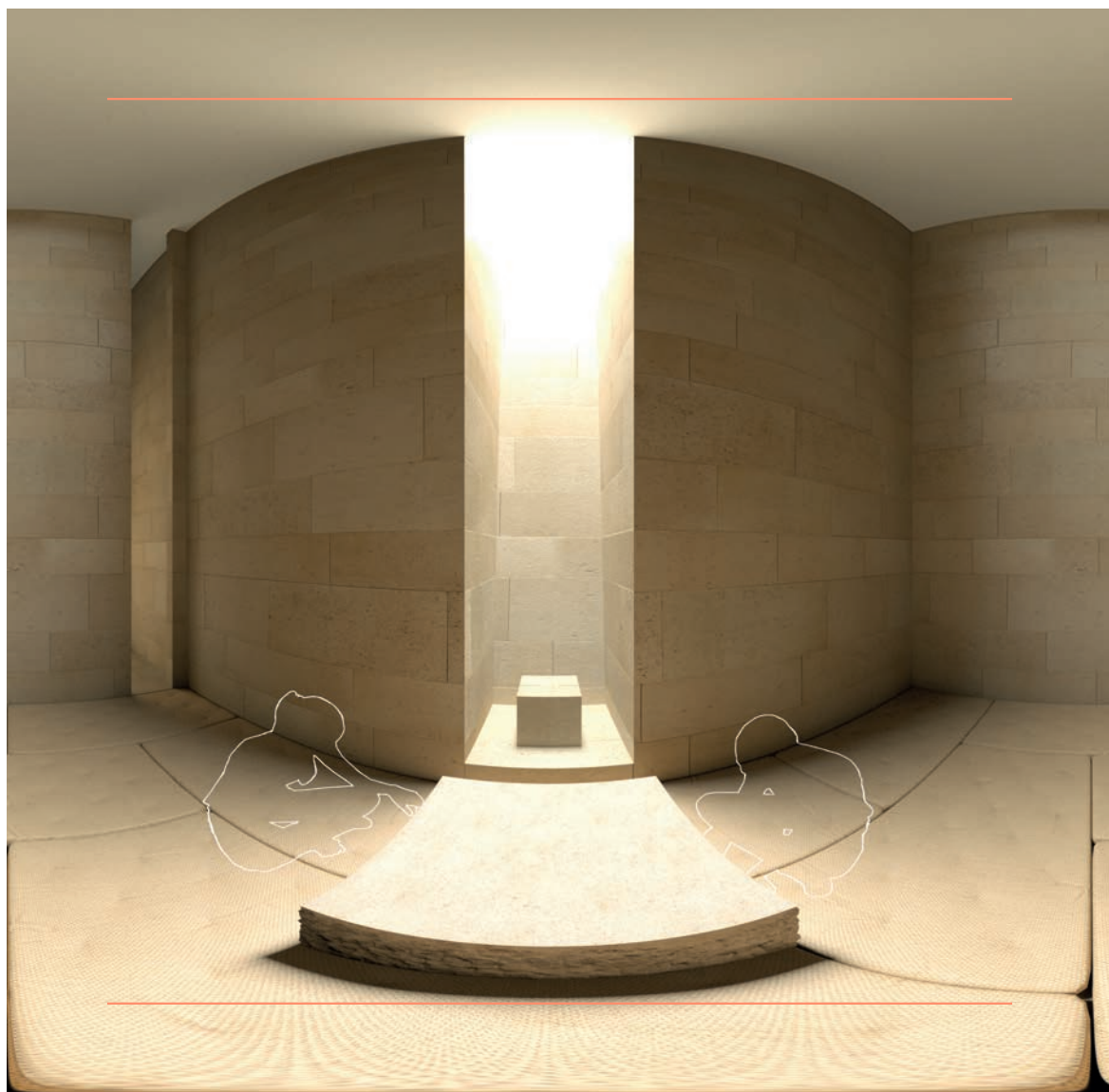
Claudio Silvestrin è il solo fra i 13 autori delle stanze della casa *do ut do* con il quale avevamo precedentemente lavorato. Ci ha fornito un progetto con piante e prospetti in autocad e ci ha spiegato con l'abituale perizia e precisione l'atmosfera che voleva rendere: serena, ieratica, ispirata ai giardini zen del Giappone.

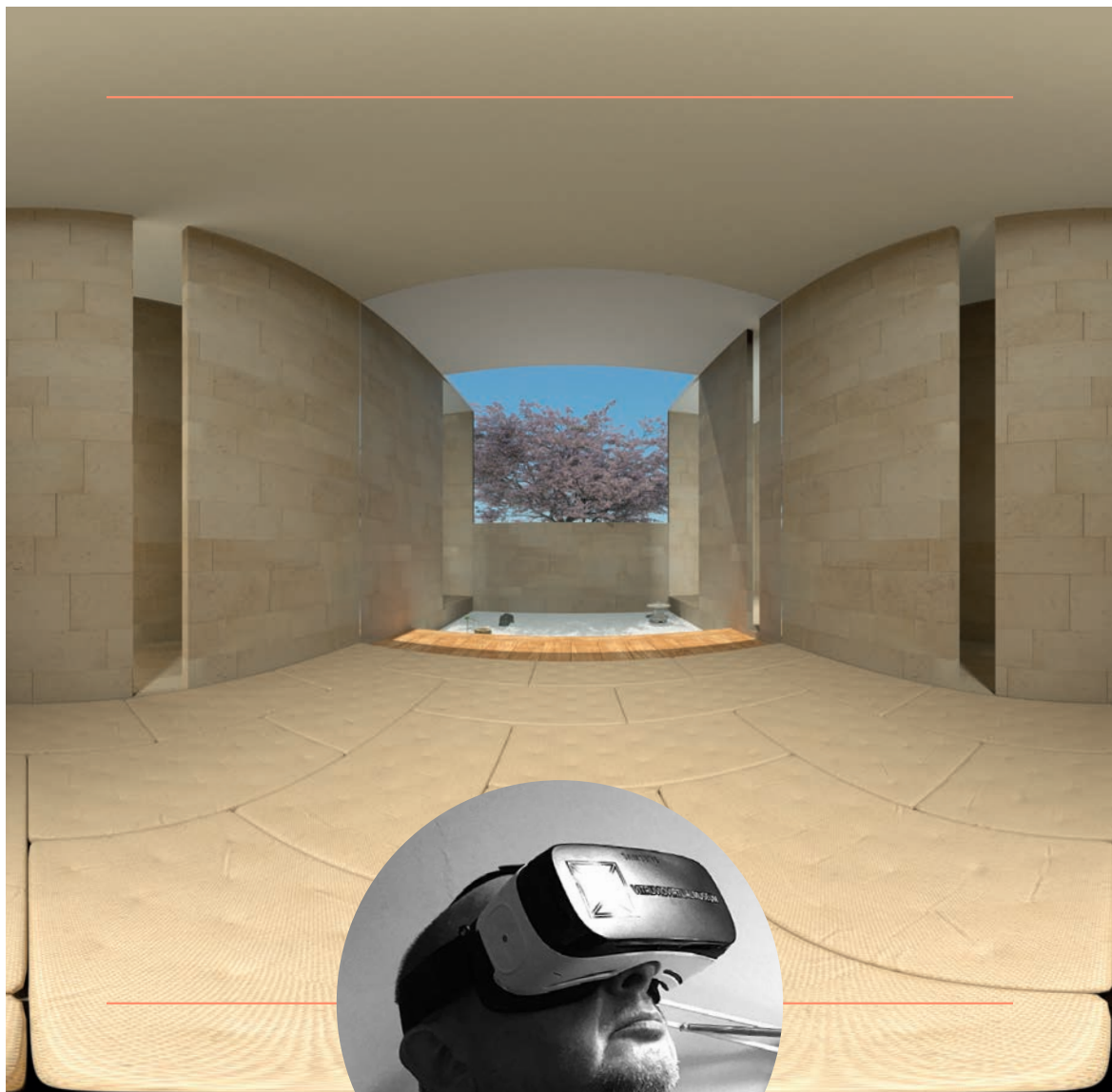
Da notare il bellissimo giardino con ciliegio e l'integrazione fra la stanza progettata e l'opera donata a *do ut do* per la raccolta fondi: un cubo di 42 cm in pietra naturale - *materiale che come l'amore dura nel tempo* - attraversato da due tagli opposti dello spessore di 3mm, fini e profondi, pensati per permettere ai due innamorati di lasciarsi messaggi destinati a restare in eterno nella struttura cava del cubo.









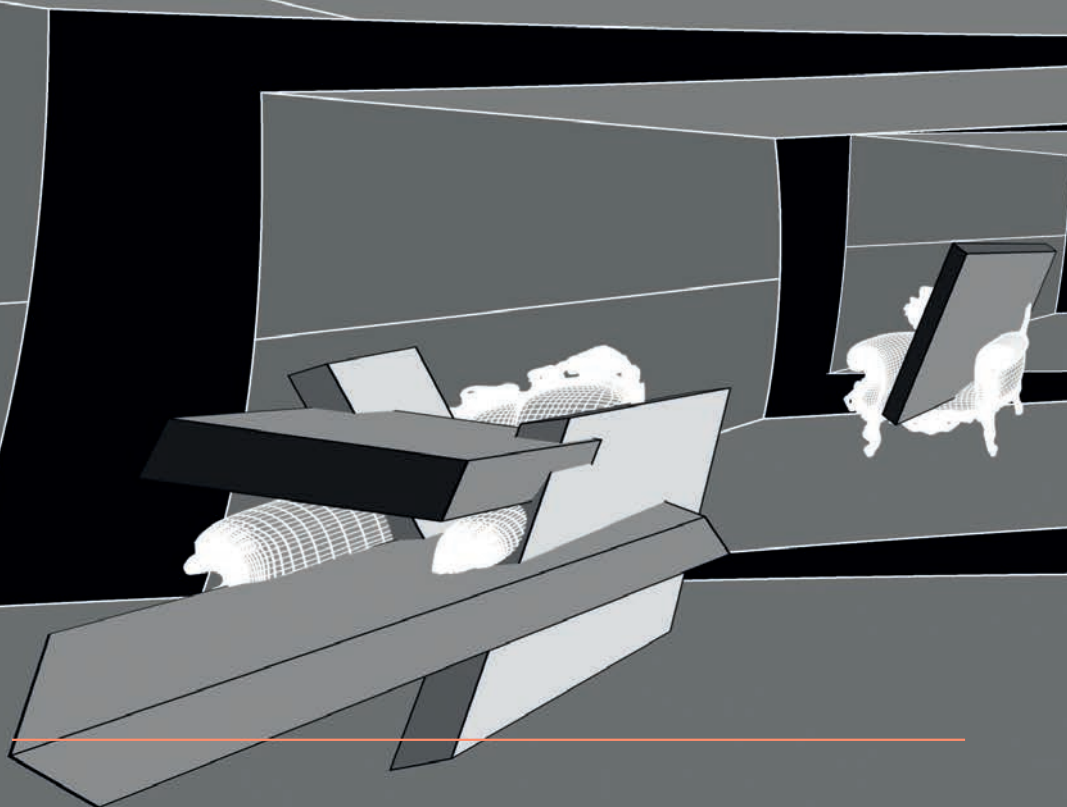


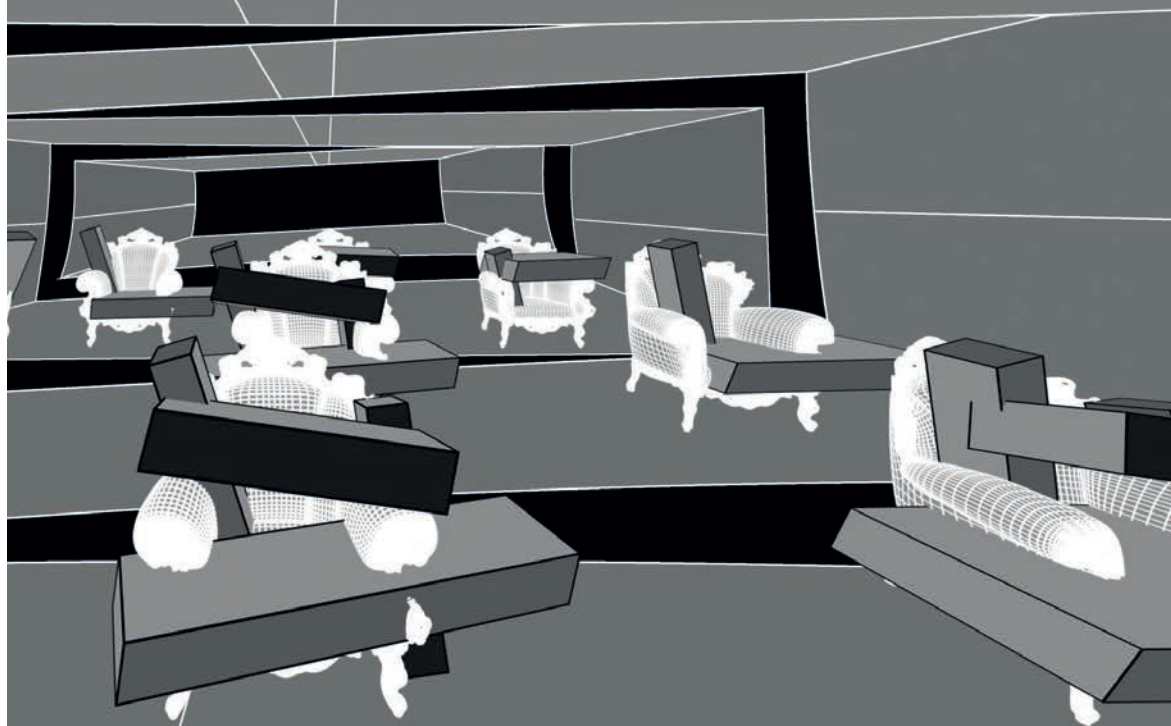


—  
01  
La casa do ut do  
—

# *Attesa* *Alessandro Guerriero*

---









*[...] È una specie di magazzino, forse abitabile, indifferente al presente ma attento ad un'epoca che si annuncia complessa in cui i modi di vivere subiranno profonde trasformazioni.*

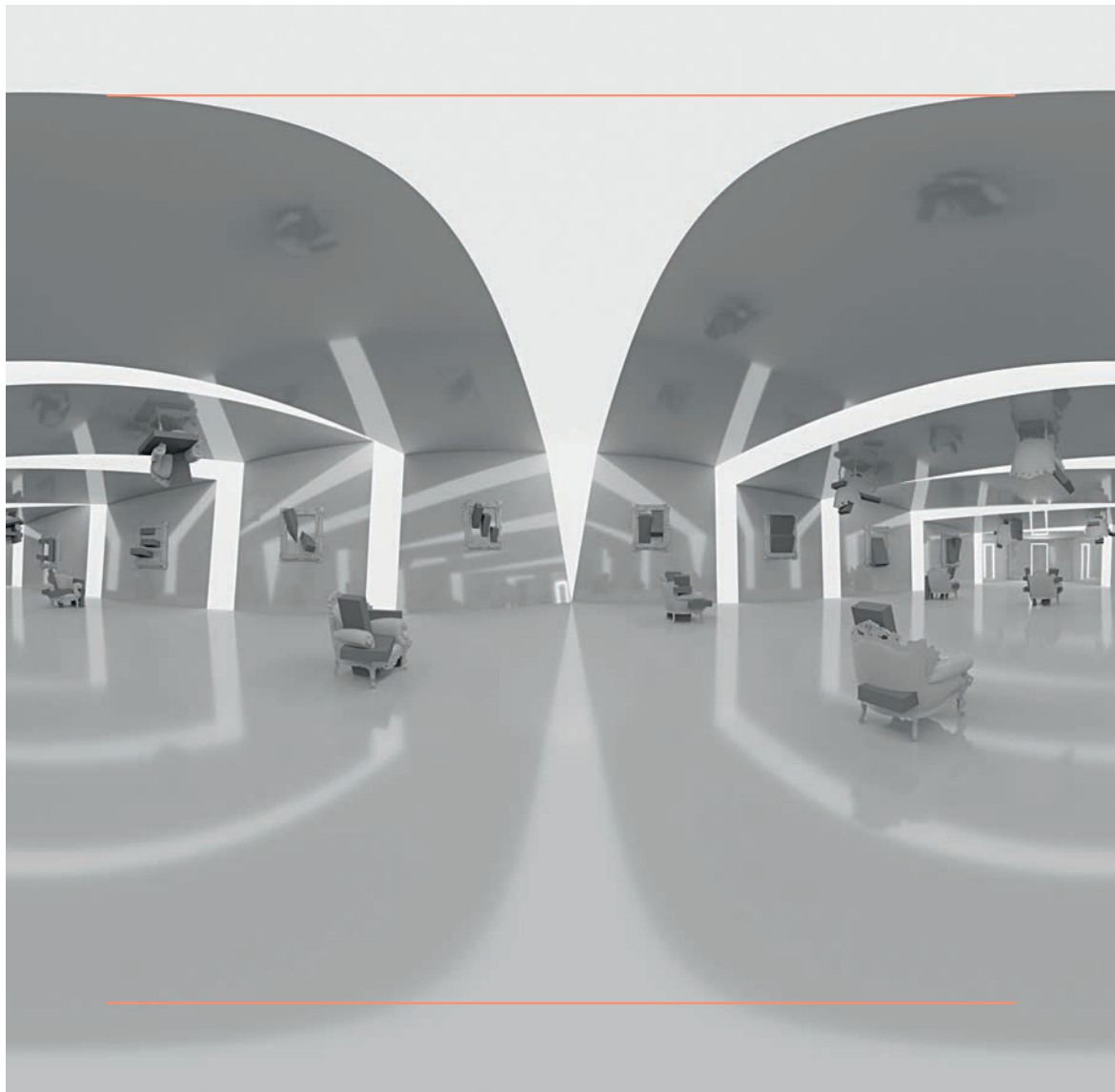
*Gli oggetti (ma dovrebbero esserlo anche le pareti, i pavimenti, i quadri) sono tutti monocromi e tutti lucidi come usciti da un'unica fabbrica ipotetica, fredda, lontana. La finitura lucida renderà visibile solo la funzione e la tecnologia oppure ne rappresenterà la sua assenza. [...]*

Questo è un estratto del bellissimo testo che ci ha fornito Alessandro Guerriero assieme al modello 3D realizzato dal suo studio.

Da qui siamo partiti per realizzare una stanza apparentemente asettica, capace in verità di emozionare il visitatore attraverso la sospensione dei concetti di tempo e di spazio. Il ticchettio costante, continuo e ritmato di un orologio predispone all'attesa di qualcosa che non accade e forse non accadrà mai.





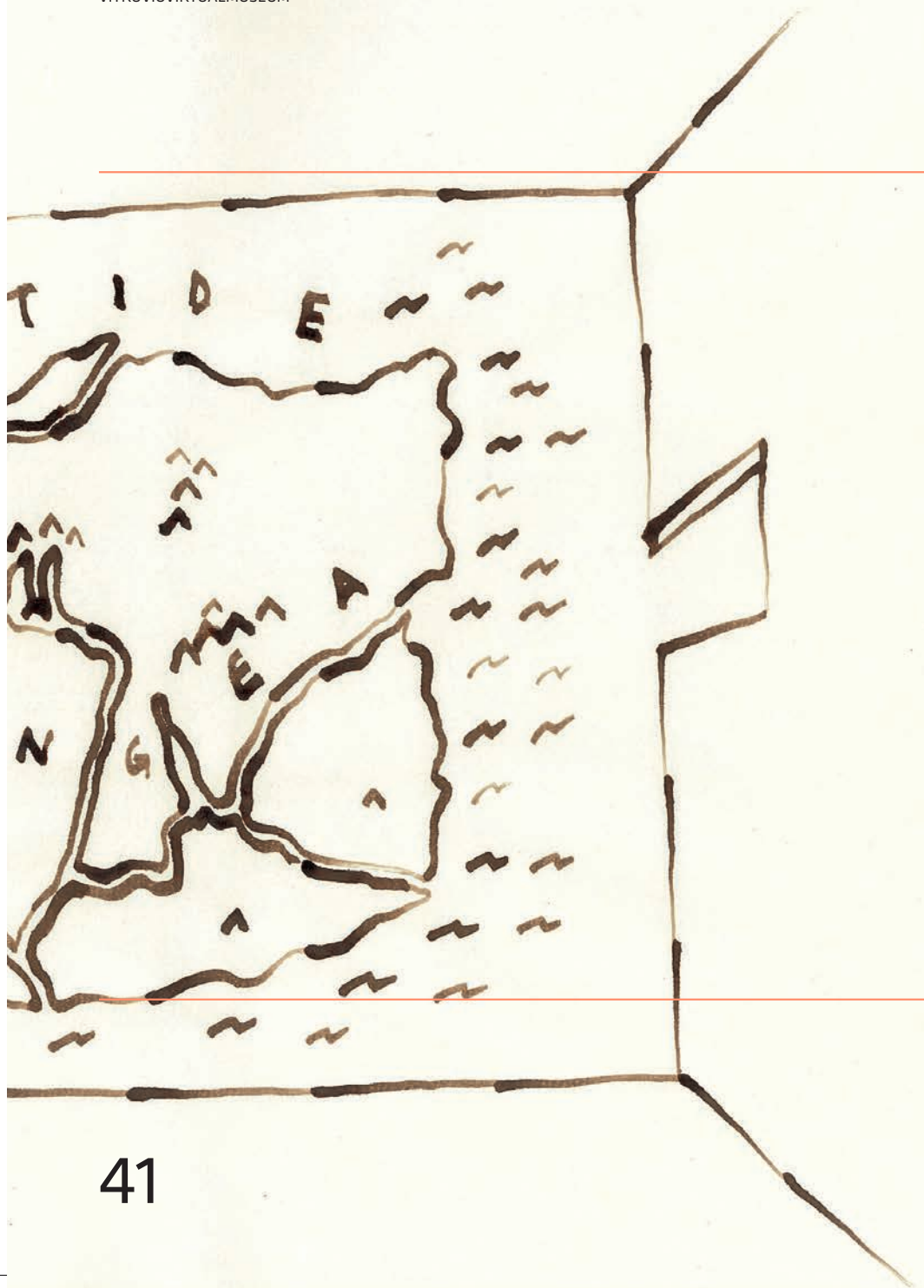


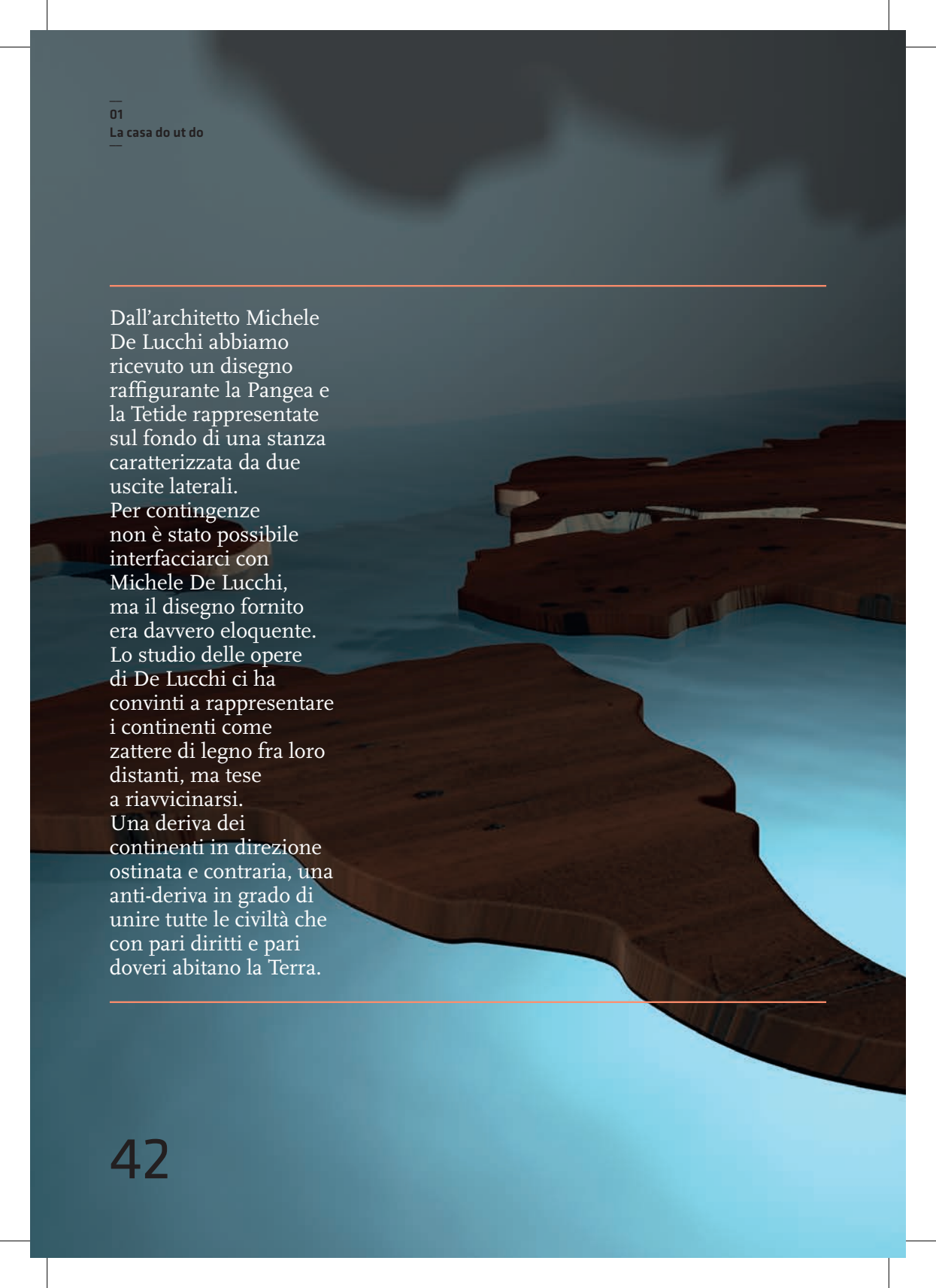
# *Civiltà* *Michele De Lucchi*

---









---

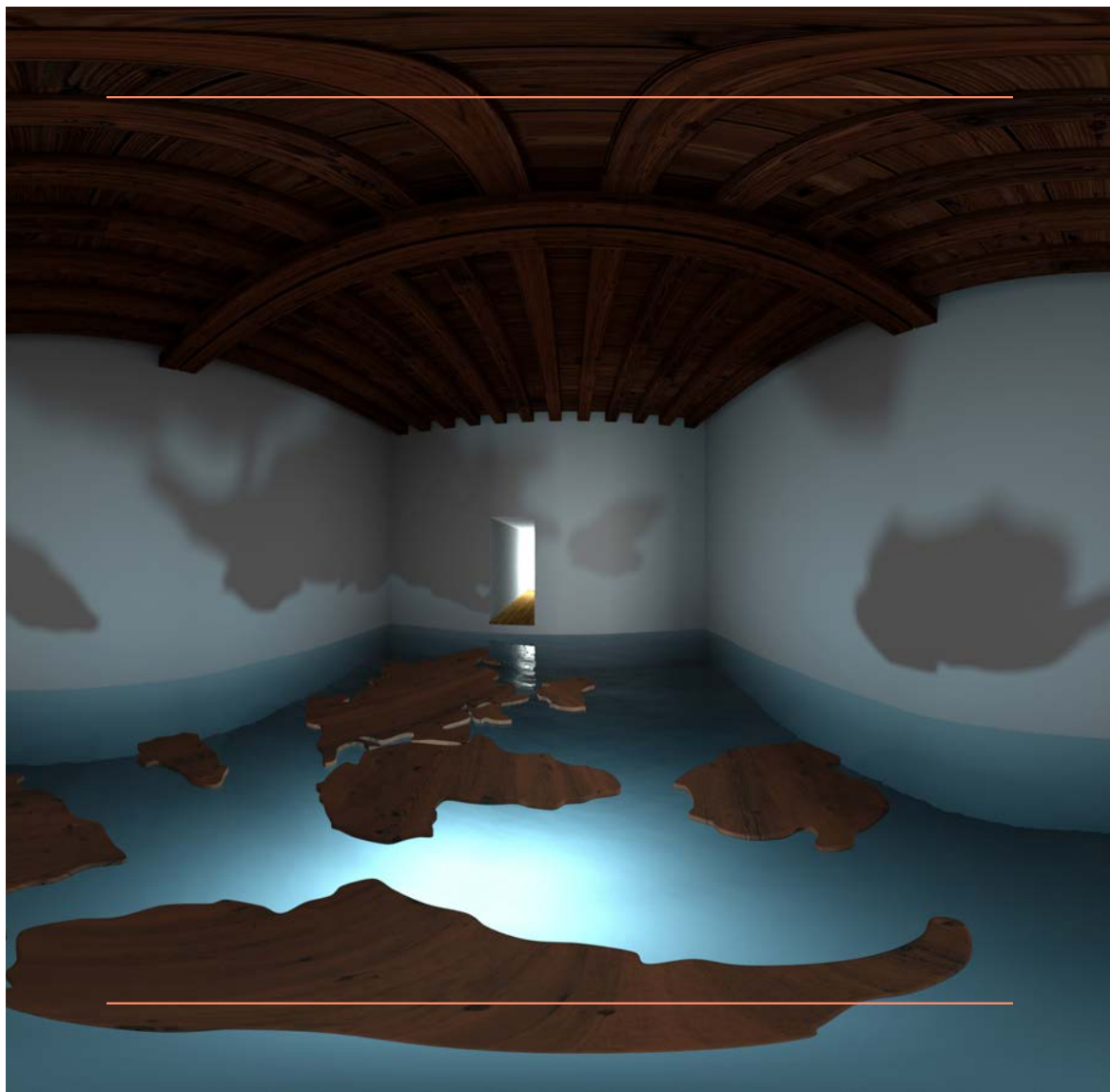
Dall'architetto Michele De Lucchi abbiamo ricevuto un disegno raffigurante la Pangea e la Tetide rappresentate sul fondo di una stanza caratterizzata da due uscite laterali. Per contingenze non è stato possibile interfacciarci con Michele De Lucchi, ma il disegno fornito era davvero eloquente. Lo studio delle opere di De Lucchi ci ha convinti a rappresentare i continenti come zattere di legno fra loro distanti, ma tese a riavvicinarsi. Una deriva dei continenti in direzione ostinata e contraria, una anti-deriva in grado di unire tutte le civiltà che con pari diritti e pari doveri abitano la Terra.

---









—  
01

La casa do ut do  
—

# *Complicità* *Terri Pecora*

---





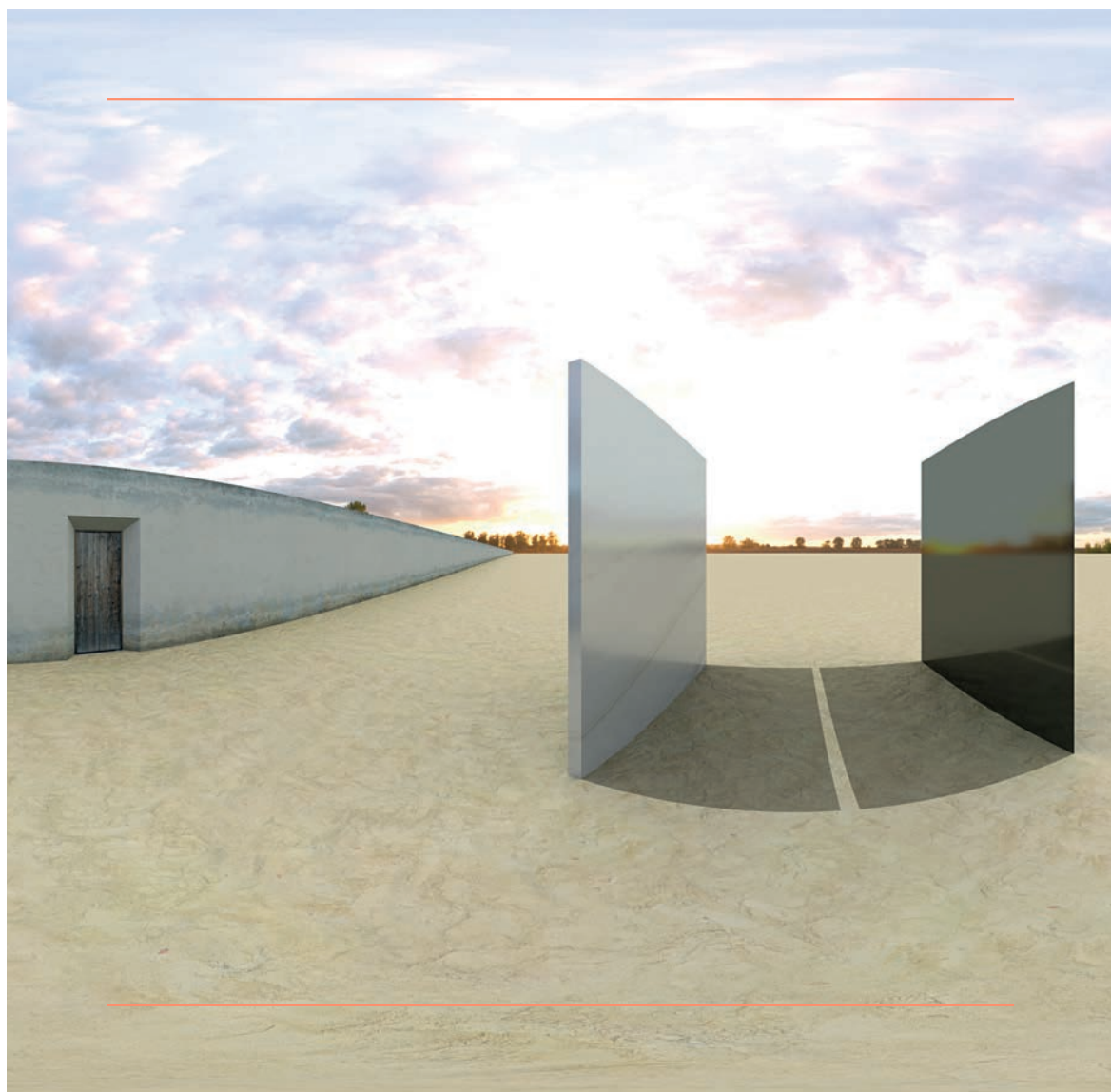
01

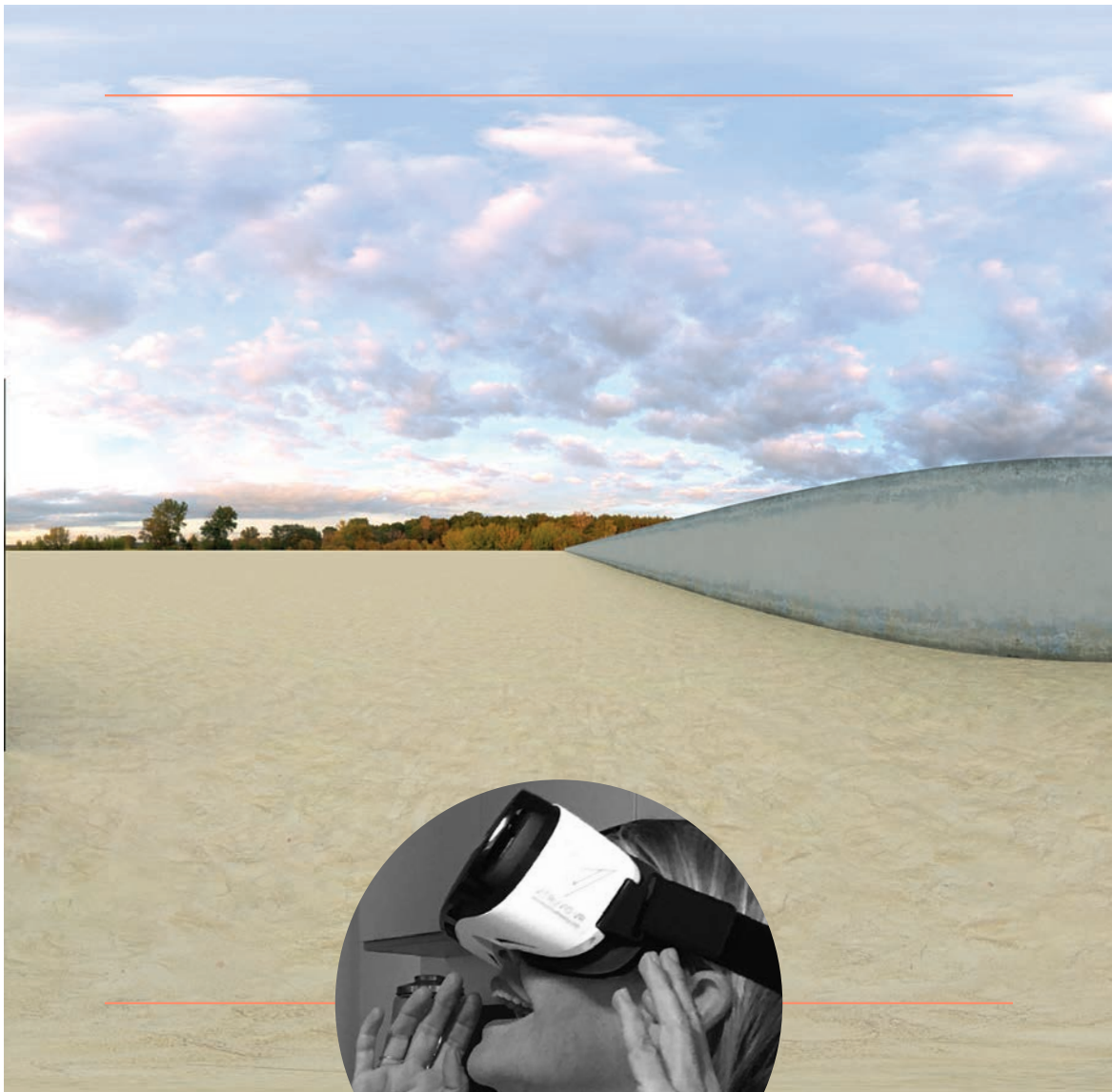
La casa do ut do



Due ombre proiettate sul pavimento: quasi si sfiorano, ma non si toccano. Questa l'essenza del disegno con il quale Terri Pecora ci ha presentato la sua idea di complicità. Un lungo brief telefonico per spiegare i particolari del disegno e una moodboard d'immagini dalle quali trarre ispirazione per la realizzazione 3D. Poi una colazione nella bellissima casa studio di Terri Pecora durante la quale abbiamo mostrato alla designer americana il nostro lavoro, discusso dettagli, bevuto caffè.







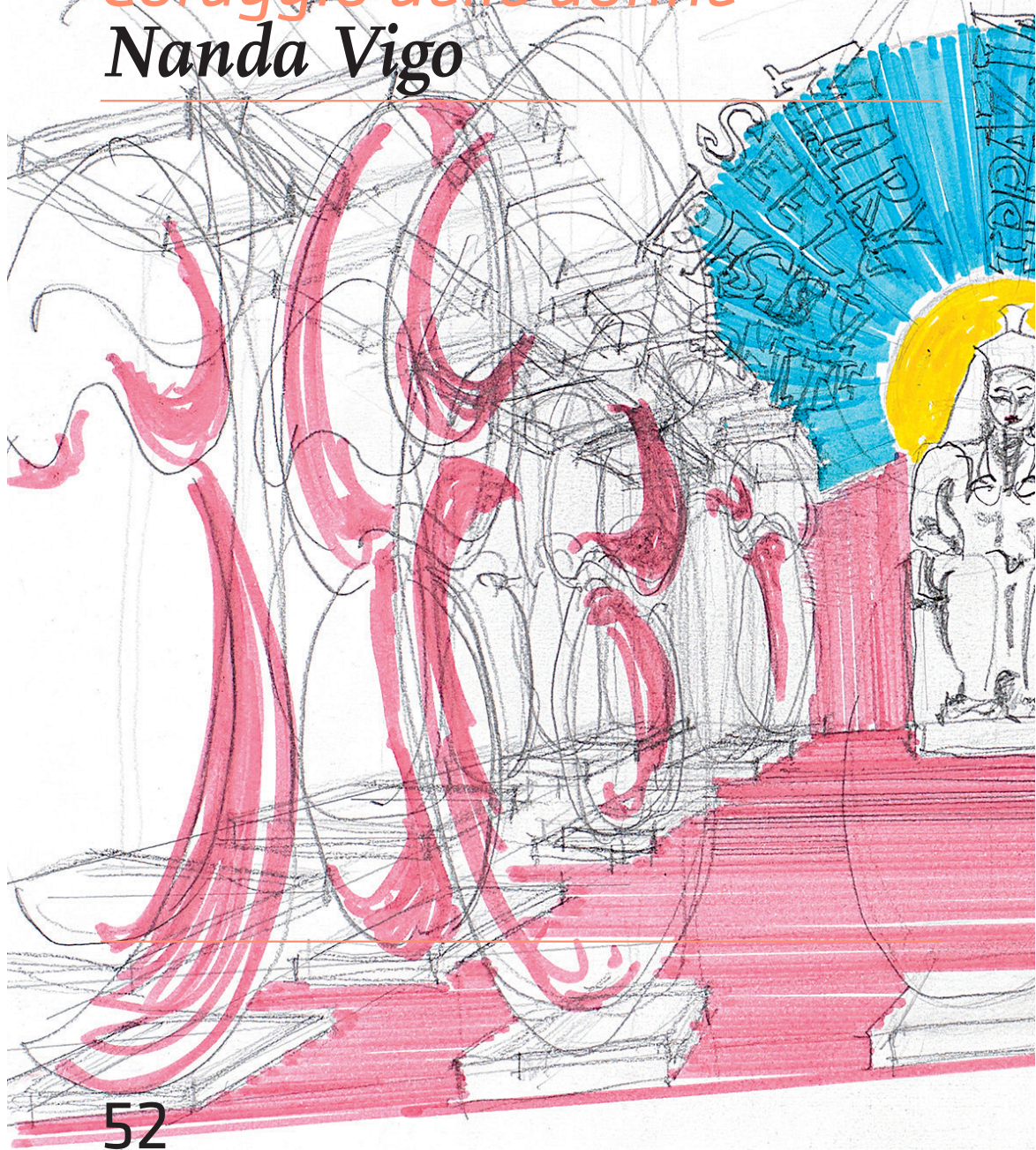


01

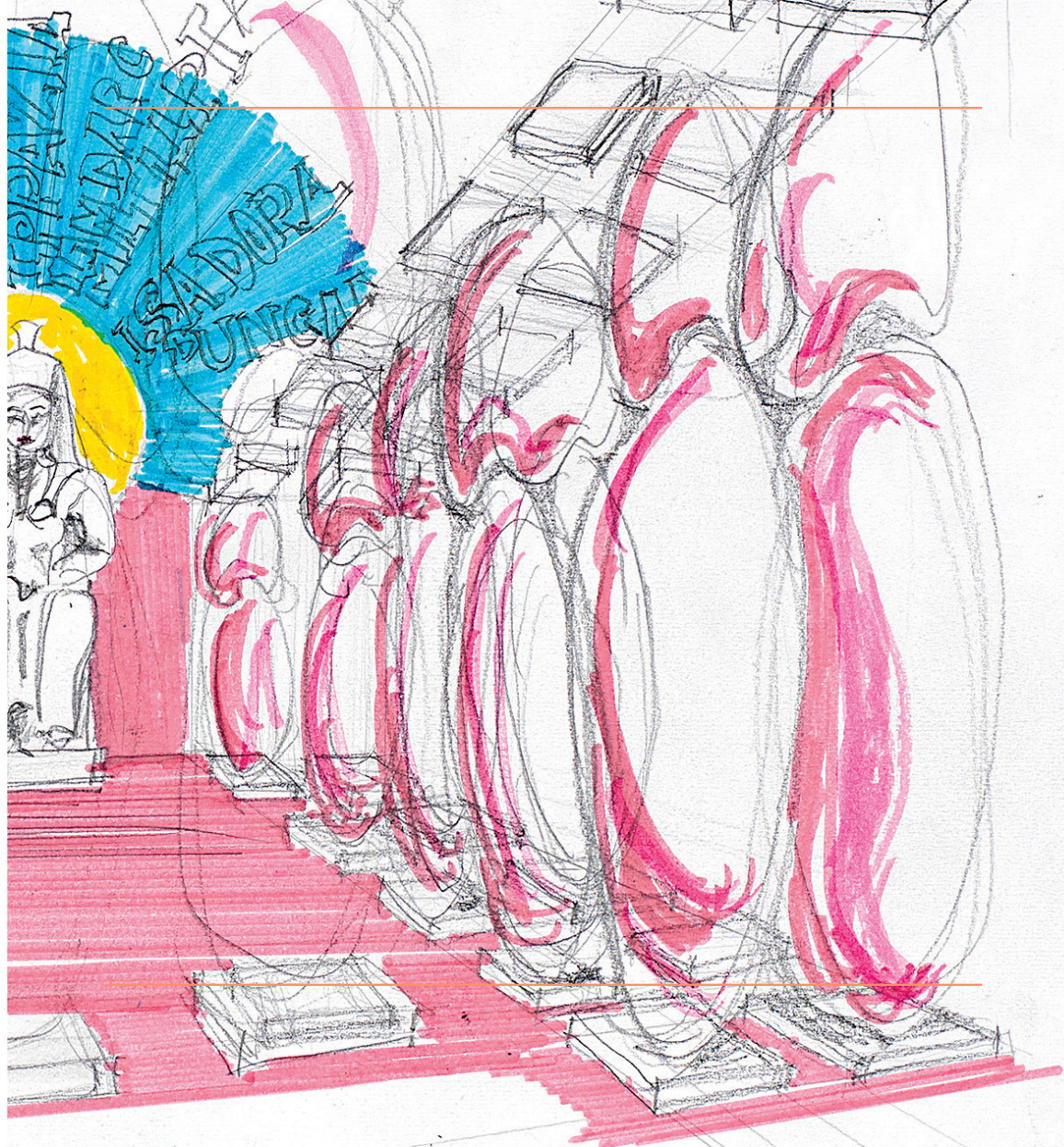
La casa do ut do

# *Coraggio delle donne* **Nanda Vigo**

---



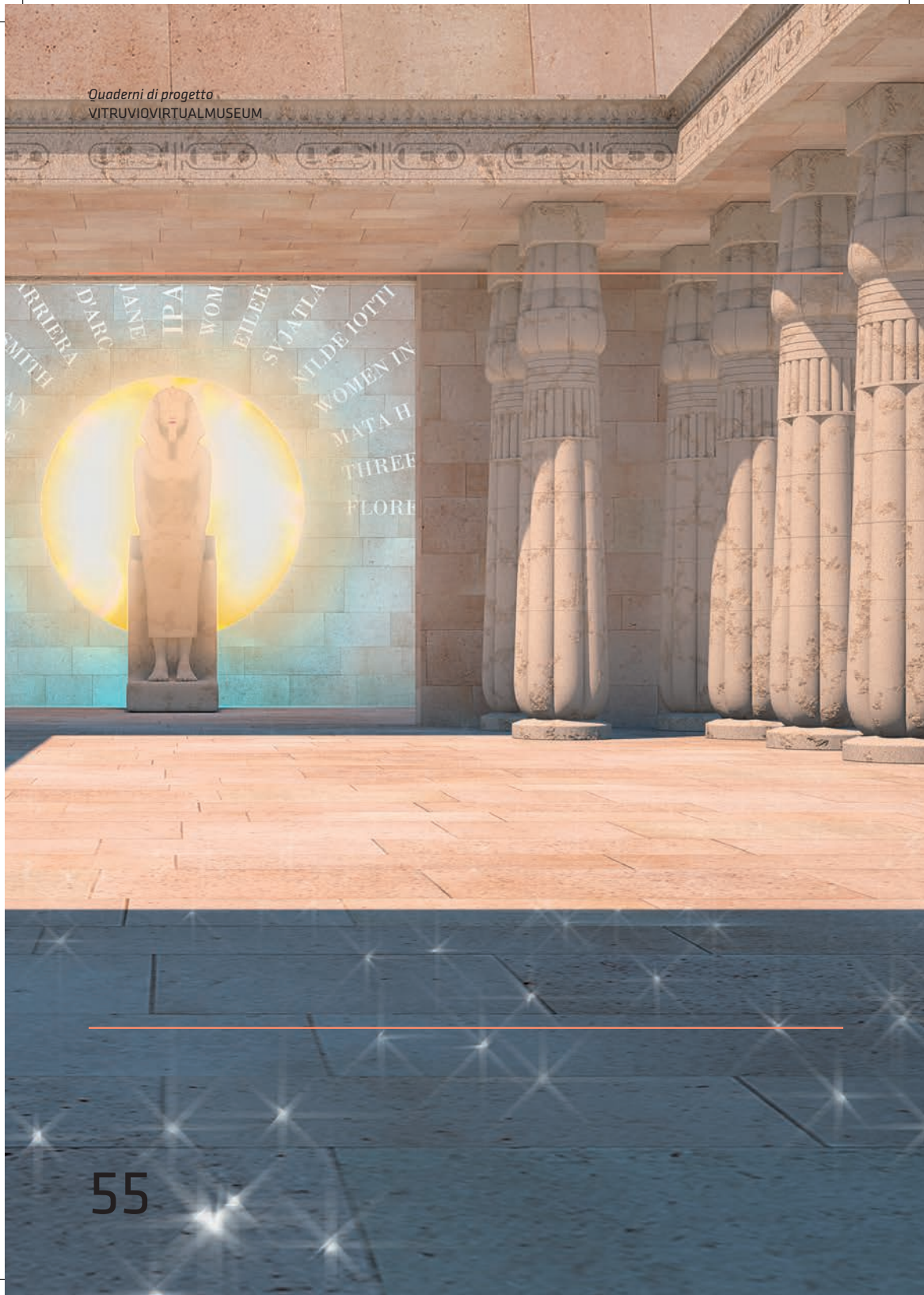






Una delle stanze più sudate; di conseguenza: una delle stanze che ci riempiono di maggiore orgoglio. Rendere al massimo ciò che Nanda Vigo voleva rappresentare non è stato facile. Partendo dal disegno e dalle indicazioni forniteci abbiamo ricostruito il tempio egizio di Tebe, collocata la statua di Hatshepsut - unico faraone donna della storia - e la ragghiera con su scritti nomi delle donne che idealmente rappresentano tutte le donne che hanno abitato la terra.

Ma a Nanda Vigo non bastava: voleva movimento, emozioni. Da lì la decisione di inserire il tema di *The Mountain* di Jerry Goldsmith e la scia di stelle luccicanti che volteggiano libere nello spazio.











# *Empatia creativa* Mario Cucinella

---











La sfida più bella e difficile. Perché in questo caso non siamo partiti dalle immagini, ma da una narrazione: *Empatia creativa è un altro modo di definire la sostenibilità. Uso il termine empatia perché è una modalità per capire un luogo, per ascoltarlo per comprenderlo mentre creativa è lo strumento straordinario per tradurre quell'ascolto in un progetto che cercherà di trovare un nuovo dialogo con quel luogo, quelle persone, quella storia.* Questo lo storytelling fornitoci da Maria Cucinella, successivamente integrato da qualche immagine statica e da un video.

Quando gli abbiamo portato la nostra proposta - lo confessiamo - avevamo il timore di non avere bene interpretato il pensiero di Cucinella. E invece, va detto, la stanza dell'Empatia Creativa non solo è piaciuta molto al suo ideatore, ma è una delle stanze che più impatta lo spettatore.









—  
01  
La casa do ut do  
—

# *Gioco* *Stefano Giovannoni*

---

64





Stefano Giovannoni aveva un'idea molto molto precisa di quello che voleva e ci ha fornito un render altrettanto preciso. A oggi non abbiamo avuto modo di mostrargli come abbiamo adattato il suo lavoro alla realtà virtuale, ma crediamo di non avere tradito il suo linguaggio. Restiamo curiosi di sapere cosa pensa della musica che abbiamo inserito nell'esperienza di realtà virtuale immersiva e della porta dorata a misura di bambino.



*Quaderni di progetto*  
VITRUVI VIRTUALMUSEUM







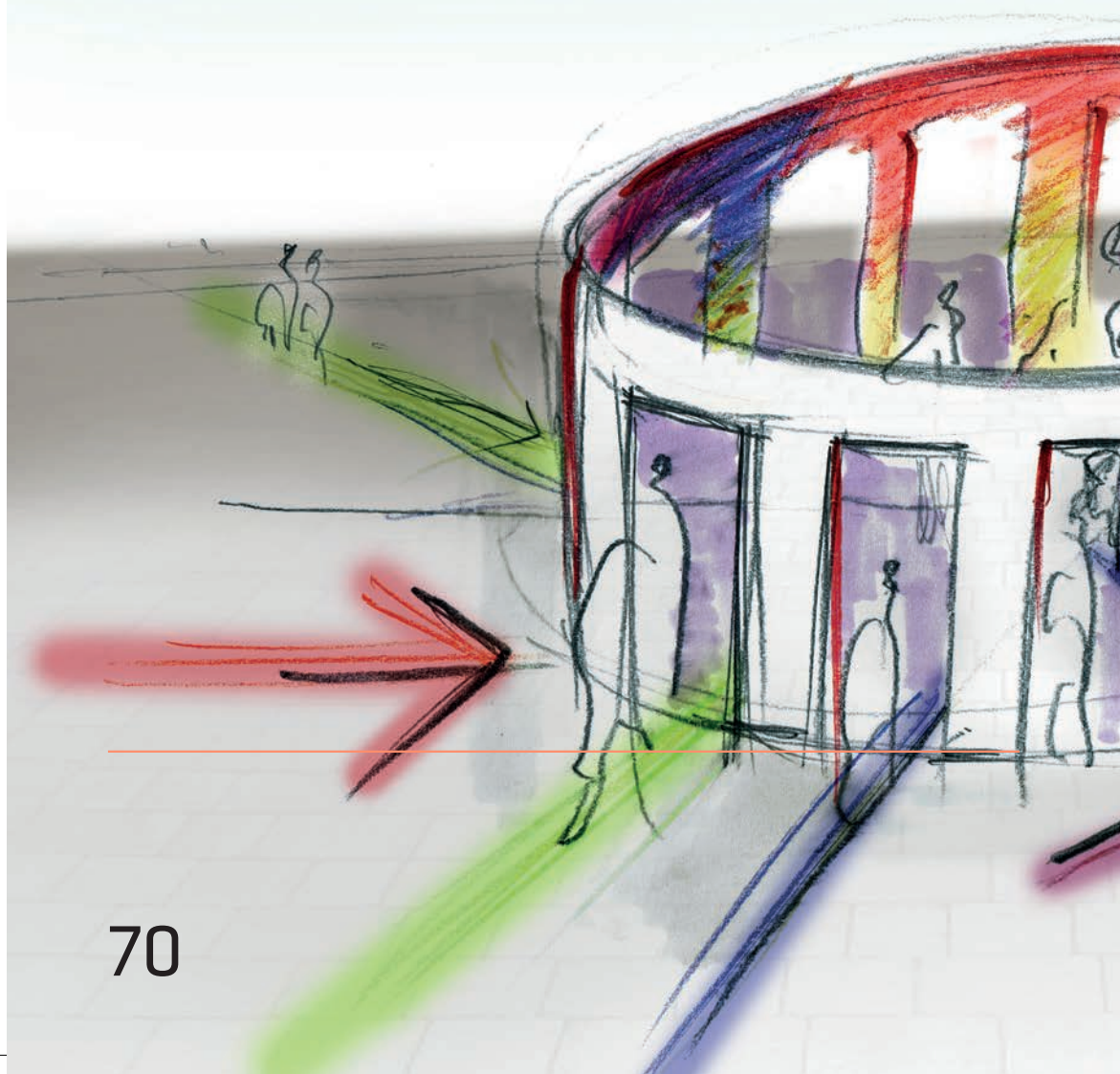


# Inclusione

## Massimo Iosa Ghini

---

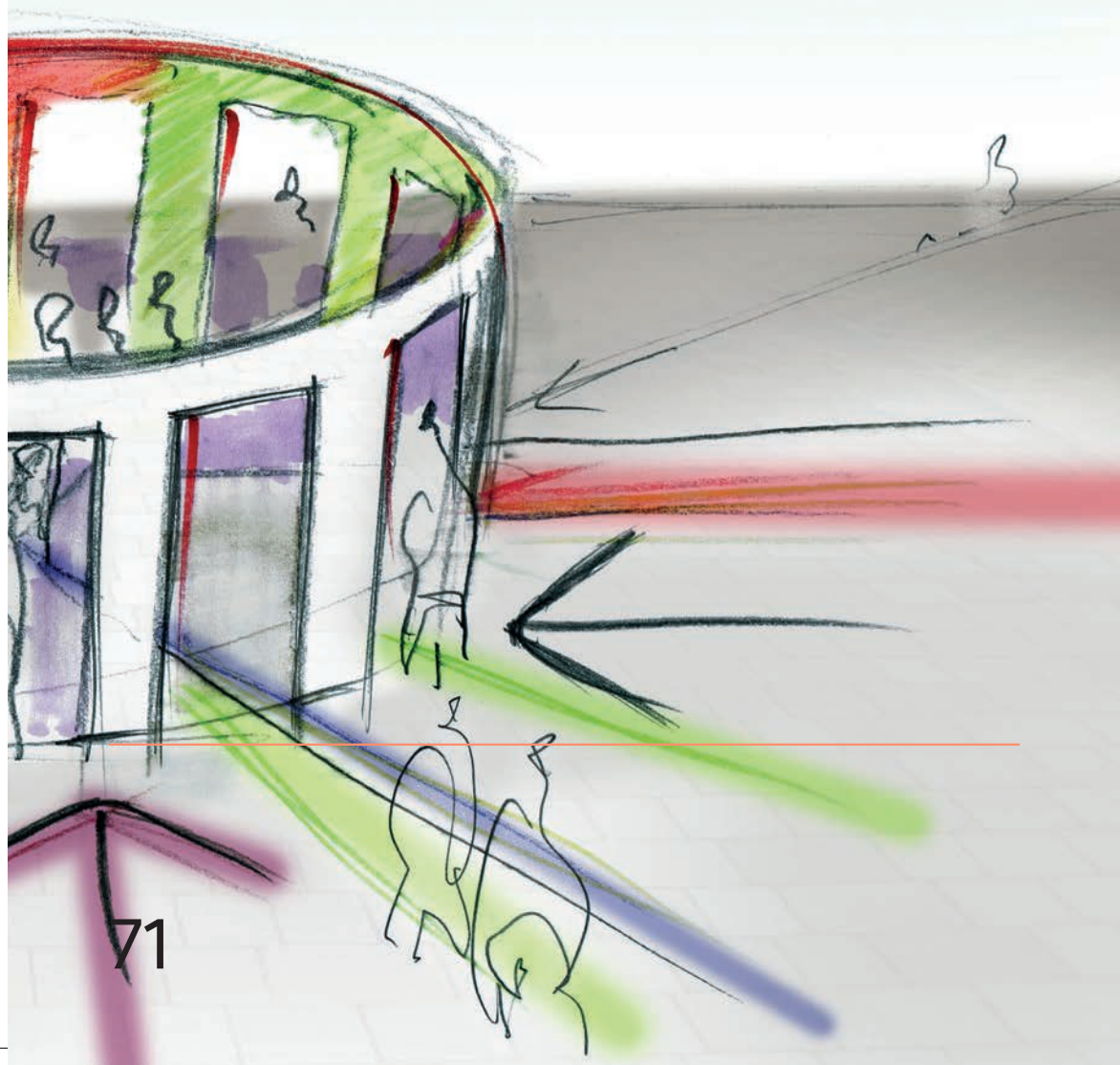
STANZE  
INCL





ZA DEUA  
LUSIONE

IOSASHIMI!





*Inclusivo è il contrario  
di Esclusivo.*

Questo è il concetto  
chiave che più di una  
volta ci ha ripetuto  
Massimo Iosa Ghini.  
Uno spazio aperto  
dal quale le persone,  
i pensieri, i sentimenti  
possono entrare e uscire  
continuativamente,  
in libertà, in un flusso  
costante di voci.  
Questo ha voluto da noi  
Iosa Ghini.

Disponibilità, sensibilità,  
attenzione ai dettagli.

Questo è ciò che ci ha  
dato Iosa Ghini.

Questo è ciò che si  
percepisce entrando  
nella stanza  
dell'Inclusione.





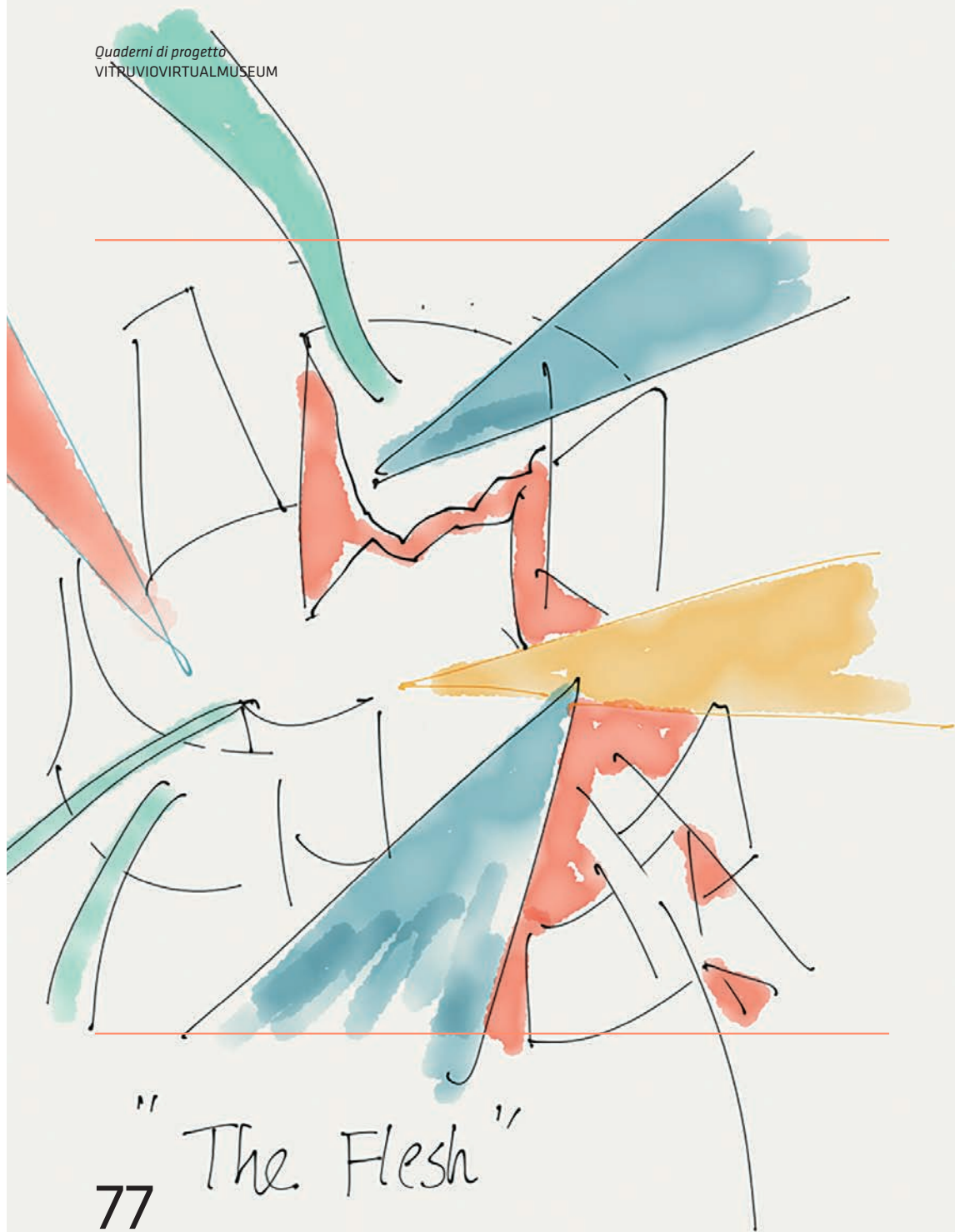


# Incontro Daniel Libeskind

---







77 "The Flesh"

—  
01  
La casa do ut do  
—

---

Il disegno su iPad di Daniel Libeskind ci aveva un po' preoccupato: era bellissimo, ma difficile da leggere. Un cilindro cavo chiuso con accanto la scritta: *The Mind* accanto a un cilindro cavo aperto con accanto la scritta: *The Flesh*. Di grande aiuto ci è stato l'incontro con l'architetto Ghirardelli, braccio destro milanese di Daniel Libeskind, bravissimo nello spiegarci il significato del disegno, ma anche e soprattutto l'umore da rendere nella realtà virtuale.

Difficilmente ci saremmo ispirati alle atmosfere e ai colori dell'*Isola dei Morti* di Arnold Böcklin, se non avessimo avuto la possibilità di interfacciarci con uno stretto collaboratore e grande conoscitore del linguaggio di Libeskind. Il risultato, permetteteci di dirlo, suscita sempre grandi emozioni nello spettatore.

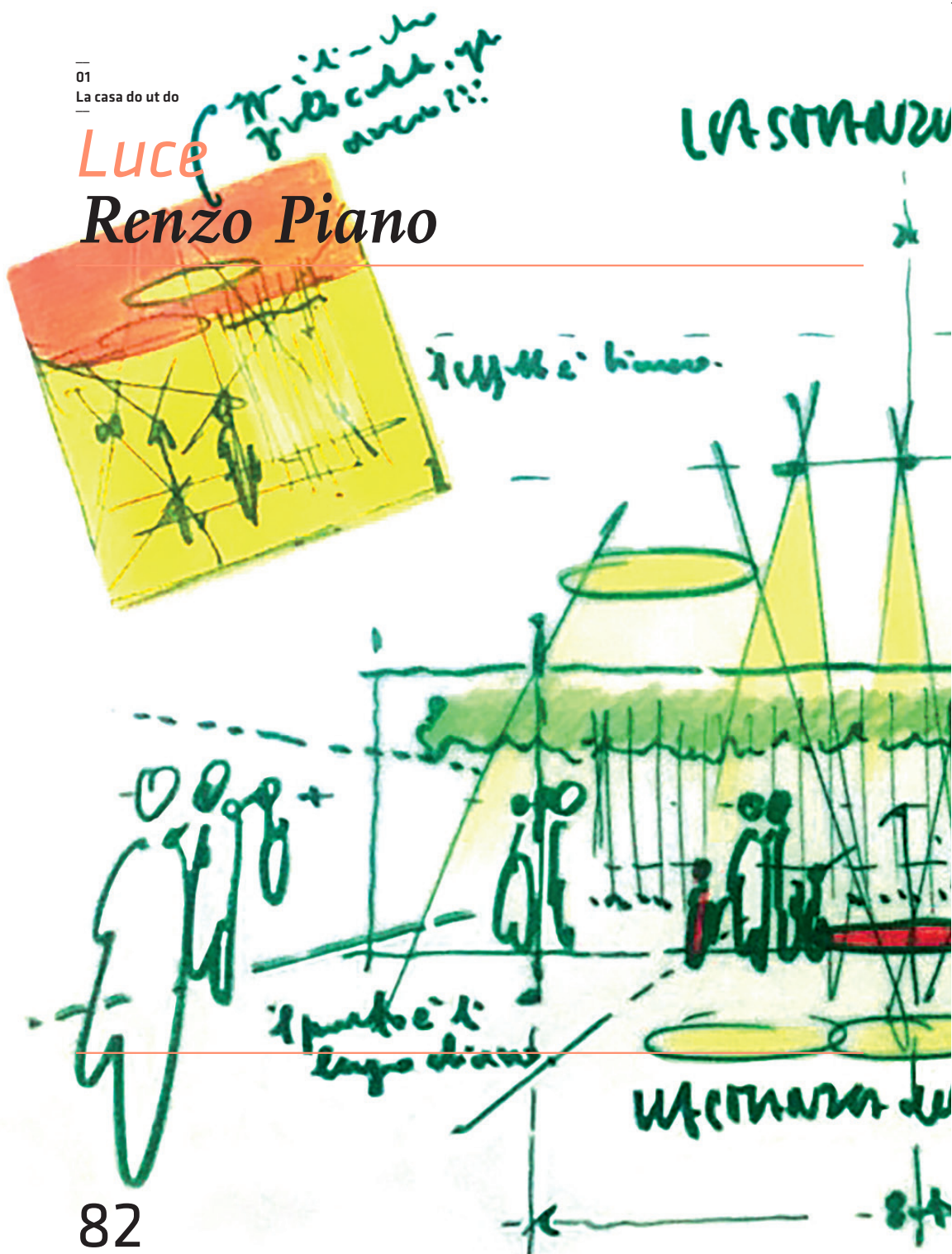






Luce

Renzo Piano





## IN UNA LUCE

La luce centrale in sé mi sembra.  
me stessa, cambia, e si rinnova.  
è un'idea di quozione.



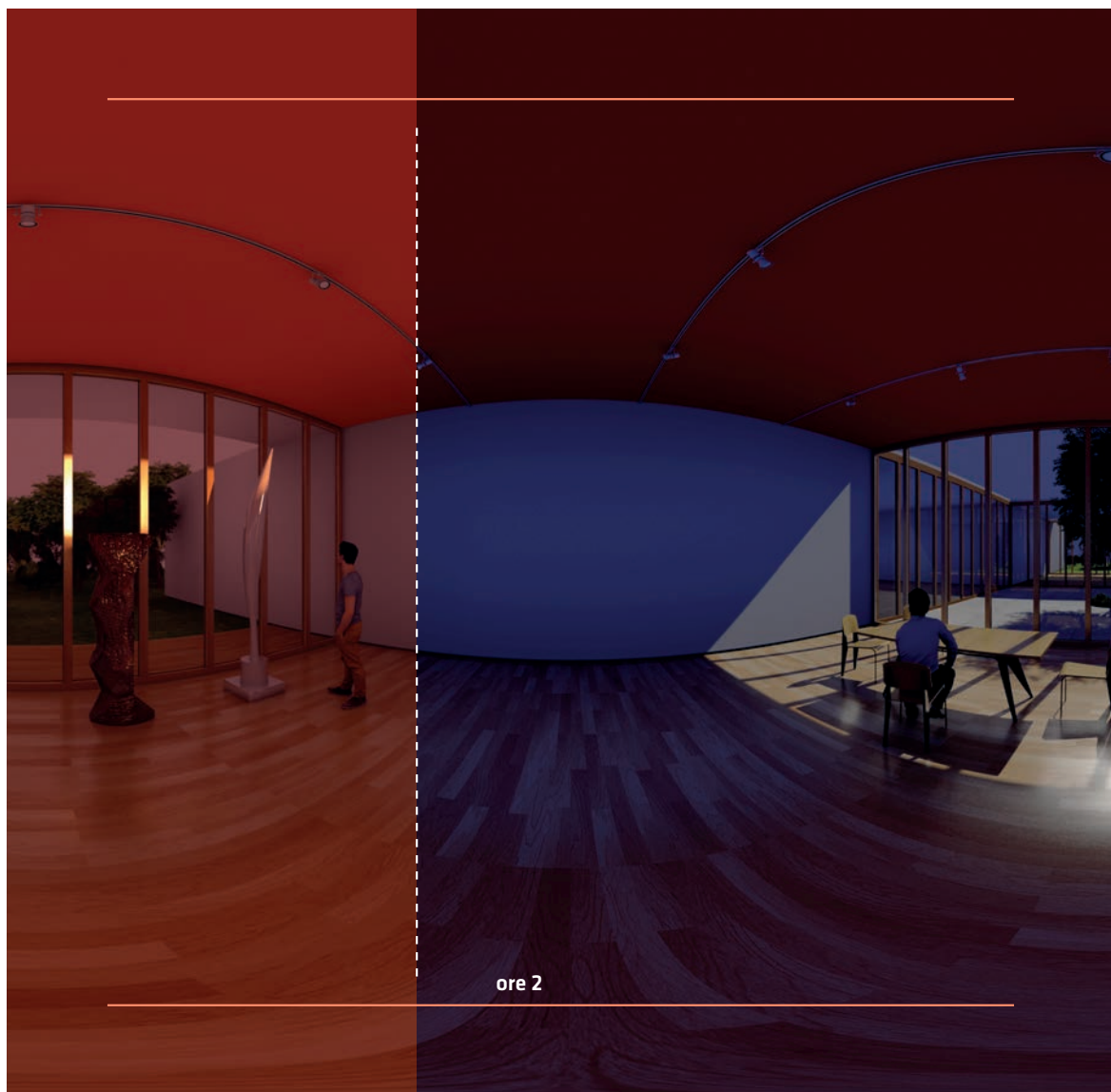




La stanza della Luce di Renzo Piano è forse stata la più complicata da realizzare. Il disegno è stato di difficile lettura, nonostante le indicazioni e i mood visivi avuti dai collaboratori dell'architetto genovese, molto generosi e disponibili. Nella nostra interpretazione ci siamo lasciati guidare dal concetto vergato da Piano sul disegno stesso: *la Luce è metafora di guarigione*. Abbiamo allora scelto di riprodurre gli ambienti in modo realistico e lasciato il linguaggio metaforico totalmente in carico al time-lapse che dal buio della notte vira a una luce piena.









01

La casa do ut do

# *Natura* *Angelo Naj-Oleari*

---







La stanza della Natura è stata realizzata sull'onda, anche emotiva, dei video in cui Angelo Naj-Oleari racconta il rapporto che lo unisce alla natura. Per questo - prendendo spunto dalle immagini di alcune realizzazioni inviateci dallo stesso Naj-Oleari - abbiamo pensato di ricostruire una vegetazione rigogliosa e lussureggiante e di rendere lo spettatore grande come una formica, così da creare un piccolo cortocircuito nel quale la natura prevale nettamente sull'uomo.

Durante la realizzazione della stanza della Natura Angelo Naj-Oleari si trovava in Brasile, ma grazie a Skype e simili è stato comunque possibile scambiare pareri e commenti. Opinioni determinanti per la buona riuscita del progetto.











# Sogno Riccardo Dalisi

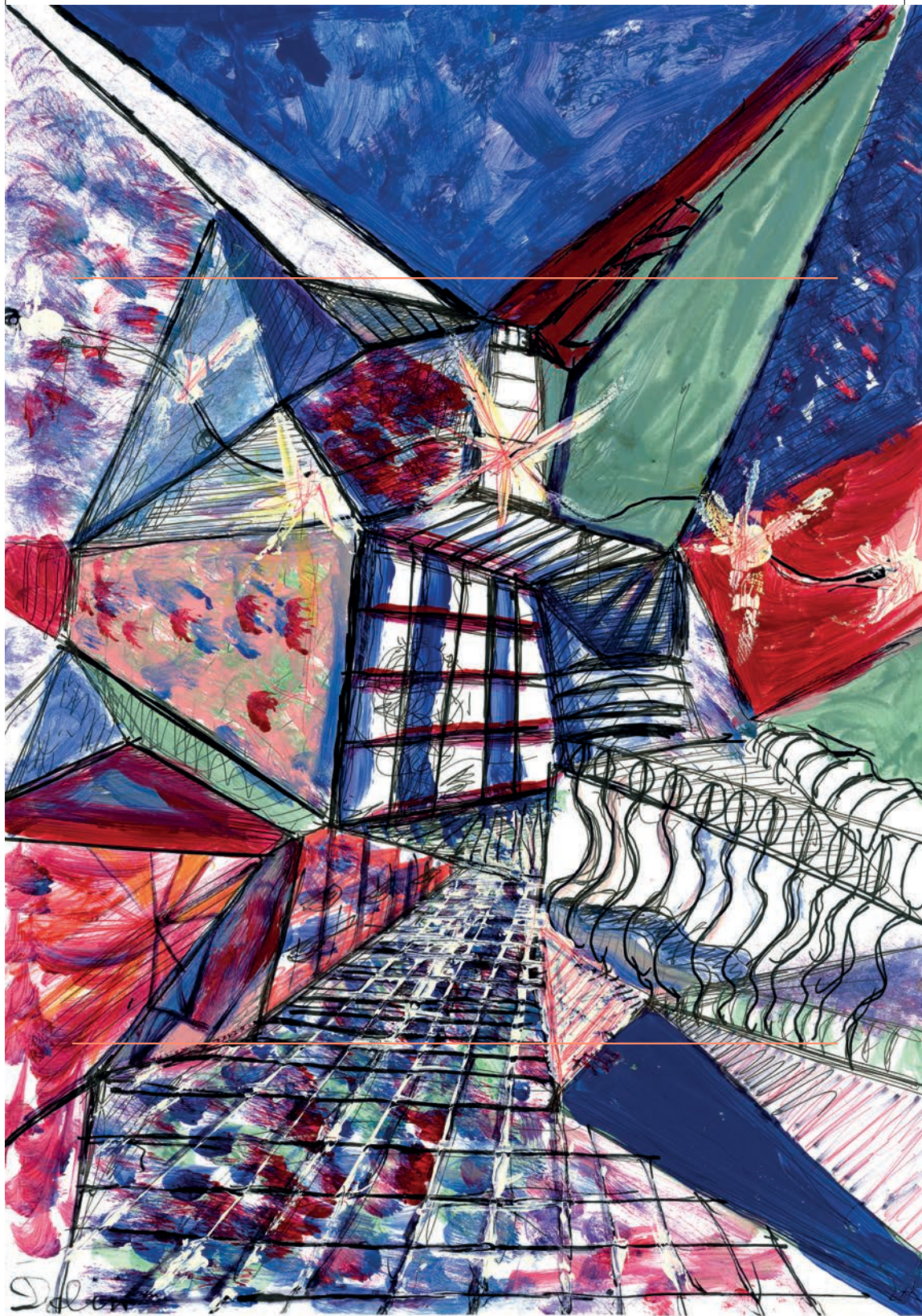
---

I referenti  
dell'Associazione Amici  
della Fondazione  
Hospice Seràgnoli  
di Bologna dopo avere  
visto il dipinto inviato  
da Riccardo Dalisi - ci  
hanno confessato - si  
sono guardati e detti:  
*e questo? Come faranno  
i ragazzi di Vitruvio a  
riprodurlo per la realtà  
virtuale?*

---





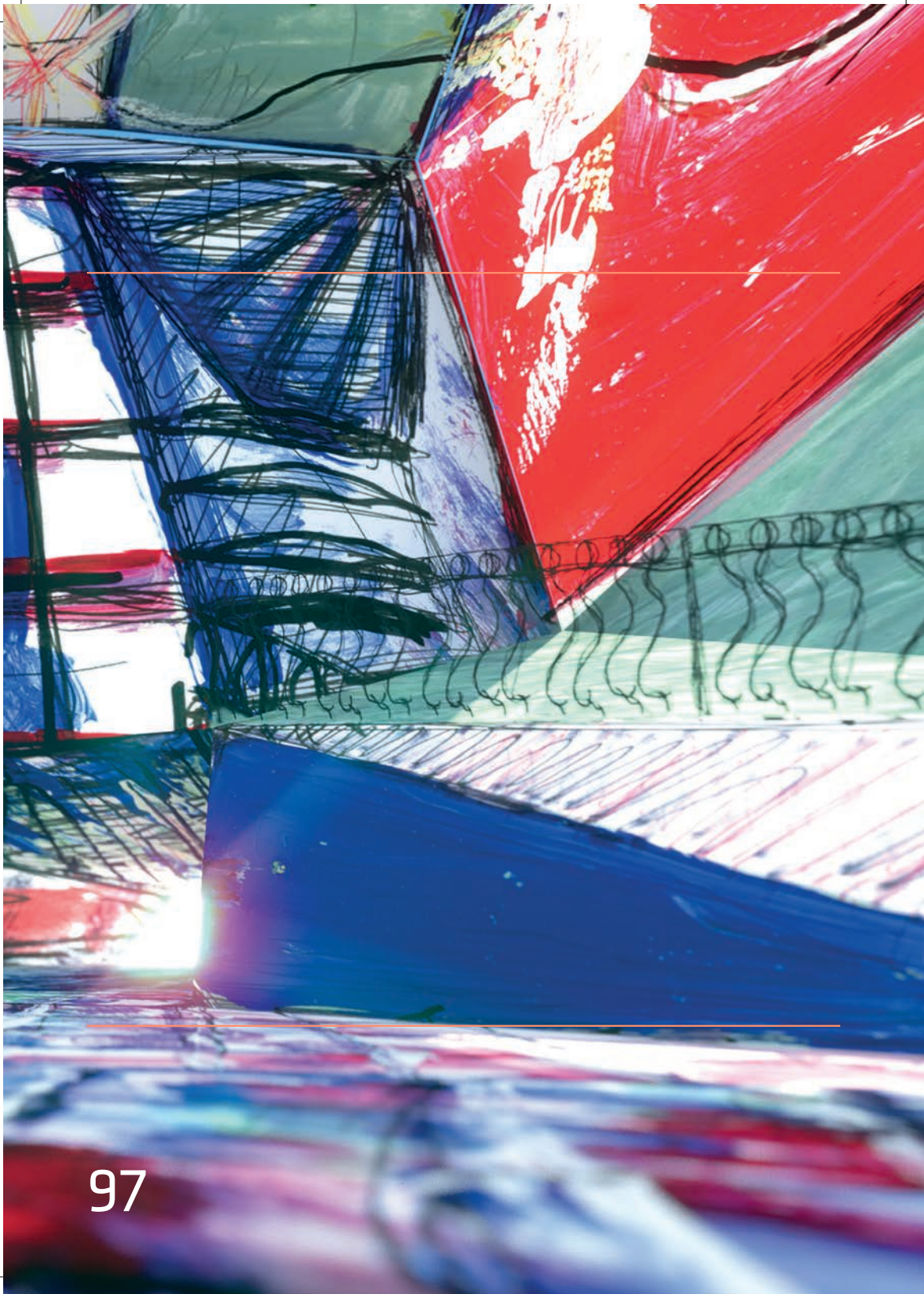




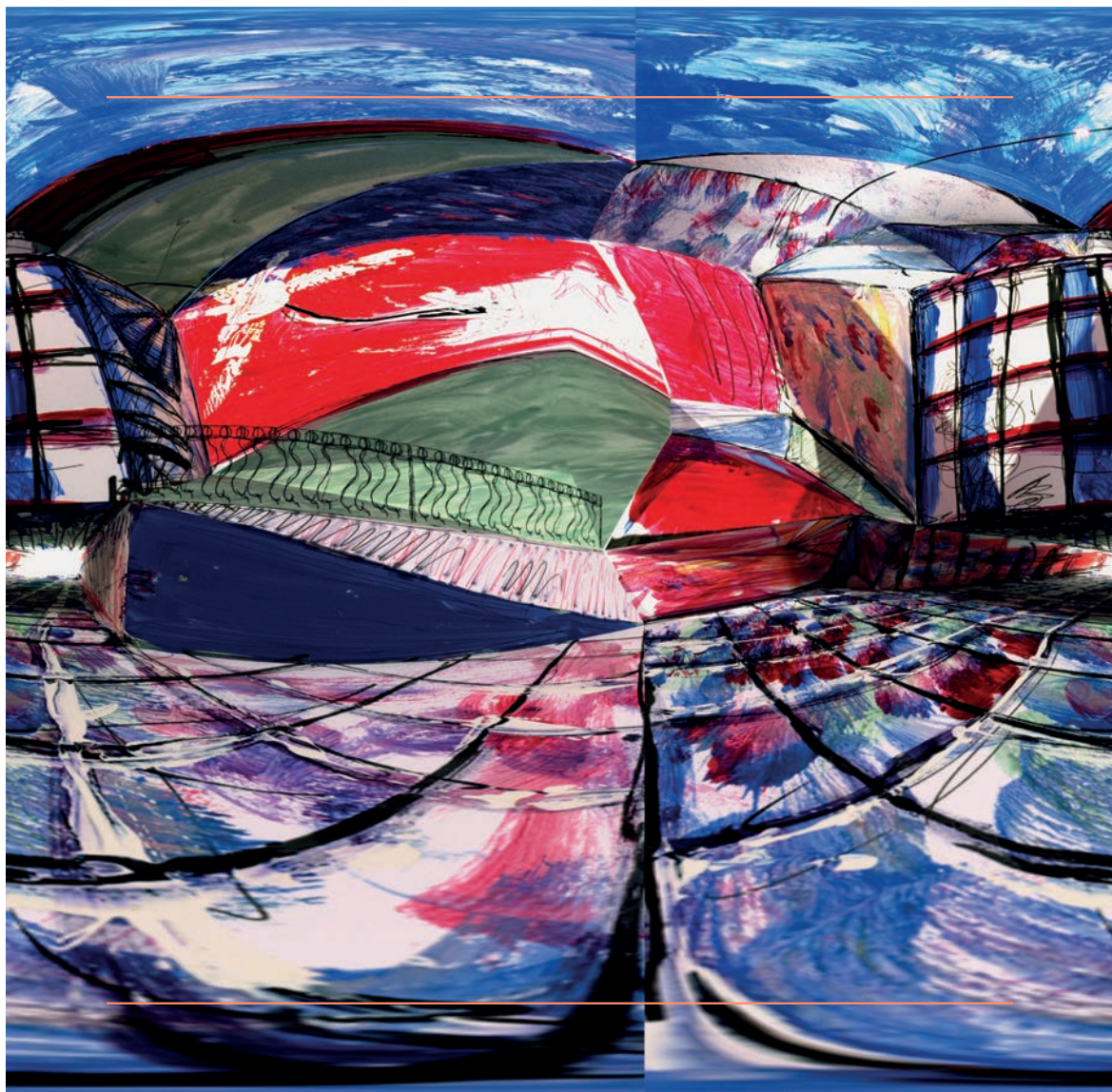
In realtà realizzare la stanza del Sogno è stato più facile di quello che si potrebbe pensare entrando in questo ambiente animato da pennellate precise e sognanti. Il dipinto di Riccardo Dalisi aveva infatti una spazialità dotata di confini precisi: pavimenti, muri e solai che in molti altri progetti mancavano del tutto.

In più i collaboratori di Dalisi hanno fornito un modello 3D che ha agevolato molto il nostro lavoro.

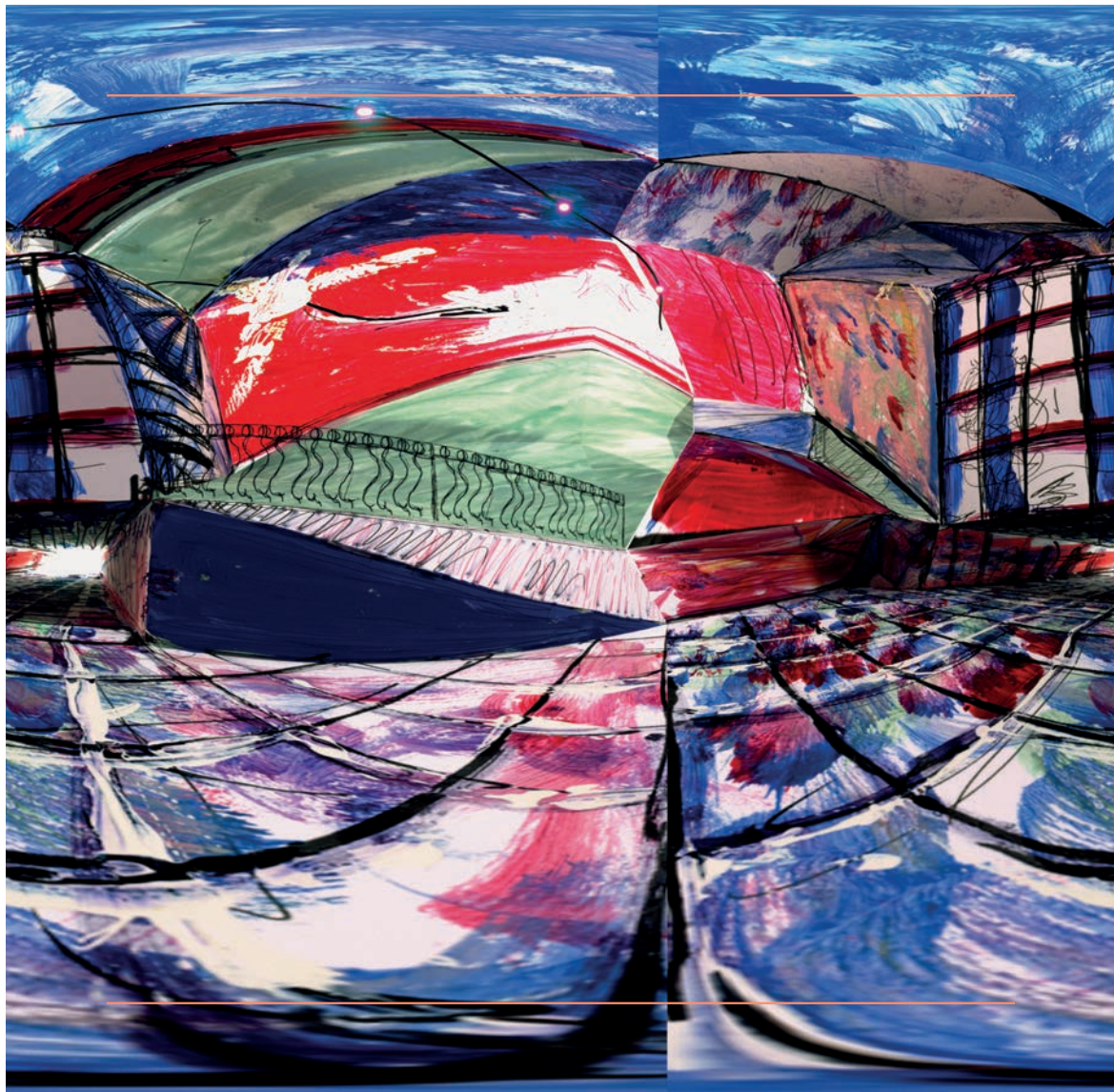






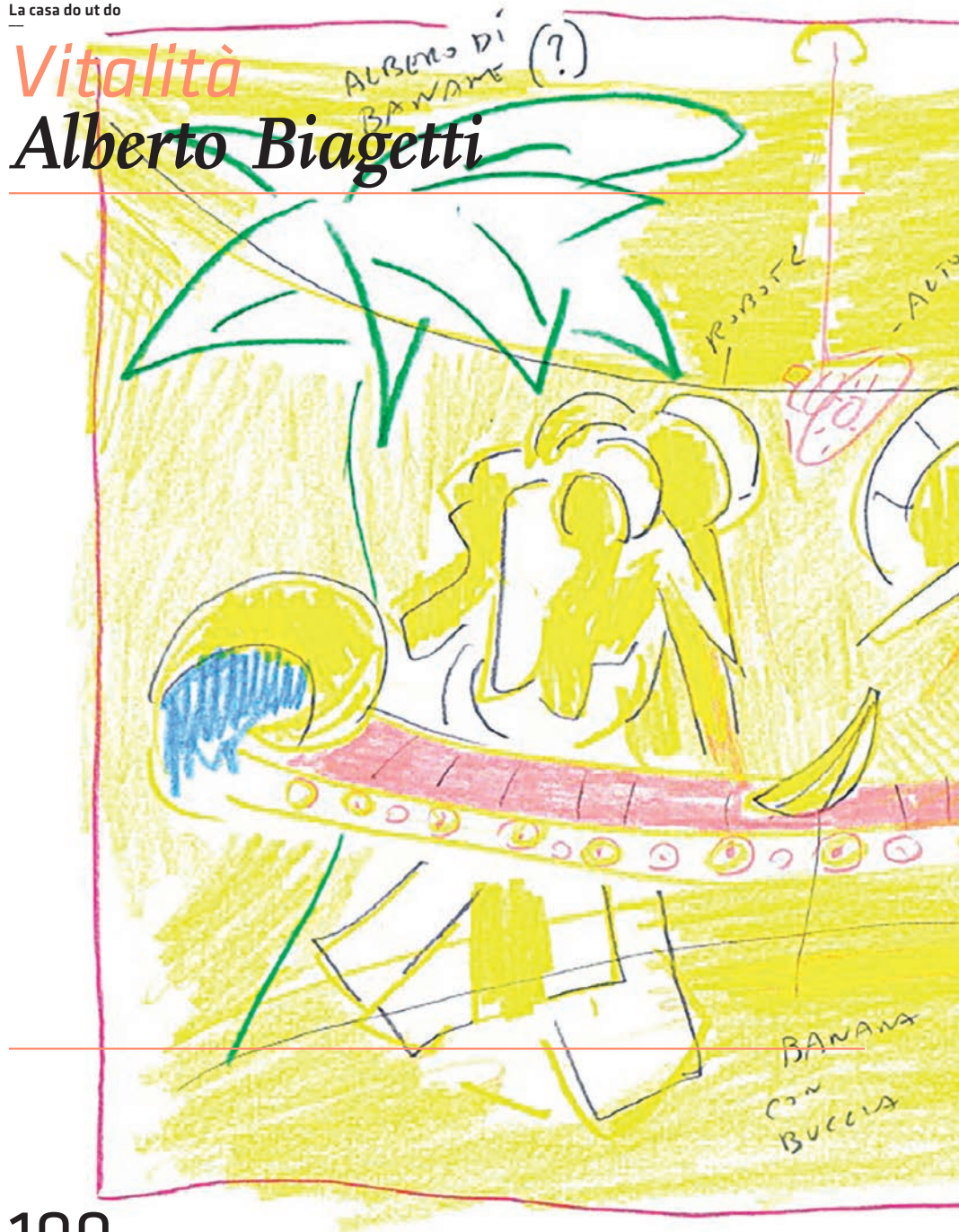






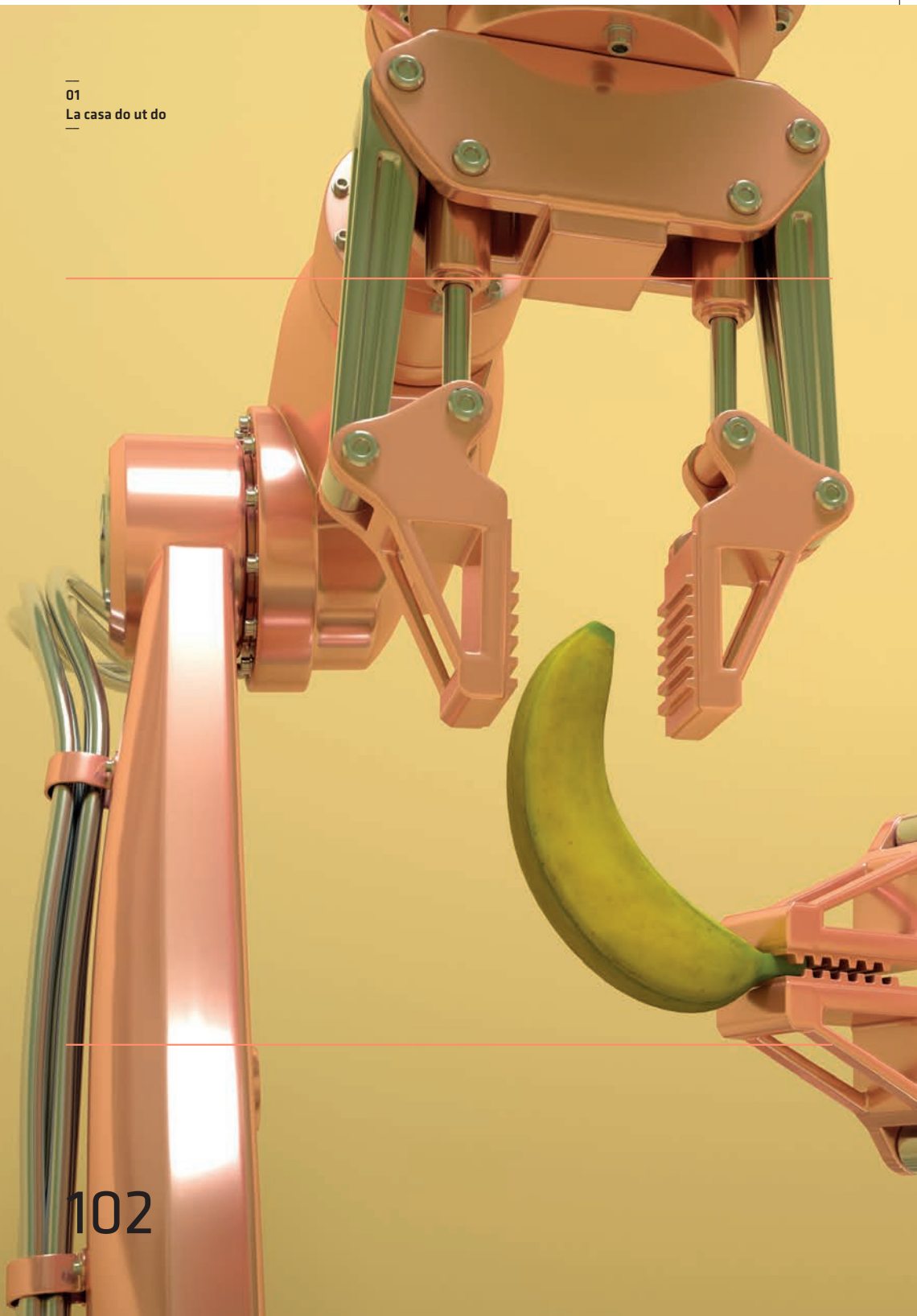


# Vitalità Alberto Biagetti



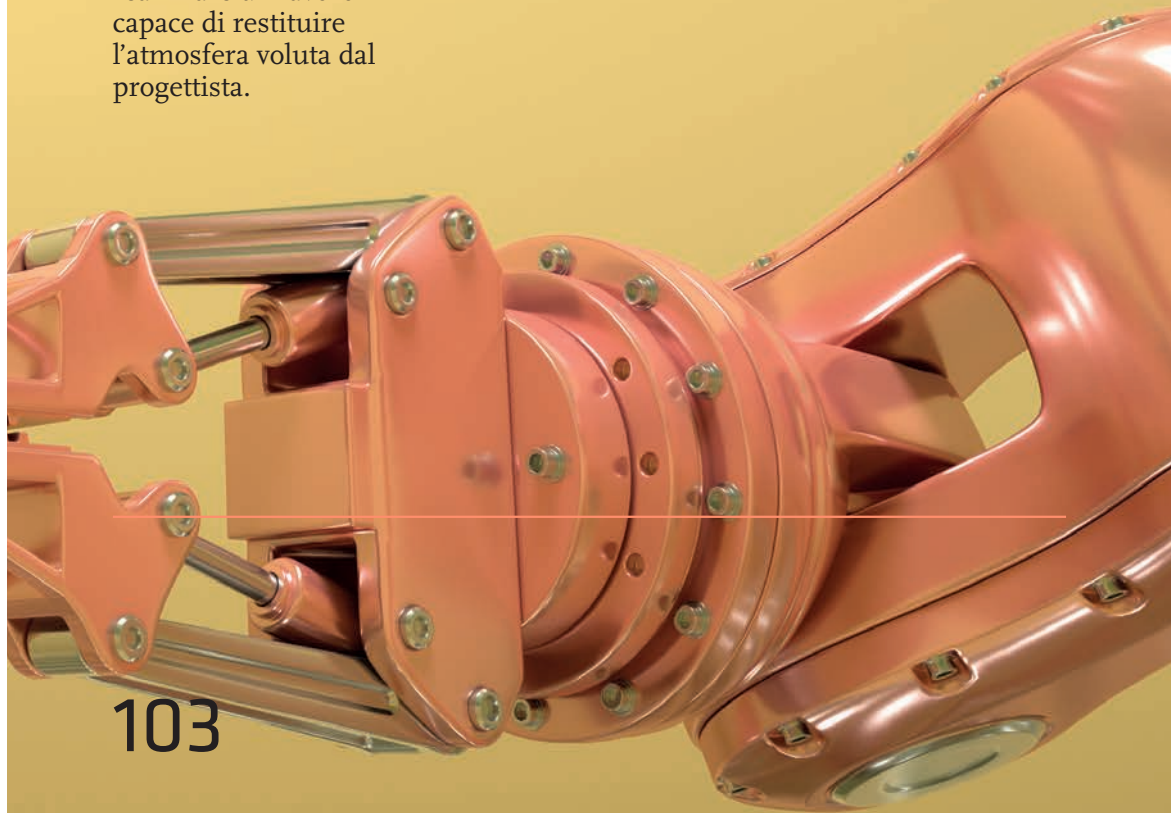






Qui abbiamo avuto poco da interpretare: le indicazioni di Alberto Biagetti sono state davvero molto molto precise. Uno schizzo, uno storytelling, un mood visivo, una regia e persino la traccia musicale: di più non si poteva avere. Era obbligatorio realizzare un lavoro capace di restituire l'atmosfera voluta dal progettista.

Ci siamo messi all'opera e dopo qualche tempo abbiamo portato a Biagetti il risultato di un lavoro che in questo caso specifico è stato più esecutivo che interpretativo. La stanza della vitalità: la stanza più energica della casa *do ut do*.











---

# *Le sedi espositive*

La raccolta fondi nel progetto *do ut do* 2016 prevedeva la vendita di 50 biglietti e l'estrazione a sorte delle 50 opere donate da architetti, artisti e designer. Tutti pezzi unici - questa è la regola - ideati e realizzati per l'occasione, in partnership con artigiani e aziende produttrici. Per promuovere i nomi degli artisti sostenitori, e delle opere donate, l'Associazione Amici della Fondazione Hospice Seràgnoli di Bologna ha previsto una mostra itinerante nei templi dell'arte contemporanea italiana e il pezzo forte di queste mostre, essendo le opere per lo più in lavorazione, è stato il Virtual Tour della casa *do ut do*, reso possibile grazie all'applicazione realizzata da Vitruvio Virtual Museum per Samsung Gear VR.

---

Venezia, 17 maggio 2016

- Presentazione *do ut do* 2016

- Anteprima della casa *do ut do* in ambiente virtuale immersivo

Peggy  
Guggenheim  
Collection





Caserta, 14 luglio 2016

Mostra della casa *do ut do* 2016 in ambiente virtuale immersivo

*Reggia di  
Caserta*



Napoli, 15 luglio 2016

Mostra della casa *do ut do* 2016 in ambiente virtuale immersivo

MADRE



Roma, 20 settembre 2016

Mostra della casa *do ut do* 2016 in ambiente virtuale immersivo





**Bologna, 6 ottobre 2016**

Mostra della casa *do ut do* 2016 in ambiente virtuale immersivo



**Bologna**

- 15 ottobre 2016: mostra della casa *do ut do* 2016 in ambiente virtuale immersivo

- 15 ottobre 2016 / 13 novembre 2016: mostra delle opere *do ut do* 2016

*Pinacoteca  
Nazionale  
Bologna*



**Rovereto, 22 novembre 2016**

Mostra della casa *do ut do* 2016 in ambiente virtuale immersivo





Torino, 7 dicembre 2016

- Mostra della casa *do ut do* 2016 in ambiente virtuale immersivo
- Anteprima del catalogo *do ut do* 2016

*il Circolo  
dei lettori*



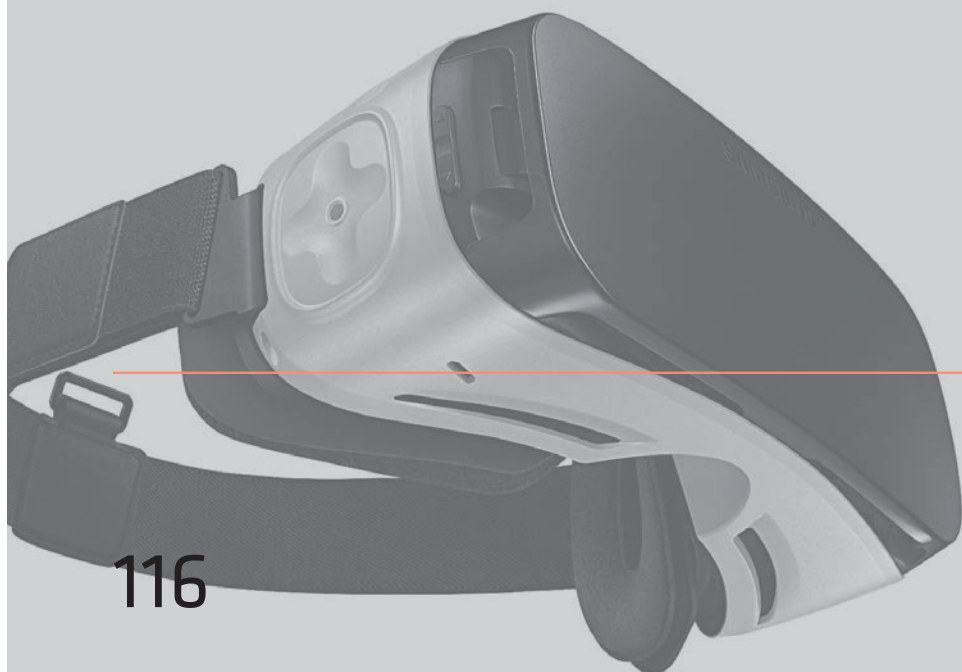
**Bologna, 15 dicembre 2016**

- Mostra della casa *do ut do* 2016 in ambiente virtuale immersivo
- Estrazione delle opere *do ut do* 2016



---

# *Apparato tecnologico*





Il visore scelto per permettere al pubblico di visitare la casa *do ut do* in un ambiente virtuale immersivo è stato il Samsung Gear VR. L'Associazione Amici della Fondazione Hospice Seràgnoli di Bologna ci aveva chiesto di utilizzare il visore più stabile, testato e affidabile in commercio. Scartato il Google Cardboard e consapevoli del fatto che l'Oculus Rift CV1 avrebbe potuto subire ritardi nel lancio abbiamo puntato sul Samsung Gear VR. Inoltre, particolare determinante per la nostra scelta, la richiesta originaria dell'Associazione Amici della Fondazione Hospice Seràgnoli di Bologna comportava la realizzazione di render statici. In realtà quasi tutti gli architetti della casa *do ut do* necessitavano di un dinamismo possibile

soltanto attraverso realizzazioni video che avrebbero consigliato uno sviluppo in 3D Real Time per Oculus Rift. Non ci siamo dati per vinti; e anche se nessuno fra gli sviluppatori con i quali siamo in confronto si era mai trovato dinnanzi a un'esigenza analoga alla nostra, abbiamo sviluppato una applicazione per Samsung Gear VR che permette al visitatore di muoversi tra diversi movie clip realizzati in 3D guardando i diversi hotspot attivati nella casa. Abbiamo così consentito un approccio semplice, piacevole e intuitivo alla realtà virtuale immersiva.

Il Gear VR di Samsung porta la realtà virtuale nel mondo mobile grazie alla possibilità di agganciare il Galaxy S6 o S7 (versioni normali o edge) e trasformando lo smartphone in un display immersivo. Grazie alla tecnologia Oculus Rift di Facebook, Samsung Gear VR è un prodotto dalle potenzialità rivoluzionarie; attualmente, utilizzando il processore dello smartphone, offre prestazioni ridotte, soprattutto in 3D real time, rispetto all'Oculus Rift.

#### Pro

- HMD relativamente economico
- Leggero
- Immediato
- Senza fili

#### Contro

- Il processore è quello di uno smartphone
- Incide sulla durata batteria

#### Specifiche tecniche e funzioni

- Risoluzione 2.560 x 1.440 pixel, campo visivo di 96 gradi, refresh rate di 60 FPS
- Supporto ai comandi touch e al controller Bluetooth

#### Uso statico o basato sul movimento

- Statico

.01

La casa do ut do

*Hanno  
lavorato  
alla casa  
do ut do*

118

### *Alessandro Agostini*

Ideatore e guida di Vitruvio Virtual Museum. Dopo il servizio militare ha cominciato a fare l'imprenditore e ha smesso di farsi la barba.



### *Maurizio Agostini*

Capo del team di modellatori 3D, si occupa di ricerca e sviluppo e non ama apparire in pubblico. Usa LightWave 3D anche per fare il caffè.



### *Alejandro Martinez Rey*

Responsabile della piattaforma Vitruvio Virtual Museum. Sangue sudamericano - estroverso e solare - parla di tutto, anche nel sonno.



### *Ubaldo Righi*

Allievo di AG Fronzoni, art director e mentore di Vitruvio Virtual Museum. La sua biblioteca personale lo ha di recente buttato fuori casa.



### *Simone Salomoni*

Co-ideatore di Vitruvio Virtual Museum. Nessuno capisce cosa faccia per davvero, ha forse scritto il quaderno che tieni fra le mani.



Al 31 ottobre 2016, inoltre, fanno parte di Vitruvio Virtual Museum:  
 **Davide Bovi,  
 Michele Franco,  
 Matteo Marras,  
 Sandro Selva,  
 Pierpaolo Strocchi,  
 Simone Tosi,  
 Fabio Totaro,  
 Valerio Zucchini**



Nel corso del 2016 hanno vissuto un'esperienza\*  
di realtà virtuale con Vitruvio Virtual Museum:

Maurizio Marinelli,  
Isabella Seràgnoli,  
Andrea Viliani,  
Gianfranco Maraniello,  
Margherita Guccione,  
Giovanna Melandri,  
Philip Rylands,  
Nicola Martelli,  
Andrea Emiliani,  
Laura Carlini Fanfogna,  
Sebastiano Maffettone,  
Mauro Felicori,  
Vincenzo Mazzarella,  
Daniele Napolitano,  
Maria Pia Incutti,  
Pierpaolo Forte,  
Duilio Forte,  
Barbara Fornasir,  
Alberto Biagetti,  
Mario Cucinella,  
Alessandra Fini Zarri,  
Alessandro Mendini,  
Fulvia Mendini,  
Nanda Vigo,  
Anty Pansera,  
Terri Pecora,  
Claudio Silvestrin,  
Giuliana Salmaso,  
Massimo Iosa Ghini,  
Milena Mussi,  
Gianluca Ghini,  
Laura Baldassari,  
Alessandro Guerriero,

Massimo Giacon,  
Yumi Karasumaru,  
Matteo Giuliano Caroli,  
Alvise di Canossa,  
Agostino Ghirardelli,  
Marino Golinelli,  
Alberto Antolini,  
Carlo Alberto Faccioni,  
Francesco Antolini,  
Alessandra Antolini,  
Elena Rossoni,  
Paola Golinelli,  
Leonida Fini Zarri,  
Guido Fini Zarri,  
Irene Giglio,  
Giuliana Maggio,  
Michela Grosso,  
Giulia Floriani,  
Enrico Iascone,  
Eugenio Roncacci,  
Maria Chiara Suriani,  
Maurizio Riva,  
Cristiana Perrella,  
Nicola Bedogni,  
Tiziano Fusella,  
Maurizio Riva,  
Irene Guzman,  
Caterina Morganti,  
Valeria Monti,  
Peter Freudling,  
Lavina Savini,  
Piercarlo Crachi,  
Gabriele Corte,

Sandra Ilka Gavina,  
Greta Schoedl,  
Paolo Filippini,  
Antonella Di Luca,  
Simona Melli,  
Norma Waltrmann,  
Luca Trombetta,  
Marco Magagnoli,  
Silvia Ciresa,  
Francesca Tattini,  
Vera Busutti,  
Giovanni Vaccarini,  
Enrico Maria Pastorello,  
Diego Gianaroli,  
Andrea Ferraretti,  
Ennio Ciciarello,  
Carlo Gregori,  
Damiano Mariotti,  
Stefano Pesce,  
Gino Fienga,  
Alvin Grassi,  
Beniamino Levi,  
Claudio Mazzanti,  
Alessio Conti,  
Gabriella Castelli,  
Aldo Colella,  
Maria Sole Confortini,  
Darshan Trivedi,  
Gaetano Curreri,  
Cristina Gibertoni,  
Antonella Atti,  
Francesca Buscaroli Gianaroli,  
Marianna Parisini.

*\*decine di persone hanno visitato la nostra realtà virtuale immersiva.  
Ci dispiace non conoscere il nome di tutte.*