



- [home](#)
- [segnala una mostra o evento](#)
- [segnala un concorso o workshop](#)
- [proponi un contenuto](#)
- [collabora](#)
- [LOGIN](#)
- [ISCRIVITI](#)

- [get inspired](#)
- ▼ [magazine](#)
 - [archivio](#)
 - [real time](#)
 - [copertine](#)
 - ▼ [concorsi](#)
 - [workshop](#)
 - [arte in rete](#)
 - ▼ [rubriche](#)
 - [Vissi d'Arte](#)
 - [Focus on Artist](#)
 - [Pop Guerriglia](#)
 - [LabRouge](#)
 - [Pet Teraphy](#)
 - [Final Destination](#)
 - [Cugino IT](#)
 - [Kritikaria](#)
 - [Butterfly Effect](#)
 - [Tra il bere e il mare](#)
 - [Sten Sie](#)
 - [Less is More](#)
 - [Art Co](#)
- [libri](#)
- [oroscopo](#)
- ▼ [mostre arte](#)
 - [Trova una mostra](#)
 - [Inaugura oggi](#)
 - [Inaugura domani](#)
 - [Inaugura in settimana](#)
 - [Mostre a Milano](#)
 - [Mostre a Roma](#)
 - [Finisce oggi](#)
 - [Eventi](#)
 - [archivio storico mostre](#)
- ▼ [network](#)
 - [artisti](#)
 - [gallerie arte](#)

- [curatori arte](#)
- [associazioni](#)
- [uffici stampa](#)
- [tutti gli iscritti](#)
- [statistiche](#)
- [newsletter](#)
- [rss](#)
- [Partnership](#)
- ▼ [opere arte](#)
 - [quadri pittura dipinti](#)
 - [disegni](#)
 - [sculture](#)
 - [installazioni](#)
 - [artwork](#)
 - [fotografia](#)

- [Mostra](#)
- [Voting results](#)

Ulisse II di Makoto, a cura di Alfredo Cramerotti

Ulisse II di Makoto, a cura di Alfredo Cramerotti

Like 0

Servizi aggiuntivi

- [Promuovi questo post in homepage](#)

Titolo

Ulisse II di Makoto, a cura di Alfredo Cramerotti

Inaugura

Mercoledì, 18 Novembre, 2015 - 12:00

A cura di

Alfredo Cramerotti

Artisti partecipanti

Makoto

Presso

Museo Archeologico Nazionale di Venezia
Piazza San Marco, Venezia lato Museo Correr

Comunicato Stampa



L'arte di matrice ellenica e la scultura contemporanea a confronto per **nuovi percorsi di apprendimento, co-creazione e condivisione (online) della bellezza**: questo, in sintesi, il nucleo di *Ulisse II*, un progetto frutto della collaborazione di **Erminio Paolo Canevese**, dell'azienda high-tech del Triveneto **Virtualgeo**, e **Michela Sediari** per il **Museo Archeologico Nazionale di Venezia, in Piazza San Marco**, e curato da **Alfredo Cramerotti**. **Virtualgeo**, sia per l'istituzione veneziana sia per altre in Italia ed all'estero, ha già messo a punto soluzioni avanzate di geomatica, stereoscopia, realtà aumentata e scansione 3D a servizio della diffusione e della valorizzazione di collezioni, restauri, nuovi percorsi museali fino a *media art* di ultima generazione, come in una recente mostra in occasione della 54° Biennale d'Arte di Venezia.

L'**artista giapponese Makoto**, invitato da Canevese e Cramerotti a dialogare con una delle rappresentazioni più famose di Ulisse, risponde con un'**opera leggera, sospesa, dalle grandi dimensioni** - realizzata con materiali contemporanei, dal gesso alla carta giapponese.

Ulisse (marmo, cm 105, di età antoniniana **138-192 d.C.**, proveniente dalla Collezione Domenico Grimani, 1523) è scolpito cogliendo l'attimo in cui l'eroe avanza nel suo slancio dinamico, e alla sua destra vi è un sostegno a tronco d'albero su cui poggia la corazza. La statua è un'opera romana datata II sec. d.C. e conosciamo il nome del restauratore rinascimentale, Tiziano Aspetti, prestigioso scultore di fiducia della famiglia Grimani. Ulisse, l'intrepido e sagace re di Itaca cantato da Omero, torna in patria dopo le mille peregrinazioni di un lungo viaggio per mare: è al contempo protagonista del *nostos* (viaggio) per eccellenza e simbolo della vocazione marittima del popolo greco, le cui capacità nautiche erano rese necessarie da un territorio tutto proiettato sulle acque. Come Venezia – e come il Giappone.

La statua dell'**Ulisse Grimani** è stata **riprodotta in digitale** da Virtualgeo tramite scansione 3D (con scanner a luce strutturata) e modellazione 3D.

Il **modello digitale 3D** è la copia fedele della statua, nella forma e nel colore, ed è un modello informativo: i vari interventi di restauro a cui la statua è stata sottoposta nei secoli sono stati evidenziati grazie alla tridimensionalità e alle particolari tecniche di modellazione 3D usate. I visitatori del Museo Archeologico Nazionale di Venezia esplorano l'Ulisse nella quarta dimensione (il tempo) e grazie ad **ECH (Edutainment for Cultural Heritage)** – una **piattaforma digitale di divulgazione scientifica**

Come Arrivare?



[Show large map](#)

[mostre arte eventi arte](#) [mostre](#) [inaugurazioni](#)

prodotta da Virtualgeo accessibile da **totem touch-screen posto in dotazione al Museo** - possono approfondire la storia dei suoi restauri, creare poster e book personalizzati da condividere online (con la statua, da esplorare semplicemente toccando lo schermo, combinata con uno dei circa cento sfondi di Piazza San Marco e delle sale del Museo disponibili oppure con un selfie).

[Aggiungi un commento](#) 70 letture

Ulisse II di Makoto viene mostrato accanto all'Ulisse del II secolo. Viene **scansionato live dai tecnici Virtualgeo con una dimostrazione al pubblico il giorno 18 novembre dalle 13.30 alle 17** alla presenza dell'artista stesso, dello staff del Museo, di Paolo Erminio Canevese, patron dell'iniziativa, e del curatore Alfredo Cramerotti.

Una volta acquisito grazie alle tecnologie avanzate messe a punto da **Virtualgeo** – che ha **festeggiato i 20 anni di attività l'anno scorso** – l'Ulisse contemporaneo firmato dall'artista giapponese entra anch'esso nella postazione ECH (Edutainment for Cultural Heritage) in dotazione al Museo. Ma **esce anche dal museo e viene 'esibito' in rete**.

Sin dopo l'acquisizione eseguita nella **sala 8 del Museo Archeologico** (dove si trovano le due sculture e la postazione ECH), **una sezione dedicata del sito internet Virtualgeo** (www.virtualgeo.eu) esporrà le statue 3D anche per chi non ha la possibilità di recarsi a Venezia. Il sito, oltre a contenere i modelli tridimensionali dei due *Ulisse* (quello già presente al Museo alla postazione ECH di Virtualgeo e quello che la società high-tech acquisirà live nell'opening del 18 novembre), sarà arricchito da brevi clip d'interviste dei protagonisti dell'iniziativa.

L'Ulisse II di Makoto e l'Ulisse di Grimani non si separeranno dopo l'esposizione al museo: il loro dialogo attorno alla bellezza in 3D rimane per sempre online (e la nostra interazione, esplorazione e condivisione con amici e sui social saranno sempre possibili), mentre **nelle sale del Museo Veneziano, la statua contemporanea ospitata dal Polo del Ministero della Cultura e sponsorizzata dalla Virtualgeo, è visitabile fino al 31 gennaio 2016**.

Conferenza stampa: mercoledì 18 novembre ore 12
(rsvp: prundercover@gmail.com)

Ingresso per i giornalisti da Piazza San Marco 52

Per ingressi in ritardo, tel. +39 349 5517623

Opening al pubblico alla presenza dell'artista e scansione online mercoledì 18 novembre

dalle 13.30 alle 17 (rsvp: prundercover@gmail.com)

Ingresso per il pubblico con rsvp: Piazza San Marco 52



Informazioni al pubblico:

Ulisse II, di Makoto, a cura di Alfredo Cramerotti

Online: (www.virtualgeo.eu)

Offline:

Date: giovedì 19 novembre 2015 - 31 gennaio 2016

Dove: Sala 8 – Museo Archeologico Nazionale Piazza San Marco, Venezia - Ingresso lato Museo Correr

Orari:

Aperto: tutti i giorni dalle 10 alle 17 (ultimo ingresso ore 16)

Giorno di chiusura 25 dicembre, 1 gennaio

Biglietto: Euro 17 intero, Euro 12 ridotto, gratuito per i residenti a Venezia

(Il biglietto unico integrato *I Musei di Piazza San Marco* comprende la visita a Palazzo Ducale, Museo Correr, Museo Archeologico e Sale Monumentali delle Biblioteca Marciana)

Partner: Polo museale del Veneto | Sponsor: Virtualgeo (Sacile, PN) <http://www.virtualgeo.eu>

Per arrivare: da Piazzale Roma: Linea 1 fermata Vallaresso o San Zaccaria; Linea 2 fermata Giardinetti; Linea 5.1 o Linea 4.1, fermata San Zaccaria.

Dalla Stazione Ferroviaria di Venezia Santa Lucia: Linea 1 fermata Vallaresso o San Zaccaria; Linea 2 fermata Giardinetti; Linea 5.1 o Linea 4.1, fermata San Zaccaria.

Who's who: una domanda ad Alfredo Cramerotti

Recentemente al Cultural Institute del King's College di Londra, con De/Coding the Apocalypse dell'artista Michael Takeo Magruder, hai rivisitato il testo biblico del Libro Delle Rivelazioni attraverso nuove tecnologie di coding, virtual reality, gaming e 3D printing. Il progetto ha riscontrato molto successo sia di pubblico sia di critica.

Con Makoto e Virtualgeo, hai portato la creazione contemporanea a dialogare nel sancta sanctorum italiano dell'archeologia, nel segno che l'arte non ha tempo e non ci sono barriere nei gusti per i fruitori. Cosa fa la tecnologia in questo caso? Amplifica la comprensione delle opere, getta ponti per altri tipi di apprendimento?

Alfredo Cramerotti: “Direi che in questo caso la tecnologia svolge un duplice ruolo - da una parte amplifica la comprensione e la fruizione di un'opera d'arte antica, mettendola in dialogo con un'opera contemporanea usando un approccio 'complementare' (si crea quasi una simbiosi tra l'autore ellenico e l'artista contemporaneo) che apre molte porte per le domande e la curiosità del pubblico in generale; dall'altra, offre al pensiero e all'azione artistica un potente spunto per andare aldilà della tecnologia come mediazione, usandola come strumento artistico in se'.

Makoto, l'artista a cui è stata commissionata questa nuova opera in relazione all'Ulisse di Grimani al Museo Archeologico Nazionale di Venezia, ha utilizzato una scannerizzazione laser dell'opera antica come punto di partenza, come si usa un bozzetto prima di eseguire un dipinto, o una scultura. Riportando poi questo procedimento a una dimensione fisica, ha poi realizzato il suo lavoro 'togliendo' strati di informazione, e aggiungendone degli altri; un po' come si farebbe con un blocco di marmo per far apparire la scultura che vi è all'interno. E' un processo affascinante, che richiede molto equilibrio, sensibilità e precisione. In questo, il suo retroterra orientale e l'approccio zen che usa nel suo lavoro, è stato determinante per la riuscita dell'intervento all'interno del Museo. E' molto facile rompere un certo equilibrio armonico tra la varie opere antiche, e credo che siamo invece riusciti a raggiungere un ulteriore livello di equilibrio, che include anche l'arte contemporanea in un luogo deputato a quella antica. La tecnologia qui è stata un po' la spina dorsale per questa riuscita, sia dal punto di vista artistico che di quello della fruizione da parte del pubblico.”

BIO: Alfredo Cramerotti è un curatore internazionale e saggista che lavora con formati televisivi, radio, pubblicazioni, festival mediatici, curatela e organizzazione di mostre.

Tra i progetti maggiori, ha co-curato EXPO VIDEO a Chicago, il padiglione Mauritius alla 56.ma Biennale di Venezia e Sequences VII festival biennale d'arte di Reykjavik (Islanda) nel 2015; il padiglione Maldive e il padiglione Galles alla 55.ma Biennale di Venezia nel 2013; la biennale europea d'arte contemporanea Manifesta 8, Regione di Murcia (Spagna) nel 2010; e il festival Made in Video di Copenhagen nel 2006.

Dirige MOSTYN, il principale centro d'arte contemporanea del Galles, e i progetti itineranti AGM Culture e CPS Chamber of Public Secrets.

È curatore capo dell'APT Artist Pension Trust, ricercatore presso l'European Centre for Photography Research, University of South Wales (UK), curatore della collana *Critical Photography* per Intellect Books, nonché Visiting Lecturer in numerose università europee quali Goldsmiths (University of London), Liverpool John Moores University, Oslo National Academy of the Arts, University of Westminster London, HEAD University of Art & Design Geneva and DAI Dutch Arts Institute.

Sue pubblicazioni comprendono i libri *Aesthetic Journalism: How to Inform without Informing* (2009) e *Unmapping the City: Perspectives of Flatness* (2010).

<http://www.alcramer.net>

<http://linkedin.com/in/alcramer>

MOSTYN | Wales' contemporary art centre

<http://www.mostyn.org>

Intellect Books publishers of original thinking |
Critical Photography book series

<http://www.intellectbooks.co.uk/books/view-Series,id=19/>

APT Artist Pension Trust

<http://www.aptgloba1.org/en>

AGM CULTURE | Roaming curatorial agency

<http://www.agmculture.org>

CPS Chamber of Public Secrets | Art & media
production unit

<http://www.chamberarchive.org>

Who's who: una domanda a Makoto

Di luogo in luogo e di epoca in epoca, per disegnare dialoghi impossibili eppure fantastici: le tue sculture si inseriscono spesso in un 'pantheon' fatto di storie e di archeologia, dove riscrivi il concetto di contemporaneità.

Cosa ha significato per te essere a Venezia al Museo Archeologico a rifare l'Ulisse?

Makoto: Sono un artista sospeso tra due culture e come tale guardo alla tradizione scultorea con entrambi i miei background. Durante la mia (lunga) permanenza in Italia ho notato l'abbondanza di sculture antiche di marmo - esposte nei musei archeologici anche senza testa o braccia.

Sono un patrimonio artistico anche se rotte.

Invece in Giappone è molto diverso, perché le sculture sono fatte di legno e quelle rimaste dal passato sono integre, le altre sono marcite o bruciate.

Varcare la soglia d'un museo archeologico è come fare un tuffo nel passato - mentre lavorare con la tecnologia di Virtualgeo, o farne esperienza come visitatore, fa 'sentire' il futuro. A me interessa, e spero che la mia opera lo esprima, costruire un ponte tra questi due diversi universi temporali.

Ulisse II, inoltre, è un omaggio al sapere antico del restauro: di solito le mie opere sono composte di un unico drappo, mentre qui assemblo alcuni pezzi di tessuto impregnato nel gesso per creare un corpo intero, essendo Ulisse di Grimani stato restaurato.

BIO: Nato in Giappone e residente a Milano, Makoto ha studiato Graphic Design presso la Higashinohon School of Art & Design di Maebashi, Scultura

all'Accademia d'Arte di Roma e a quella di Carrara, laureandosi nel 1992.

Nel suo lavoro, Makoto usa il calco del corpo umano e il colore bianco per le sue installazioni. Nel 2012 ha vinto il premio "The 5th 100 Artist Exhibition" a New York e nel 2013 il "PREMIO ORA 2012" a Torino e il "PREMIO ORA INTERNATIONAL 2013" a Buenos Aires. In Italia Makoto ha lavorato con installazioni in città storiche come Roma, Firenze, Venezia, Verona e Milano, contribuendo a rivalutare antiche costruzioni architettoniche a Carrara, La Spezia,

Savona, Rimini e Belluno. La diversificazione del luogo dove Makoto presenta il suo lavoro influenza in modo rilevante la reciprocità fra "il luogo e il tempo" nel lavoro.

Web: www.codice-bianco.it

Facebook: www.facebook.com/codice.bianco.makoto

Mail: codice.bianco@gmail.com

Tel: +39-347-8407927

Who's who: una domanda a Erminio Paolo Canevese, patron di Virtualgeo

Spesso conservare, e rendere fruibile, la bellezza (soprattutto di artefatti fragili e di difficile musealizzazione) è un task difficile per le amministrazioni pubbliche con le attuali dotazioni tecnologiche in loro possesso.

Virtualgeo si occupa da 20 anni di creare, mantenere e comunicare con le più moderne tecniche i patrimoni culturali di istituzioni e privati. Con la sua divisione informatica GeomaticsCube fa attività di ricerca applicata di tecnologie software, che testa anche in occasione di mostre ed eventi.

Con Ulisse II continuate una collaborazione, già avviata in questo senso, con il Museo Archeologico di Venezia. Esponenzialmente, cosa potreste fare per tutti i musei italiani con le tecnologie ed il know-how di cui

disponete?

Erminio Paolo Canevese: “Ad oggi non esistono sul mercato software che approcciano la modellazione 3D in modo da soddisfare le esigenze di tutela e conservazione del patrimonio culturale, che a partire da sistemi di acquisizione molto avanzati (come lo scanner a luce strutturata che abbiamo usato per l’Ulisse Grimani) permettono di produrre modelli 3D avanzati, scientifici e rigorosi nelle dimensioni e nelle forme e, nel contempo, informativi. Sto parlando di qualcosa di completamente diverso dai modelli virtuali, che sono solo verosimili. In questo abbiamo anticipato l’Unione europea, che dal 2014 sta finanziando con il bando Reflective la modellazione 3D avanzata per l’accesso e la conoscenza del patrimonio europeo.

Oltre che agli addetti ai lavori nel settore cultura (come progettisti, restauratori, studiosi...), noi pensiamo al pubblico dei musei, ma anche alle scuole, a una didattica rinnovata e a un modo di conoscere esperienziale. Cambiano le tecnologie e i supporti ma “catturare” l’attenzione di ragazzi e adulti rimane l’obiettivo chiave, che trova nel digitale un potente alleato. Ed ecco la nostra piattaforma ECH, che è l’acronimo di “Edutainment for Cultural Heritage”.

Con le tecnologie Virtualgeo e i modelli tridimensionali digitali, i visitatori dei musei sono al centro dell’esperienza culturale. La piattaforma ECH è un sistema nuovo di intrattenimento educativo (edutainment, appunto, in una parola) con cui imparare diventa stimolante e si sviluppano capacità d’analisi, pensiero creativo, padronanza di vari linguaggi visivi.”

BIO: Dal 1985, quando è entrato nel mondo professionale, Erminio Paolo Canevese ha maturato un’esperienza variegata in diversi settori: dall’architettura all’archeologia, dall’ingegneria all’industria.

Guardando con spirito pionieristico alle tecnologie più avanzate come strumenti per migliorare la qualità e i risultati del lavoro, ha fatto dell’interesse per la ricerca e lo sviluppo di software applicati alla geomatica una professione. Dunque nel 1994 ha fondato Virtualgeo s.r.l. e dedicandosi allo sviluppo, da un lato, di software professionali per la conservazione del patrimonio culturale, dall’altro, di soluzioni digitali innovative destinate al grande pubblico per la valorizzazione e divulgazione dei beni culturali.

Su questi temi ha partecipato come relatore a convegni e seminari presso università ed enti pubblici, in Italia e all'estero: al Museo Nazionale Romano per APLAR 4 "Applicazioni laser nel restauro" (2012), all'Università degli Studi "Federico II" per il convegno "Tecnologie e tecniche 3D per i beni culturali e l'architettura" (2009), al Ministero per i Beni e le Attività Culturali per l'incontro "Il patrimonio culturale nei Paesi Balcanici" organizzato dall'Università degli Studi "Carlo Bo" (2007), al Dipartimento di scienze della terra dell'Università di Bologna per la giornata di studio sull'esplorazione, la documentazione e la ricerca per le grotte di Naica (Messico) nel 2007, al Dipartimento di architettura e restauro della University "Nicolaus Copernicus" di Torun (Polonia) nel 2007, alla Soprintendenza di San Pietroburgo sugli interventi di conservazione e restauro della Porta di Pietro della Fortezza di Pietro e Paolo (2006).

È autore di contributi sulle tecnologie applicate ai beni culturali: articoli su riviste specialistiche di tra cui *Recupero e Conservazione*, *GEOmedia*, *Archeomatica*, *The American Surveyor*, *Geoconnexion*, *Geoinformatics*, *Acta Carsologica*; paper su atti di convegni quali il 4° convegno APLAR (2012), il 15° e 16° International Congress of Speleology (2009, 2013). Ha inoltre contribuito con un saggio al volume *Archeologia urbana lungo il Canal Grande di Venezia* edito da Marsilio (2005).

Virtualgeo – 20 anni di geomatica e multimedia

Virtualgeo - dinamica azienda high-tech del Triveneto, con sede a Sacile - è sponsor e ideatore dell'evento Ulisse II al Museo Archeologico di Venezia e, prima ancora, per la creazione e l'installazione della piattaforma ECH.

Virtualgeo opera nel settore dei beni culturali impiegando e promuovendo l'uso di tecnologie avanzate per la loro acquisizione, conservazione e divulgazione. Principio che informa l'attività di Virtualgeo è che le potenzialità offerte dalla tecnica debbano essere sfruttate al meglio sia per finalità scientifiche (costituzione di banche dati quantitative e qualitative relative al patrimonio culturale) sia per scopi divulgativo-didattici, nella convinzione che la cultura sia fattore chiave per lo sviluppo socioeconomico di un territorio e che la conoscenza dei beni sia il presupposto indispensabile alla loro salvaguardia, valorizzazione e divulgazione.

Da diversi anni Virtualgeo è impegnata nell'uso innovativo della [geomatrica](#) per renderla, oltre che una sofisticata disciplina da esperti per “catturare”, rappresentare e analizzare qualsiasi oggetto o ambiente, un approccio inedito a disposizione di tutti per esplorare la bellezza.

Più che una sfida, quella di Virtualgeo è una rivoluzione che impiega le nuove tecnologie in modo “intelligente” anche per far intersecare mondi opposti, come potrebbero sembrare arte e geomatrica.

L'obiettivo è appagare il lato conoscitivo, emozionale e creativo delle persone partendo sempre da un approccio esclusivamente scientifico, di rigorosa corrispondenza tra modello tridimensionale digitale (non virtuale) e realtà.

La ricostruzione 3D della statua è solo un esempio, estendibile a qualunque altro manufatto di valore culturale, di come certe conclusioni si possano trarre soltanto integrando tra loro tecniche e discipline diverse (geomatrica e arte).

Capita molto spesso che i capolavori artistici siano fragili, imponenti e non possano essere resi disponibili al pubblico con disinvoltura, oppure accade che i capolavori siano accessibili al pubblico, ma che non abbiano la meritata visibilità e valorizzazione.

Who's who: il Museo Archeologico Nazionale di Venezia

Il Museo, in Piazza San Marco, ospita un'importante raccolta di sculture greche e romane, iscrizioni, ceramiche, avori, gemme e una ricca raccolta numismatica, frutto di secoli di collezionismo veneziano.

Nato alla fine del Cinquecento come Statuario Pubblico della Serenissima (1596), fu uno dei primi musei pubblici di arte classica in Europa.

Il Museo, ospitato nell'Antisala della Libreria di San Marco, doveva la sua origine alle donazioni di illustri famiglie veneziane, a partire da quelle di Domenico (1523) e Giovanni Grimani (1587). Per tale ragione le sue raccolte rispecchiano non solo il gusto dei

collezionisti ma anche le possibilità e le dinamiche del mercato antiquario veneziano fino alla caduta della Repubblica (1797): a differenza di quanto accadeva nelle corti europee del Rinascimento, le cui collezioni erano composte prevalentemente di antichità di epoca romana, lo Statuario comprendeva già allora un nucleo di opere greche. La città lagunare poteva, infatti, contare su opere provenienti da tutte le aree toccate per secoli dalle rotte commerciali veneziane che rifornivano di antichità greche i suoi mercanti, non solo a vantaggio dei collezionisti locali, ma anche di acquirenti inviati appositamente in città da principi italiani ed europei.

Tra le opere più importanti del Museo si segnala perciò la raccolta di scultura e, in questa, un interessante gruppo di originali greci, di cui fanno parte statue di epoca classica raffiguranti Demetra e Persefone, ritratti ellenistici e rilievi funerari e votivi di varia epoca e provenienza.

Numerose anche le repliche romane di modelli greci di celebri artisti dell'epoca classica quali Kresilas, Prassitele, Skopas e Lisippo. Il Museo espone, inoltre, un considerevole numero di sculture ellenistiche; celebri sono senza dubbio la statua di Ulisse e tre statue di guerrieri celti, note come Galati Grimani, rinvenute in una proprietà di famiglia sul Quirinale a Roma.

Dalla capitale provenivano probabilmente alcuni degli esemplari della significativa raccolta di ritratti romani, tra i quali il più famoso è il cosiddetto Vitellio (II sec. d.C.).

Ricchissima la raccolta di gemme (cammei ed intagli) fra cui il celebre Cammeo Zulian, una splendida sardonice a strati con il busto di Giove con egida sulla spalla.

Trasferito dall'Antisala della Libreria di San Marco a Palazzo Ducale (1812), il Museo fu quindi allestito negli spazi delle Procuratie Nuove (1923-26), dove si trova ancora oggi. Nel corso del XIX secolo le sue collezioni si ampliarono con iscrizioni greche e latine, riscoperte in edifici della città, dove si trovavano utilizzate come materiale da costruzione. A queste, nel XX secolo, si aggiunsero oggetti rinvenuti fortuitamente nel territorio. Dopo la Seconda Guerra Mondiale, nuove sale vennero aggiunte per accogliere le opere date in deposito dai Musei Civici, fra cui antichità egizie e assiro-babilonesi, sculture greche e romane, ceramiche di varia epoca e provenienza. Inoltre, le raccolte veneziane furono arricchite dagli ingressi di una parte delle collezioni del Museo di San

Donato di Zara (ceramiche, vetri, gemme e gioielli) e, sempre in seguito agli accordi post bellici, fu definitivamente assegnata al Museo la Capsella di Samagher, reliquiario del V sec. d.C., di valore eccezionale per la storia dell'arte paleocristiana, per la storia della Chiesa e per la storia dell'impero romano. Infine, negli anni '80 del secolo scorso Giancarlo Ligabue donò un cospicuo gruppo di armi e utensili protostorici in bronzo.

Piazza San Marco, 17/52 30124 Venezia Tel 041 2967663 fax 041 2967606 e-mail: pm-ven.archeologico@beniculturali.it

Il Museo fa parte del percorso museale integrato *I Musei di Piazza San Marco*

Orario: 10-19 (dal 1 aprile al 31 ottobre) 10-17 (dal 1 novembre al 31 marzo)

Giorni di chiusura: 25 dicembre, 1 gennaio - Ingresso: biglietteria Museo Correr, Ala Napoleonica

Servizi: caffetteria, bookshop, guardaroba (presso ingresso Museo Correr) Visite guidate, laboratori didattici, guide multimediali in LIS

[Chi c'è on line?](#)

Ci sono attualmente *4 utenti e 1405 visitatori* collegati.

[Inaugurano Oggi](#)

[Ulisse II di Makoto, a cura di Alfredo Cramerotti](#)



A cura di: Alfredo Cramerotti

Con: Makoto

Presso: Museo Archeologico Nazionale di Venezia

[Max Papeschi's show / マックス・パペスキによる2つの展覧会](#)



A cura di: Salvatore Marsiglione e Tomoharu Aoyama

Con: Max Papeschi

Presso: MAG Japan - presso la GalleryTOMO e IIC di Osaka

[scopri tutte le inaugurazioni di oggi](#)

[Informazioni su "](#)

[Vedi il profilo utente completo](#)

[Articoli Correlati](#)



[Io è un altro](#)

Ed è così che il 20 novembre 2015 iniziano le attività di “IO E...



[Giulio Catelli. Paesaggi desiderati](#)

Di paesaggi distesi, di domeniche al parco e dell'eco un'estate assoluta La...



[Anthony Gerace // There must be more to life than this](#)

There Must be More to life Than This è un progetto iniziato nell'estate del 2011, ma la...



[Come sopra, così sotto](#)

La Galleria Loppis OpenLab di Parma presenta, dal 14 novembre 2015 al 9 gennaio 2016,...



"Cosmo – dall'entità astrale al mito"

“Cosmo – dall'entità astrale al mito” Mostra personale d'...

Accesso utente

lobodilattice newsletter

Iscrivendoti accetti le nostre Privacy Policy (link in fondo alla pagina)

Email: *

Iscriviti

Pubblicazioni precedenti

- [Paola Alborghetti - Copertina n.366](#)

i più letti oggi

Respect

Artisti Contemporanei, gallerie arte, mostre, webzine - Designed and developed by [Lobodilattice®](#)



G+1

©2004-2015 Lobodilattice® - info@lobodilattice.com - [privacy](#)

- [informazioni](#)
- [essenza](#)
- [disclaimer](#)
- [partners](#)
- [feed rss](#)
- [newsletter](#)
- [contatti](#)
- [redazione](#)



CLOSE 