

EFFIMERO DIGITALE

La poetica dell'evanescente

Aurora Maggio

Il concetto di digitale viene spesso associato a un'immaterialità che non corrisponde all'infrastruttura necessaria perché avvengano i processi di elaborazione e fruizione delle tecnologie in uso; tuttavia, ben si sposa con l'architettura effimera e i suoi caratteri di volatilità nel tempo e nello spazio. In entrambi i casi, la condizione temporanea dell'allestimento ha contribuito a determinarne la declinazione degli ambienti, la modalità di fruizione, fino all'identità stessa. In particolare, negli allestimenti qui definiti "digitali", si aprono scenari e possibilità consentite dall'utilizzo di molteplici tecnologie, spesso combinate tra loro. Si tratta di esperienze multisensoriali, coinvolgenti e dinamiche che creano proiezioni evanescenti o immagini che scompaiono al muoversi di una mano. L'articolo analizza alcuni casi studio con l'obiettivo di evidenziarne i tratti comuni ed estrapolarne la poetica sottesa, l'estetica del digitale.

ALLESTIMENTO, EFFIMERO, DIGITALE,
EVANESCENTE, TECNOLOGIE

*TEMPORARY, EPHEMERAL, DIGITAL,
EVANESCENT, TECHNOLOGIES*

The concept of digital is often associated with an immateriality that does not correspond to the infrastructure necessary for the processing and use the technologies; however, it goes well with ephemeral architecture and its characteristics of volatility in time and space. In both cases, the temporary condition of the set-up contributed to determining the declination of the environments, the mode of use, up to the identity itself. In particular, in the set-ups defined here as "digital", scenarios and possibilities open up thanks to the use of multiple technologies, often combined with each other. These are multisensory, engaging and dynamic experiences that create evanescent projections or images that disappear with the movement of a hand. The article analyses some case studies with the aim of highlighting their common traits and drawing their underlying poetics, the digital aesthetics.

Aurora Maggio è laureata con lode con doppia laurea in Architettura tra Politecnico di Milano e Torino, Aurora ha studiato in Francia, Spagna e Perù. Dopo aver iniziato la sua esperienza professionale nello studio SuperSpatial, ha poi lavorato con Artemide e Deloitte nell'ambito di un progetto dell'Alta Scuola Politecnica e collaborato alle uscite di architettura di Corriere della Sera e Abitare. Attualmente, è incaricata della riqualificazione di un tratto del Lungomare di Gallipoli, lavora nello studio internazionale CRA (Carlo Ratti Associati) da febbraio 2020 ed è Tutor Accademico al Politecnico di Torino.

EFFIMERO DIGITALE

La poetica dell'evanescente

Aurora Maggio

Un'attenzione crescente

“Le tecnologie digitali sono sempre più presenti nel mondo espositivo contemporaneo sia come strumento di comunicazione media sia come oggetti stessi. Nuove prospettive si aprono così nel campo di ricerca su nuovi linguaggi, potenzialmente in grado di trovare una dimensione che sfrutta le potenzialità della scienza, non come semplice decantazione di una cultura consolidata verso un contesto ancora da esplorare [...] ma come ricerca originale che sperimenta nuove e peculiari soluzioni espressive.”¹

Tutto ciò che ruota intorno al tema del digitale è sempre più al centro della ricerca e delle sperimentazioni in svariati ambiti e settori così come nel quotidiano di ognuno, scadendo spesso in banalizzazioni superficiali e concetti vaghi che si perdono nell'assenza di una materialità. Anche nel mondo della cultura ed in particolare di mostre e installazioni cresce l'interesse e l'influenza dello sviluppo tecnologico.

L'Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali della School of Management del Politecnico di Milano ha condotto recentemente un'indagine sulla digitalizzazione di più di 400 istituzioni culturali italiane. Da questa è emerso come la pandemia abbia avuto un ruolo determinante nello stringere il rapporto tra musei e tecnologie, ma anche quanto ancora mancasse il layer digitale sia dei contenuti sia dei servizi offerti da questi luoghi.²

A scala europea, invece, sono stati incrementati i fondi destinati al programma “Europa creativa”³, portando quasi a 2 miliardi il finanziamento per l'implementazione di soluzioni digitali che apportino valore e arricchiscano di opportunità l'offerta culturale europea. Stanziati nell'ambito del progetto “Europa 2020 - Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva”, tra gli obiettivi si legge “sostenere la creazione di opere europee e aiutare i settori culturali e creativi a cogliere le opportunità dell'era digitale e della globalizzazione [...]”.

E ancora nel mondo sono tanti i musei digitali sorti negli ultimi anni dove le tecnologie sono parte fondamentale dell'identità del luogo, diventando non più solo uno strumento accessorio, ma un mezzo di comunicazione pregnante con una propria poetica. Tra i più conosciuti, il Mori Digital Art Museum inaugurato sull'isola di Odaiba, a Tokyo, [fig. 1] immerge dal 2018 i visitatori in 10.000 mq di oscurità illuminati da 470 proiettori e più di 500 computer che creano un'atmosfera surreale tra illusioni di cascate e lanterne sospese.⁴ Teamlab, autore dell'installazione, è un gruppo interdisciplinare composto da artisti, programmatori e ingegneri, dunque da competenze trasversali che sono affettivamente necessarie per gestire l'aspetto curatoriale quanto per controllare la tecnologia ed ottenere l'output elaborato in fase di progetto.

Il Digital museum verrà chiuso nel 2022 per poi riaprire a Tokyo nel 2023⁵: il legame dell'arte digitale con le tecnologie fa sì che il linguaggio espressivo si evolva tanto

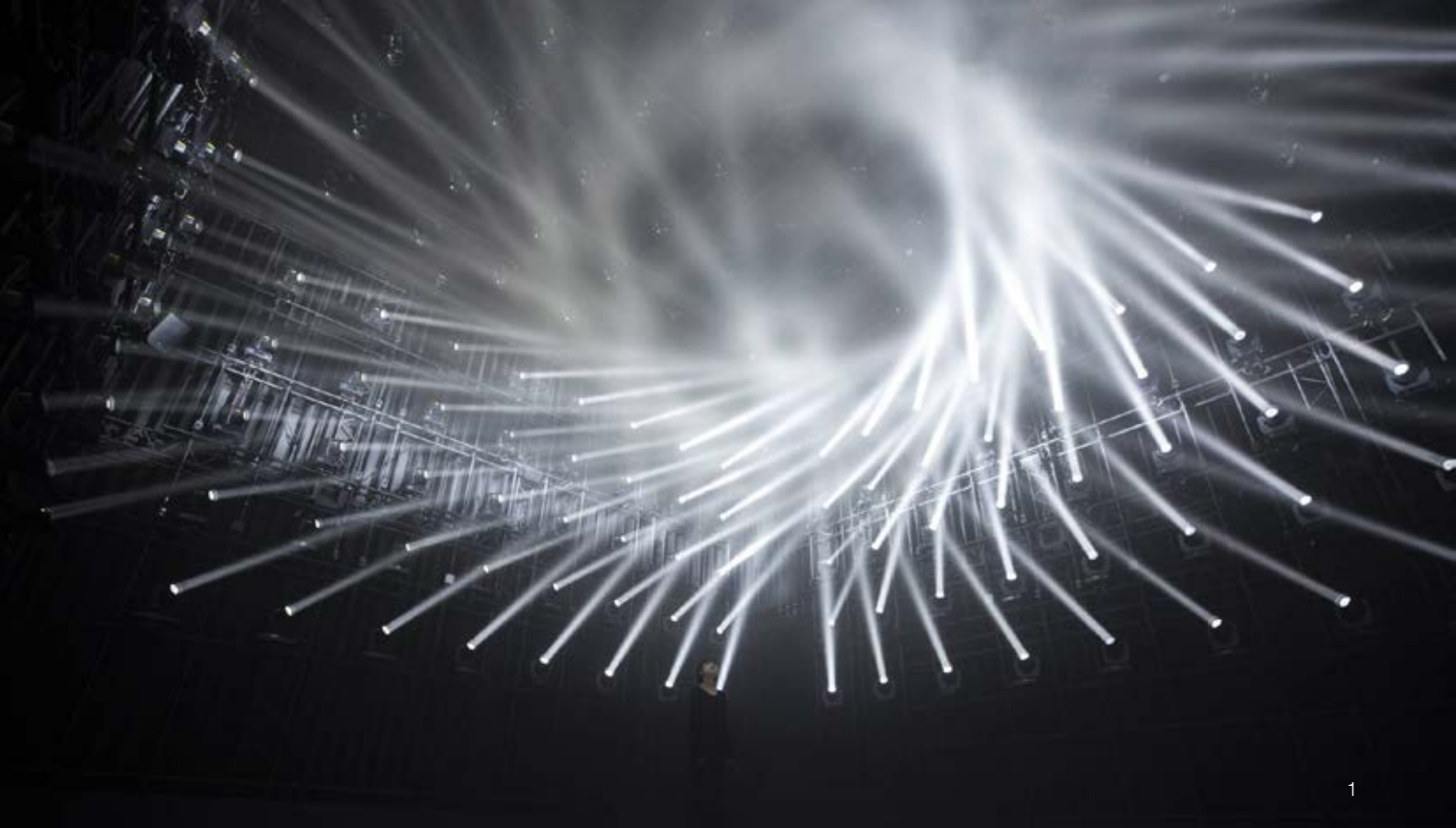
1 BORSOTTI, M., BOLLINI, L., “Reshaping exhibition & museum design through digital technologies: a multimodal approach”, in *The International Journal of Virtual Reality*, 2009.

2 È possibile guardare il convegno al link: <https://www.osservatori.net/it/eventi/on-demand/convegni/convegno-risultati-ricerca-osservatorio-innovazione-digitale-beni-attivita-culturali>

3 Parlamento e Consiglio europeo, Regolamento UE n.1295/2013, dicembre 2013 <http://www.europacreativa-media.it/europa-creativa>

4 Team Lab, Borderless, Odaiba, 2018 <https://borderless.teamlab.art/>

5 STEEN E., *teamLab Borderless in Odaiba will be closing in August 2022*, *Timeout, Tokyo*, luglio 2021 <https://www.timeout.com/tokyo/news/teamlab-borderless-in-odaiba-will-be-closing-in-august-2022-072121>



1

1
TeamLab, Odaiba, 2018
<https://borderless.teamlab.art/>

velocemente quanto il progresso tecnologico. L'installazione è per questo una forma adatta a seguire i cambiamenti veloci del mondo digitale in quanto tipologia dinamica: *mentre un museo è un'infrastruttura fisica pensata come duratura nel tempo, difficile da aggiornare, che corre il rischio, quindi di risultare obsoleta, l'architettura effimera può approfittare delle continue possibilità espressive aperte dallo sviluppo tecnologico*. Gli spazi mostre, inoltre, pensati come ambienti flessibili, ben si adattano alle continue innovazioni e alla creazione di spazi sempre diversi: "i vincoli provvisori e reversibili che caratterizzano una mostra, consentono di implementare soluzioni espositive tradizionali o altamente sperimentali"⁶.

Tecnologie effimere

Fin dalla metà del secolo scorso, infatti, molte istituzioni culturali hanno iniziato a parlare di tecnologie proprio attraverso mostre temporanee, caratterizzate da un linguaggio molto diverso da quello delle collezioni permanenti: erano installazioni d'avanguardia che risulterebbero meno dense di significato per un utente non loro contemporaneo, ma che rimangono comunque esperimenti molto interessanti.

Nel 1968, l'ICA, Istituto di arte contemporanea di Londra inaugurò la mostra "Cybernetic Serendipity", diretta da Jasia Reichardt, curatrice polacca naturalizzata inglese pioniera nel campo dell'arte digitale. "L'installazione sfida il ruolo dell'artista mentre elabora i suoi progetti su dispositivi cibernetici, producendo musica, grafica, testi o poesie generati da computer."⁷

Negli stessi anni nasceva il Whitney Museum, istituzione fondamentale per lo sviluppo di quella che viene definita "new media art", una forma espressiva determinata dalle possibilità dei nuovi mezzi di comunicazione⁸. La nuova arte sembra caratterizzata dalla dinamicità, dalla capacità di riprodurre suoni, immagini, luci che variano e si ripetono nel tempo, di interagire, di muoversi. Eppure, anche un'immagine statica, un ologramma immobile, può essere ottenuto attraverso tecnologie innovative. L'idea dell'arte digitale

6 NICOLIN P., *Cos'è questo, l'architettura*, Lotus International, n 115, 2002, pp. 30-35.

7 CHATEL M., *18 Museums Boosting the Scene of Digital Art*, Danae, <https://medium.com/digital-art-weekly/18-museums-boosting-the-scene-of-digital-art-f8a4b4fa5eb9>, consultato ad ottobre 2021.

8 TRIBE M., REENA J., *New Media Art, Introduction*, Taschen, Rome 2007.

come qualcosa di volatile, opposta alla staticità *dell'aere perennius* di Orazio, è infatti dovuta principalmente alla rapidità dello sviluppo tecnologico, che comporta un cambio continuo del veicolo, ma anche delle caratteristiche del messaggio e della sua stessa trasmissione. Per quanto anche una tela e delle tempere ad olio possano essere considerate un mezzo di espressione, un quadro continua a parlare con l'osservatore anche nel momento in cui la sua tecnica di pittura non sia più un metodo di comunicazione attuale. Alle tecnologie che consentono di fruire l'arte digitale, non basta perdurare nel tempo, ma è necessario il perpetrarsi del loro funzionamento per garantirne la fruizione.⁹

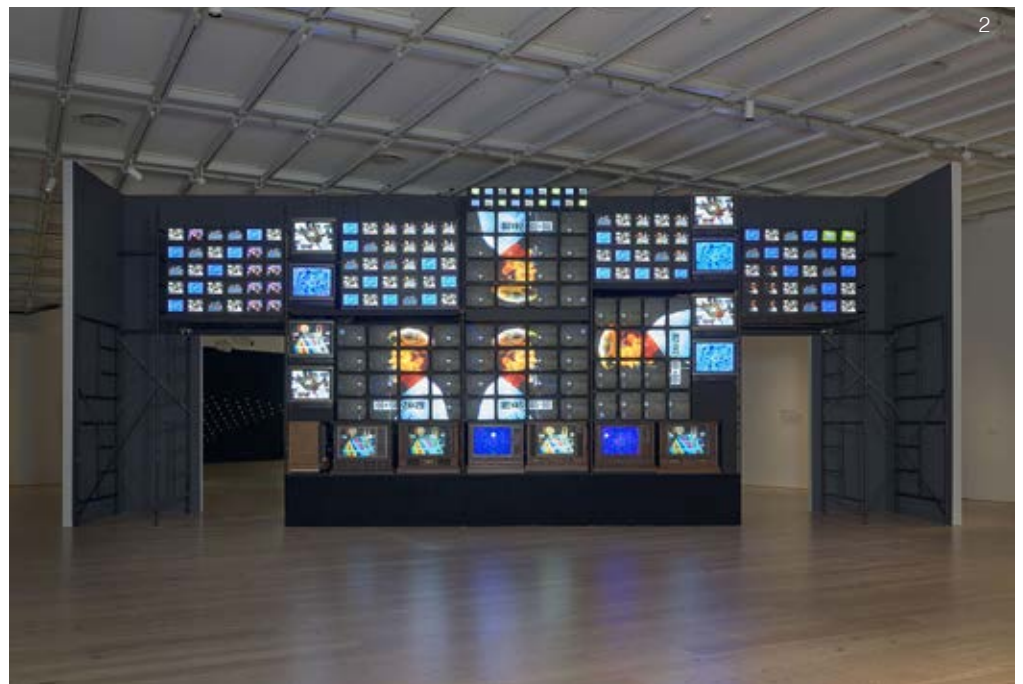
La differenza tra conservazione dell'oggetto e perpetuazione dell'oggetto e del suo funzionamento, nonché del prodotto dello stesso, aggiunge un layer di complessità che ha portato al problema dell'obsolescenza¹⁰ delle tecnologie e a discutere di come preservare la memoria dell'arte digitale.

Il Berkeley Art Museum ha elaborato uno standard, detto MANS¹¹ (Media Art Notation System), di definizione e valutazione dell'arte digitale per poterne avere un ricordo

9 HEMINGER A.R., Robertson Steven B., *Digital Rosetta Stone: A Conceptual Model for Maintaining Long-term Access to Digital Documents* <https://www.ercim.eu/publication/ws-proceedings/DELOS6/rosetta.pdf>

10 RINEHART R., IPPOLITO J., *Re-collection : art, new media, and social memory*, Leonardo, Cambridge (Massachusetts) 2014.

11 RINEHART R., *A System of Formal Notation for Scoring Works of Digital and Variable Media Art*, University of California, Berkeley, <https://web.archive.org/web/20070609135334/http://www.bampfa.berkeley.edu/about/formalnotation.pdf>, consultato ad ottobre 2021.



2
Nam June Paik, *Fin de Siècle II*, Installation view of *Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965–2018*, Whitney Museum of American Art, New York, 2018, originally from 1989 (partially restored). Photograph by Ron Amstutz. © Nam June Paik Estate <https://whitney.org/exhibitions/programmed#exhibition-photography>

oggettivo nel tempo [fig. 2]. Un raggruppamento di ricercatori, invece, ha avviato un progetto detto DOCAM¹² (Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage) che da 20 paesi diversi lavora su più fronti in una corsa contro il tempo.

Rimane tuttavia il carattere effimero di queste installazioni che perciò ben dialogano con le mostre temporanee e, in particolare, con il loro linguaggio. Con esse condividono il metodo di perpetuazione del ricordo: la memoria dell'installazione, anche se composta da oggetti fisici, viene deputata a un'immagine che verrà poi ad identificarsi nel tempo con la mostra stessa, una volta disinstallata. Allo stesso modo, dell'arte digitale e delle performance rimangono video e foto a testimonianza di un'opera d'arte che è esistita per un determinato lasso di tempo e che poi nel tempo si è dissolta.

Una definizione digitale

Sebbene *digitale* abbia un'etimologia che in informatica rimanda all'opposto di analogico, che descrivere un meccanismo basato su un sistema numerico, l'arte digitale viene definita come una forma di arte "sperimentale, che si avvale delle tecnologie informatiche".¹³

Questo articolo parte dall'arte digitale per indagare le sue relazioni con gli allestimenti e dunque l'architettura effimera. Non vi è una definizione univoca di mostra digitale in quanto con tale termine possiamo identificare molteplici situazioni.

Una prima categoria è rintracciabile nelle mostre completamente digitali anche nella smaterializzazione dell'allestimento fisico, dunque parliamo di *installazioni virtuali* che siano visitabili in uno spazio fisico determinato, attraverso un visore o sistemi di realtà aumentata, e che possano esporre riproduzioni di opere fisiche o opere concepite e realizzate digitalmente.

Il Whitney Museum ha recentemente messo in mostra il percorso dell'arte digitale dagli anni '60 ai giorni nostri, permettendo di visualizzarne l'evoluzione della poetica digitale in "Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965–2018"¹⁴. L'ultima opera proposta è *Unexpected Growth* di Tamiko Thiel¹⁵, che con il supporto del Goethe-Institut ha realizzato un'installazione che "utilizza la realtà aumentata (AR), la sovrapposizione di elementi virtuali sulla realtà fisica, per creare una dimensione parallela di crescita organica per la galleria all'aperto del piano 6 del Whitney." L'installazione utilizza algoritmi biologici per la generazione di coralli fatti di rifiuti, che vengono contaminate dall'affluenza dei visitatori, parlando anche dell'innalzamento delle acque e della compromissione degli ecosistemi.

Una mostra completamente digitale, anche nella smaterializzazione del suo allestimento fisico, ma visionabile ovunque l'utente sia tramite diversi supporti (schermi, proiezioni, visori, etc.) è, invece, definibile *installazione remota*, tipologia attualmente in crescita in parallelo allo sviluppo della cripto arte, che può esporre riproduzioni di opere fisiche o opere concepite e realizzate digitalmente.

12 Ulteriori informazioni sono disponibili consultando il sito DOCAM: <https://www.docam.ca/>

13 https://www.treccani.it/vocabolario/arte-digitale_%28Neologismi%29/

14 <https://whitney.org/exhibitions/programmed#exhibition-about>

15 <https://whitney.org/exhibitions/programmed?section=7&subsection=1#exhibition-artworks>



3

Johnson Sam Taylor, *Sigh*,
Guggenheim, Bilbao 2016
<https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/exhibitions/sigh-sam-taylor-johnson>

Google Arts & Culture¹⁶, progetto lanciato da Google nel 2011, nella sua vasta offerta sul mondo dell'arte propone anche mostre sia formate da opere esistenti digitalizzate fruibili attraverso interfacce grafiche disegnate per l'esperienza online dell'utente sia ricostruzioni di allestimenti reali attraverso modelli 3d esplorabili virtualmente.

Terza e ultima macrocategoria che si individua è *l'allestimento fisico la cui collezione si componga principalmente di opere digitali*, tipologia ampiamente diffusasi negli anni passati. Al suo interno si possono distinguere le mostre caratterizzate sia da supporti sia da contenuti elaborati digitalmente, o nelle quali sia digitale solo l'oggetto o solo il mezzo. Un'immagine, infatti, può essere creata digitalmente e rappresentata digitalmente o fisicamente, oppure può essere un soggetto esistente immortalato in una rappresentazione digitale.

Si tratta di installazioni che presentano dei punti in comune con le performance in quanto dal white cube, la neutralizzazione del contenitore, che ospita una collezione ordinata secondo uno *story telling* ragionato¹⁷, alla *black box* e quindi la negazione dello spazio fisico tipica delle installazioni video, l'effimero digitale diventa un tutt'uno con lo spazio. Si utilizzano sistemi di espressione multimodali e quindi multi-disciplinari che trasformano la sala o il percorso espositivo in un palcoscenico di eventi simultanei e coordinati¹⁸, in un'orchestra di luci, suoni, effetti, colori per *un'esperienza multi-sensoriale e immersiva*. Si parla di esperienza, e non solo visita, in quanto le installazioni immersive cercano di coinvolgere emotivamente il visitatore utilizzando sistemi responsivi e divenendo quindi anche *interattive*: opere sulle quali l'utente può avere un impatto e sentire di aver contribuito, lo rendono partecipe e parte della mostra, facendo sì che ognuno ne abbia un'impressione ed un ricordo personale, permettendo una fruizione soggettiva.

Sigh, opera di Sam Taylor Johnson del 2008¹⁹ [fig. 3], esplora le emozioni più intime

¹⁶ <https://artsandculture.google.com/>

¹⁷ O'DOHERTY B., *Inside the White Cube: the ideology of the gallery space*, Lapis Press, Santa Monica CA 1986.

¹⁸ BOLLINI L., "MUI: design of the HC Interfaces as a directing of communications modes targeted on human senses" in *Senses and Sensibility in Technology, Conference proceeding*, IADE, Lisbona, pp. 182-186, 2003

¹⁹ Maggiori informazioni sull'installazione realizzata al Guggenheim di Bilbao nel 2016 sono consultabili al seguente indirizzo: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/exhibitions/sigh-sam-taylor-johnson>



4

Roosegaarde Dan, Waterlicht,
Rotterdam 2018 <https://www.studio Roosegaarde.net/project/waterlicht>

dello spettatore, confondendo i ricordi visivi e la percezione. Entrando nella sala e ponendosi al centro, ci si trova circondati da pannelli video in cui gruppi di musicisti suonano contemporaneamente un'accesa sinfonia senza strumenti: le loro mani sono vuote eppure si sente perfettamente il suono dei vari strumenti provenire ognuno dalla direzione del gruppo che sembra lo stia suonando senza averlo tra le mani. Ne consegue una sensazione di straniamento che porta l'osservatore a mettersi in discussione, cercare di capire, porsi le sue domande, quindi anche a sentirsi esposti anche solo per un attimo, ma tanto basta per provare qualcosa di forte e fare entrare la musica nel profondo.

Un'espressione di architettura effimera che ha l'effimero per oggetto: comunicata attraverso il suono, l'immateriale, e l'assenza nelle immagini.

Effimero quanto evanescente

L'effimero della tecnologia e dell'oggetto che produce, dunque, si riflette nell'architettura effimera producendo immagini spesso evanescenti. Un significato di evanescente è lo svanire, fino all'esempio precedente della sparizione totale dell'oggetto, come *vanus* (vuoto) da cui deriva etimologicamente il termine. Questo tipo di poetica si ritrova nelle luci che si affievoliscono fino a perdersi nel buio, nelle proiezioni con colori tenui, nelle immagini sfocate e nell'immaterialità degli ologrammi. L'idea di evanescente come di ciò



5

Toyo Ito, Basilica Palladiana,
Vicenza 2001
https://www.ribapix.com/toyo-ito-architetto-exhibition-basilica-palladiana-vicenza-three-of-the-luminous-suspended-columns_riba40574#

6

A pag. 93-4,
Studio Azzurro, Museo
Laboratorio della Mente,
Roma 2008, fotografia di
Fabio Cirifino, <https://www.studioazzurro.com/opere/museo-laboratorio-della-mente/>

che appare vago e indistinto la si ritrova negli specchi che confondono la percezione dello spazio, nei suoni di cui non si comprende la sorgente, nelle foreste di elementi ripetuti in cui si fa perdere l'osservatore così come nell'assenza di confini tra discipline diverse, tra musica, arte, filosofia e tecnologia.

Nel 2008, Studio Azzurro, che si definisce “un’esperienza che [...] esplora le possibilità poetiche ed espressive dei nuovi linguaggi tecnologici” e che “attraverso la realizzazione di video-ambienti, ambienti sensibili, percorsi museali, performance teatrali e film, disegna un percorso artistico trasversale alle tradizionali discipline”, realizza il Museo Laboratorio della Mente²⁰ [fig. 4] nell'ex manicomio alla periferia di Roma di cui racconta la storia, ciò che non c'è più. Per comunicare i contrasti forti che vi erano tra l'interno e l'esterno delle mura della struttura, utilizza metafore, suggestioni e una serie di atmosfere che ricordano l'interno di un'anima in pena, con luci da colori freddi e figure poco a fuoco, quasi confuse. Interessante vedere come accanto alla descrizione concettuale dell'installazione vi sia la scheda tecnica dalla quale è evidente come l'immaterialità delle tecnologie sia solo apparente: vi è sempre un numero elevato di proiettori, sensori, computer, impianti sonori

20

<https://www.studioazzurro.com/opere/museo-laboratorio-della-mente/>

e altro ancora.

Il fenotipo evanescente della tecnologia che svela ciò che non c'è più o che è invisibile agli occhi lo ritroviamo in esempi diversi, come la mostra "Archeologia invisibile"²¹ organizzata nel 2003 a Torino presso il Museo Egizio. Qui viene esposto ciò che è invisibile attraverso immagini che si dissolvono e si ricompongono da nuvole di punti: senza l'ausilio di sistemi avanzati che permettono di svelare l'interno dei sarcofagi e di fare dell'archeologia un'operazione non invasiva, non si potrebbe lasciare ai posteri intatto il patrimonio di reperti e siti. Dunque, si decide di esporre l'oggetto integro e svelare digitalmente ciò che cela l'involucro, adottando la poetica dell'evanescente nel significato e nei mezzi di espressione.

Se i precedenti casi studio trattano di una storia che non c'è più e di una nascosta, Daan Roosegaarde ricrea uno scenario futuro, qualcosa che non c'è ma che rischia di diventare realtà. Il designer definisce la sua installazione *Waterlicht* [fig. 5] un paesaggio da sogno²² che con la poetica fluida dell'acqua sensibilizza sul tema dell'innalzamento del livello del mare. Sono infatti effetti luminosi proiettati sull'umidità atmosferica che restituiscono a chi vive questa esperienza la sensazione di camminare sul fondo del mare. Infine, l'installazione realizzata da Toyo Ito presso la Basilica Palladiana nel 2001: l'operazione, in questo caso, consiste nel negare la presenza di ciò che è fisicamente presente, rendendolo visibile solo attraverso un piccolo forellino realizzato su alte colonne di morbidi veli illuminati, sospese, evanescenti nella materia, quasi galleggianti nel vuoto [fig. 6]. Toyo Ito "giunge a sospendere le sue costruzioni su vuoti virtuali, disegnando figure che sembrano galleggiare nell'aria, sostenute dalla leggerezza dello spazio e dall'immaterialità dell'involucro". Un'architettura fisica resa digitale, accompagnata da proiezioni ed effetti luminosi che hanno ricreato un interno magico, capace di immergere il visitatore in un mondo parallelo, quello della mostra.

Conclusioni

La presenza crescente delle tecnologie nelle installazioni è determinata dall'impatto sempre maggiore che la tecnologia ha nel mondo e soprattutto dalle opportunità espressive che rende possibile. Il suo essere in continua evoluzione ed effimera ben si sposa con la temporaneità delle installazioni che non consentono l'obsolescenza della tecnologia del tempo. Infine, l'apparente immaterialità del suo fenotipo influenza la poetica espressiva delle opere facendo sì che l'evanescente sia oggetto e mezzo della realizzazione, nonché sensazione vagante nelle sale dell'allestimento: la poetica evanescente dell'effimero digitale.

21 <https://museoegizio.it/esplora/mostre/archeologia-invisibile/>

22 <https://www.studio Roosegaarde.net/project/waterlicht>





Riferimenti

Osservatorio Innovazione Digitale nei Beni e Attività Culturali, School of Management del Politecnico di Milano, convegno "Dall'emergenza nuovi paradigmi per la cultura", maggio 2020.

NICOLIN, Pierluigi, *Cos'è questo, l'architettura*, Lotus International 115, 2002, pp. 30-35.

O'DOHERTY Brian, *Inside the White Cube: the ideology of the gallery space*, Lapis Press, Santa Monica CA 1986.

BOLLINI, Letizia, *MUI: design of the HC Interfaces as a directing of communications modes targeted on human senses, Senses and Sensibility in Technology*, Conference proceeding, IADE, Lisbona 2003, pp. 182-186.

TRIBE, Mark, REENA, Jana, *New Media Art, Introduction*, Taschen, Rome 2007.

Luce e architettura: Toyo Ito, Álvaro Siza, O.M.Ungers Sverre Fehn, Gabetti & Isola, Tadao Ando. Basilica Palladiana di Vicenza, <https://docplayer.it/69947309-Luce-e-architettura-toyo-ito-alvaro-siza-o-m-ungers-sverre-fehn-gabetti-isola-tadao-ando-basilica-palladiana-di-vicenza.html>