



RIVISTA DI DISEGNO
UNIVERSITÀ DEGLI
STUDI DI FIRENZE

Special Issue | N. 1 | 2026
LE MECCANICHE DEL GAMING
THE MECHANICS OF GAMING

Citation: A. Zerbi, S. Mikolajewska, *Un teatro, molte vite. Il teatro Farnese di Parma dalla ricerca all'esperienza immersiva*, in TRIBELON, Special Issue, 2026, 1, pp. 64-75.

ISSN (stampa): 3035-143X

ISSN (online): 3035-1421

doi: <https://doi.org/10.36253/tribelon-3968>

Received: March, 2026

Accepted: May, 2026

Published: September, 2026

Copyright: 2026 Zerbi A., Mikolajewska S., this is an open access peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.riviste.fupress.net/index.php/tribelon>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Journal Website: riviste.fupress.net/tribelon

UN TEATRO, MOLTE VITE. IL TEATRO FARNESE DI PARMA DALLA RICERCA ALL'ESPERIENZA IMMERSIVA

*Many lives of a Theatre. The Farnese Theatre in Parma:
from Research to Immersive Experience*

ANDREA ZERBI, SANDRA MIKOLAJEWSKA

University of Parma

Corresponding author: andrea.zerbi@unipr.it

The Farnese Theatre in Parma represents a significant case for investigating the relationship between digital representation, knowledge construction and cultural heritage enhancement. Built in the early seventeenth century, largely destroyed during the Second World War and subsequently reconstructed, the monument preserves its architectural form despite having lost a substantial part of its original decorative apparatus. Starting from this condition, the paper presents a research process aimed at reconstructing the theatre's historical identity through the integration of survey data and documentary, material and iconographic sources. The collected information progressively converged into a digital three-dimensional model conceived not merely as a geometric representation of the monument, but as a synthesis of the knowledge acquired through the research process. Particular attention is devoted to the role assumed by the model in the development of a permanent video mapping installation created within the theatre. The contribution analyses the relationship between scientific research and artistic production, highlighting how the model supported both the reconstruction of the lost decorative apparatus and its translation into an immersive experience accessible to the public. The case study offers an opportunity to reflect on digital representation as a form of mediation between research, communication and heritage enhancement, highlighting how immersive environments can support new forms of access to cultural contents and historical interpretation.

Keywords: Video Mapping, Digital Architectural Survey, Cultural Heritage, Farnese Theatre in Parma, Immersive Environments.

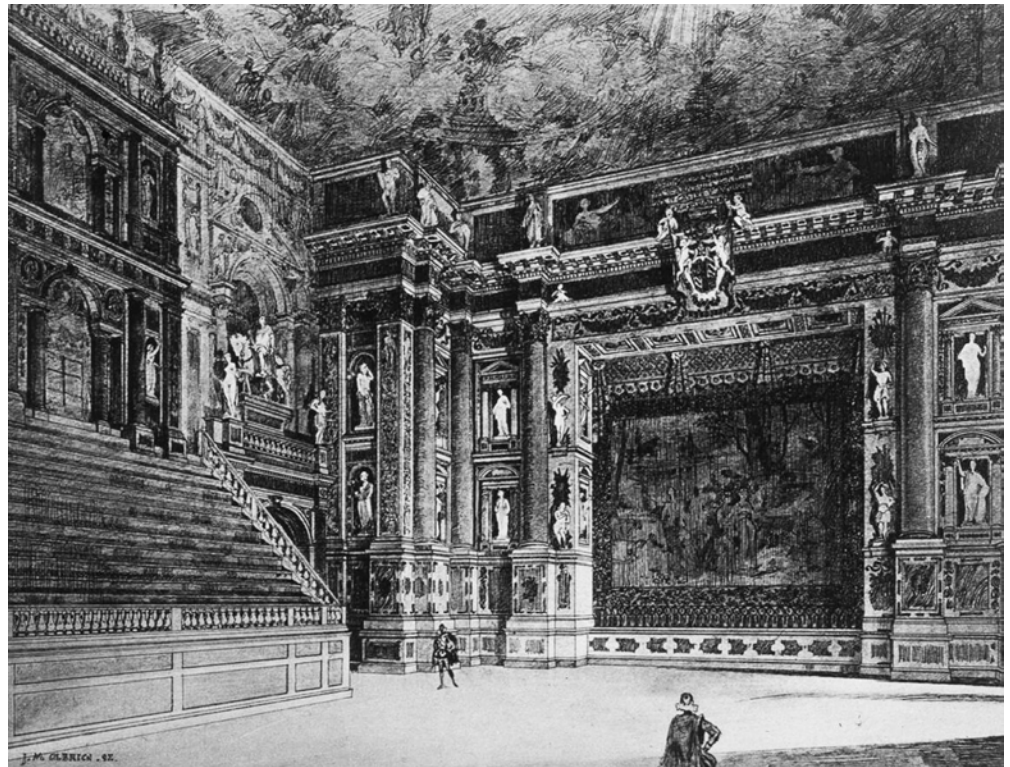
Introduzione

Negli ultimi anni il crescente sviluppo delle tecnologie digitali ha contribuito a trasformare profondamente le modalità di rappresentazione, comunicazione e fruizione del patrimonio culturale. Tecnologie immersive, *digital twin*, *serious game* e installazioni multimediali costituiscono oggi strumenti sempre più diffusi non solo per la divulgazione della conoscenza, ma anche per la costruzione di nuove forme di esperienza del patrimonio. Pur differenziandosi profondamente per finalità, linguaggi e modalità di interazione con l'utente, tali strumenti condividono alcuni presupposti comuni: la necessità di disporre di una base informativa affidabile e la capacità di tradurre dati complessi in forme di comunicazione accessibili a pubblici estremamente differenti. In questo contesto, il rapporto

tra conoscenza e comunicazione assume un ruolo centrale. Se da un lato le tecnologie digitali offrono possibilità sempre più sofisticate per coinvolgere il pubblico, dall'altro esse pongono il problema della qualità dei contenuti che vengono comunicati. Il rischio, particolarmente evidente nell'ambito del patrimonio culturale, è quello di attribuire agli strumenti un valore che appartiene invece ai processi che li precedono. La costruzione di esperienze immersive efficaci non dipende infatti esclusivamente dalla qualità delle tecnologie impiegate, ma soprattutto dalla solidità del percorso conoscitivo che le sostiene.

Il tema assume particolare rilevanza quando si opera su beni che hanno subito profonde trasformazioni nel corso del tempo o che hanno perduto una parte significativa delle proprie caratteristiche originarie. In questi casi la comunicazio-

¹ | Incisione ottocentesca di Josef Maria Olbrich raffigurante gli interni del Teatro Farnese (immagine tratta da Gandolfi, *Il Teatro Farnese di Parma*, p. 178).



ne del patrimonio non consiste soltanto nel rendere accessibile ciò che è visibile, ma anche nel restituire significato a ciò che non esiste più o che non è più immediatamente comprensibile. La raccolta delle fonti, la loro interpretazione critica, la costruzione di modelli conoscitivi e la successiva traduzione dei risultati in forme di narrazione e di esperienza costituiscono quindi momenti differenti di un medesimo processo.

Da questo punto di vista, un caso emblematico che ben si presta ad una riflessione approfondita è rappresentato dal Teatro Farnese di Parma. Costruito all'inizio del Seicento per volontà del duca di Parma e Piacenza, abbandonato per lunghi periodi della sua storia, quasi completamente distrutto durante il secondo conflitto mondiale e successivamente ricostruito, il monumento si configura oggi come uno degli esempi più significativi di come la conservazione materiale di un bene non coincida necessariamente con la piena comprensione della sua identità storica. Proprio questa condizione ha reso il teatro oggetto, negli ultimi anni, di un articolato percorso di ricerca, tuttora in corso e aperto a progressivi sviluppi, volto a ricostruirne la storia, documentarne la configurazione e sperimentare nuove forme di comunicazione e valorizzazione.

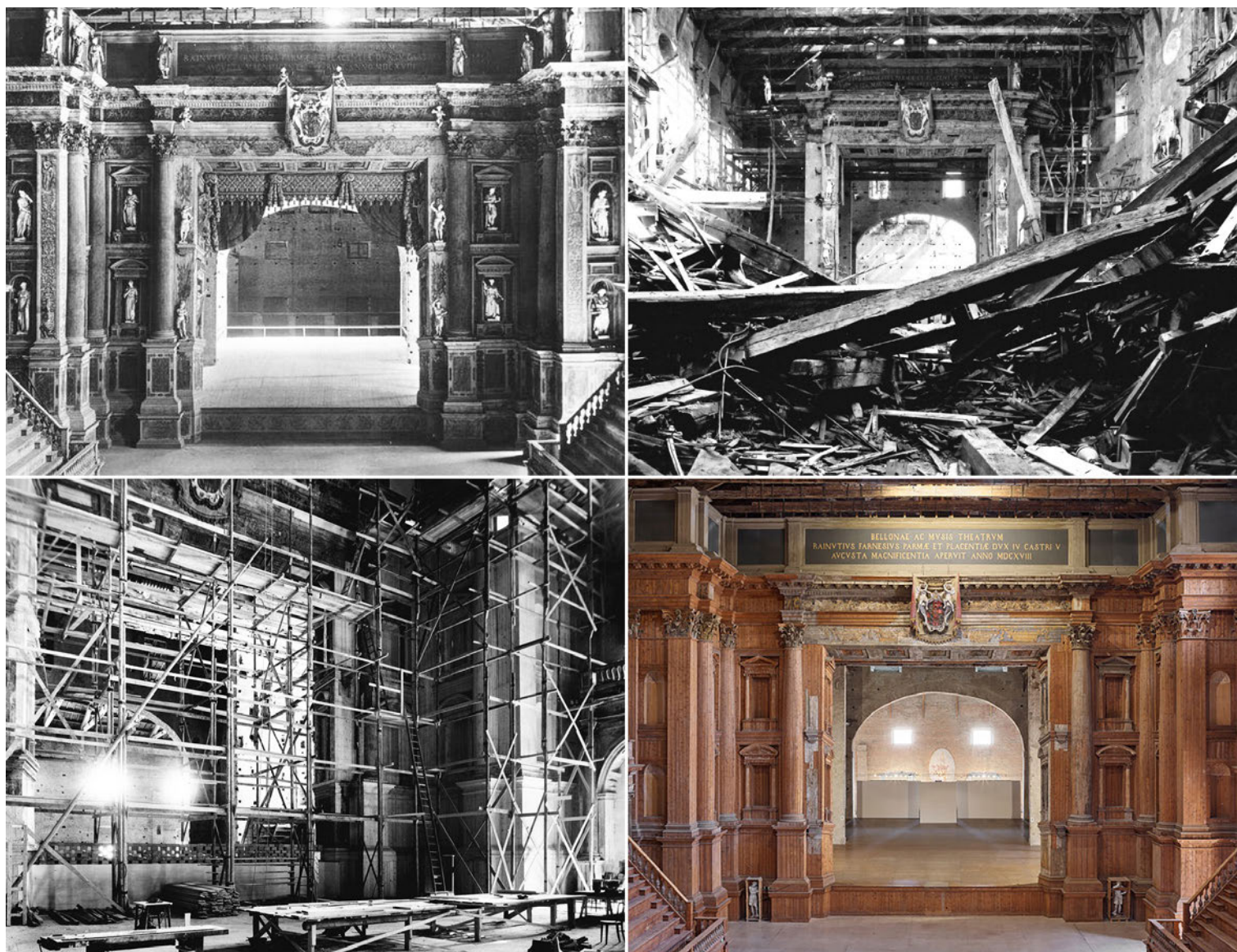
Il Teatro Farnese tra memoria e trasformazione

Il Teatro Farnese di Parma nasce come una delle più ambiziose architetture teatrali dell'Europa moderna. Costruito in tempi rapidissimi tra il 1617 e il 1619 all'interno del Palazzo della Pilotta, su progetto di Giovanni Battista Aleotti, fu voluto da Ranuccio I Farnese per celebrare il prestigio della dinastia e accogliere il passaggio a Parma del granduca di Toscana Cosimo II de' Medici. Il viaggio del sovrano, che pur ebbe luogo, non fece però tappa a Parma e il teatro, nonostante il rapido completamento della struttura, rimase inutilizzato per quasi un decennio. La sua inaugurazione avvenne soltanto nel 1628, in occasione delle nozze tra Odoardo Farnese e Margherita de' Medici¹.

Fin dalle origini, dunque, la storia del monumento appare segnata da uno scarto tra la grandezza dell'opera e la rarità del suo utilizzo. Nonostante la straordinaria articolazione dello spazio e la complessità della macchina scenica (fig. 1), il teatro accolse non più di una decina di spettacoli e a partire dal 1732, anno dell'ultima rappresentazione, fu abbandonato². Per lungo tempo sopravvisse più come testimonianza della magnificenza farnesiana che come luogo effettivamente destinato alla rappresentazione.

¹ Adorni, *Il teatro Farnese*, pp. 99-123; Dall'Acqua, *Il teatro Farnese di Parma*, p. 204.

² Balestrieri, *Feste e spettacoli alla corte dei Farnesi*, p. 102.



2 | Il Teatro Farnese nel tempo: all'inizio del XX secolo; dopo i bombardamenti del 13 maggio 1944; durante i lavori di ricostruzione degli anni Cinquanta; come si presenta oggi. Foto numero 4 su concessione del Ministero della Cultura – Complesso Monumentale della Pilotta – Teatro Farnese.

Le grandi strutture lignee, la vastità delle coperture e la difficoltà di garantire una manutenzione costante determinarono nel tempo una condizione di crescente fragilità, alla quale si cercò di porre rimedio attraverso successivi interventi di riparazione e restauro.

A partire dalla seconda metà dell'Ottocento il teatro fu più volte oggetto di lavori volti a contrastarne il degrado e a restituirne almeno in parte la fruibilità. Tali interventi interessarono diverse porzioni dell'edificio, dalle coperture alle gradinate, dalle balaustre alle statue equestri, fino al proscenio. In questo modo il monumento riuscì a giungere al XX secolo ancora riconoscibile nella sua eccezionale configurazione originaria, caratterizzata da un ricco apparato decorativo pittorico e plastico che rivestiva le strutture lignee e contribuiva in modo determinante alla percezione complessiva dello spazio.

Nonostante le difficoltà che ne avevano accompagnato l'esistenza per oltre tre secoli, il Teatro Farnese giunse dunque fino alla metà del Novecento conservando gran parte della propria configurazione originaria, quando il 13 maggio 1944 un bombardamento degli Alleati ne causò la quasi completa distruzione. Dell'opera seicentesca sopravvissero soltanto alcune porzioni del proscenio, parte delle logge, alcuni frammenti lignei e limitate testimonianze dell'apparato decorativo. Al termine del conflitto, il destino del Teatro Farnese rimase a lungo incerto. Alle ipotesi di demolizione si affiancarono infatti diverse proposte di ricostruzione, fino a quando prevalse la volontà di restituire alla città uno dei suoi luoghi più rappresentativi³. A partire dagli anni Cinquanta il teatro tornò così progressivamente a prendere forma nelle sembianze che ancora oggi lo caratterizzano (fig. 2).

³ Barigazzi, *Il teatro Farnese e la sua ricostruzione*, pp. 35-43.



3 | La nuvola di punti frutto del rilievo laser scanner (a sinistra); la nuvola di punti frutto del rilievo fotogrammetrico (a destra su concessione del Ministero della Cultura – Complesso Monumentale della Pilotta – Teatro Farnese).

La ricostruzione postbellica ha restituito al Teatro Farnese la sua forma architettonica e la sua monumentalità. Viceversa, molto più complesso si è rivelato il recupero della conoscenza di ciò che il tempo, gli eventi bellici e le scelte operate durante la ricostruzione hanno definitivamente cancellato. Le decorazioni pittoriche che rivestivano le strutture lignee, gran parte dell'apparato plastico e numerosi elementi che contribuivano alla costruzione dell'identità visiva del teatro non furono infatti riproposti. Il visitatore che oggi entra nel Teatro Farnese può percepire con immediatezza la forza dello spazio architettonico, ma fatica a immaginare il ruolo svolto dalle cromie, dalle statue, dagli apparati effimeri e dagli effetti scenografici che caratterizzavano l'opera prima della distruzione.

Da questo punto di vista, il problema principale non riguarda soltanto la conservazione materiale del monumento, ma la comprensione della sua identità originaria. Il teatro è presente, visitabile, imponente; eppure, una parte essenziale della sua storia non è più direttamente osservabile. Da qui nasce la necessità di costruire strumenti di interpretazione sviluppati mediante approcci integrati, capaci di ricomporre, almeno in parte, la distanza tra il manufatto che oggi osserviamo e quello che per oltre tre secoli ha custodito la memoria della corte farnesiana.

Costruire la conoscenza: rilievo, fonti e modello digitale

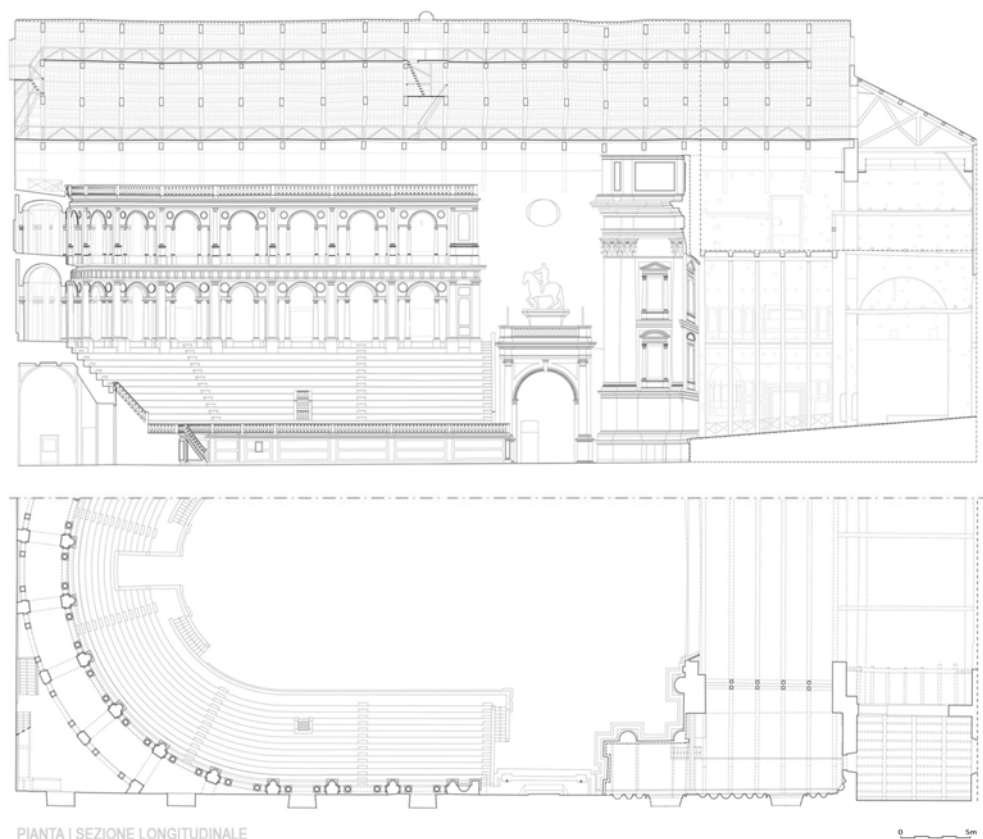
La necessità di ricomporre la distanza tra il monumento attuale e la sua configurazione originaria ha guidato le attività di ricerca condotte sul Teatro Farnese a partire dal 2018. Tali attività, sviluppate nell'ambito di un percorso di dottorato interamente dedicato al monumento⁴, hanno richiesto l'integrazione di dati provenienti da fonti differenti, ciascuna caratterizzata da specifiche potenzialità e inevitabili limiti interpretativi, con l'obiettivo di costruire un quadro conoscitivo il più possibile completo e aggiornato⁵.

Un primo nucleo di informazioni è stato ottenuto attraverso una articolata campagna di rilievo integrato, condotta mediante l'impiego combinato di laser scanner terrestre e fotogrammetria *close-range* (fig. 3). Le operazioni di acquisizione hanno permesso di documentare con elevato livello di accuratezza l'intero complesso architettonico, fornendo una base metrica affidabile per le successive attività di analisi e rappresentazione (fig. 4).

Parallelamente alle attività di rilievo è stata condotta una sistematica ricerca storico-documentaria volta alla raccolta, catalogazione e interpretazione delle principali testimonianze relative al teatro.

⁴ Gli esiti del percorso dottorale sono confluiti in: Mikolajewska, *Tecnologie multimediali per il patrimonio culturale storico. Il Teatro Farnese di Parma, dal rilievo alla valorizzazione*.

⁵ Mikolajewska, Zerbi, *Multifunctional 3D model for the Farnese Theatre in Parma*, pp. 627-634.



4 | Restituzione grafica del rilievo integrato: sezione longitudinale e stralcio della pianta al livello del primo ordine di logge.

5 | A pagina seguente, sopra: le fonti utilizzate per la ricostruzione filologica delle decorazioni del prosenio e la relativa ricostruzione digitale.

6 | A pagina seguente, sotto: il modello tridimensionale del Teatro Farnese con la ricostruzione delle decorazioni del prosenio.

Particolare importanza ha assunto l'analisi delle fonti iconografiche e fotografiche. Disegni storici, vedute, fotografie realizzate prima della distruzione del 1944 e altre testimonianze visive hanno consentito di acquisire informazioni fondamentali non solo sulla configurazione architettonica dell'opera, ma anche sulle decorazioni pittoriche e sugli apparati plastici che caratterizzavano il teatro prima della sua distruzione. A queste si sono aggiunte fonti di natura differente, quali documenti d'archivio, descrizioni storiche, elementi materiali sopravvissuti ai bombardamenti, l'ottocentesco modellino del teatro e gli affreschi ancora conservati all'interno della sala⁶.

La costruzione della conoscenza non si è limitata alla semplice raccolta delle informazioni disponibili. Il continuo confronto tra dati provenienti da fonti diverse ha infatti richiesto un articolato processo di interpretazione critica finalizzato alla verifica della loro attendibilità e alla progressiva integrazione dei risultati ottenuti. In questo senso, rilievo, ricerca storica, analisi delle testimonianze materiali e studio delle fonti iconografiche non hanno rappresentato attività indipendenti, ma parti complementari di un unico percorso conoscitivo (fig. 5).

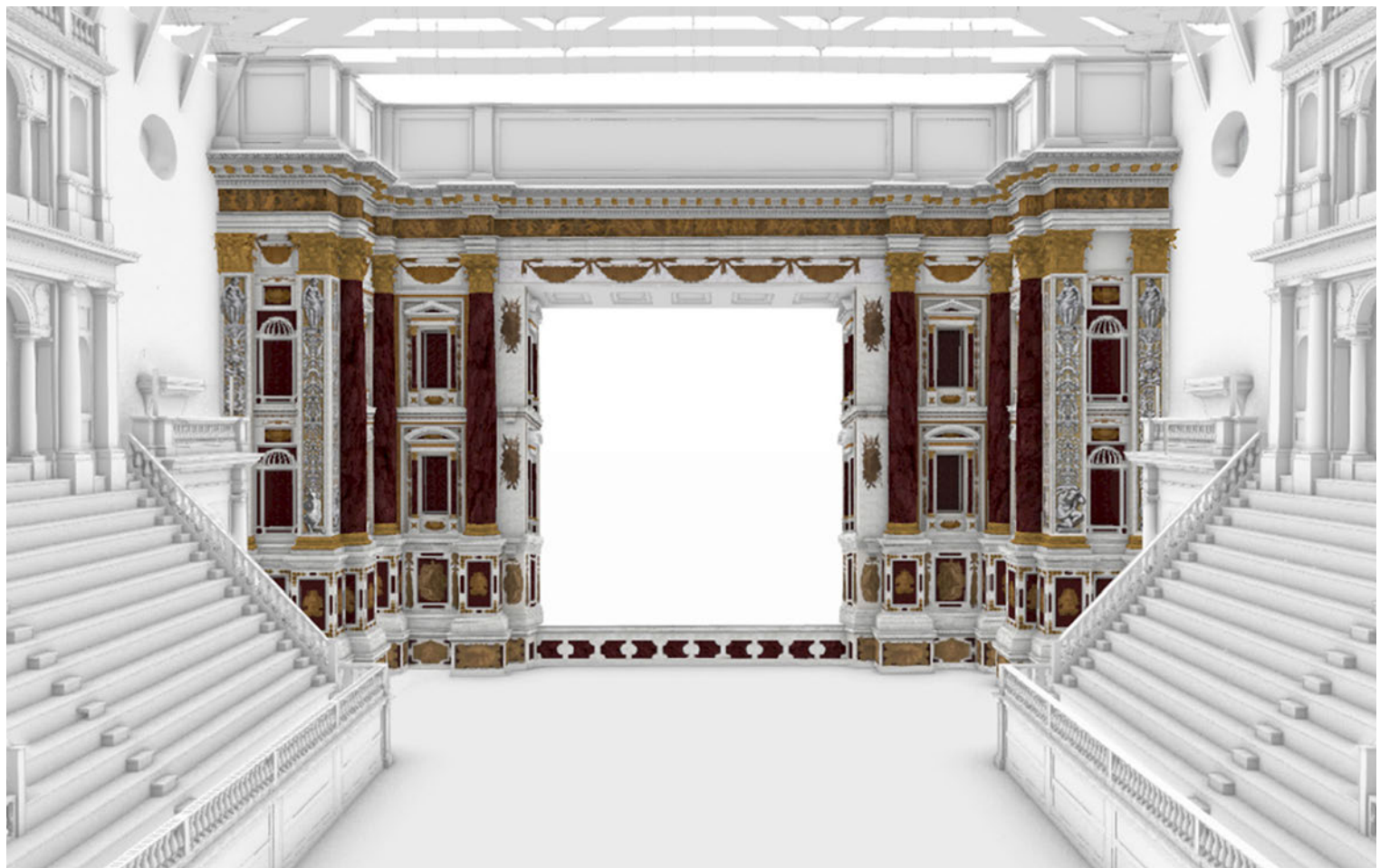
Le informazioni così raccolte sono progressivamente confluite in un modello digitale tridimensionale del Teatro Farnese, concepito non come semplice rappresentazione geometrica del monumento nello stato attuale, ma come sintesi della conoscenza acquisita sul complesso monumentale (fig. 6).

Accanto alla documentazione delle strutture esistenti, il modello integra infatti informazioni relative a elementi oggi non più conservati, quali porzioni dell'apparato decorativo pittorico e plastico ricostruite attraverso il confronto critico delle fonti disponibili. In questo modo esso non si limita a descrivere il teatro così come appare oggi, ma restituisce una rappresentazione più ampia e articolata della sua storia e delle sue trasformazioni.

Proprio questa capacità di accogliere e organizzare informazioni differenti all'interno di una struttura unitaria ha reso il modello il principale strumento di mediazione tra conoscenza e rappresentazione⁷. Nato come esito di un percorso di studio e documentazione, esso ha progressivamente assunto il ruolo di infrastruttura conoscitiva, ancora oggi aperta alla progressiva integrazione di dati, a supporto delle successive attività di ricerca, comunicazione e valorizzazione del monumento.

⁶ Buttigli, *Descrizione dell'apparato fatto...*; Mikolajewska, *Tecnologie multimediali per il patrimonio culturale storico. Il Teatro Farnese di Parma, dal rilievo alla valorizzazione*, cit.

⁷ Mikolajewska, Zerbi, *Multifunctional 3D model for the Farnese Theatre in Parma*, cit.; Docci, Bianchini, *Il ruolo dei modelli virtuali 3D nella conservazione del patrimonio architettonico e archeologico*, pp. 3-6.



Dal modello alla valorizzazione: fra ricerca e produzione artistica

Il patrimonio di conoscenze progressivamente confluito nel modello digitale ha trovato una prima significativa applicazione nell'ambito delle attività di valorizzazione del monumento. Tra queste, particolare importanza ha assunto la realizzazione di un'installazione permanente di *video mapping* destinata a offrire al pubblico una nuova esperienza di lettura del Teatro Farnese.

La storia dell'installazione e quella della ricerca, però, non si sono sviluppate parallelamente. L'idea di realizzare una proiezione permanente destinata alla valorizzazione del Teatro Farnese, infatti, era già nata all'interno di un più ampio progetto culturale promosso dal Complesso Monumentale della Pilotta e sviluppato in collaborazione con il gruppo artistico Kaos Produzioni⁸. Solo in una fase successiva, quando l'iniziativa era già stata avviata, è emersa la possibilità di integrare nel progetto i risultati delle attività di ricerca svolte in ambito universitario sul monumento. È in questo momento che il modello digitale tridimensionale precedentemente descritto ha assunto il ruolo di principale riferimento per la restituzione visiva del teatro e delle sue decorazioni, mettendo a disposizione un patrimonio di conoscenze che nessun'altra fonte, singolarmente considerata, avrebbe potuto offrire.

L'utilizzo del modello come riferimento per la definizione dei contenuti dell'installazione ha segnato l'inizio di una collaborazione che si è sviluppata in maniera progressiva e, almeno inizialmente, in modo piuttosto informale. Accanto alle inevitabili differenze di approccio tra il mondo della ricerca e quello della produzione artistica, è emersa fin da subito una comune volontà di restituire al pubblico un'immagine del teatro coerente con le conoscenze acquisite attraverso lo studio delle fonti. Da questo punto di vista il modello digitale ha assunto un ruolo centrale, non tanto come prodotto finito da utilizzare direttamente nella proiezione, quanto come strumento di lavoro condiviso attraverso il quale verificare, discutere e affinare le diverse ipotesi progettuali. Una delle questioni più delicate ha riguardato la restituzione

dell'apparato decorativo del proscenio. Se per il gruppo di ricerca la ricostruzione filologica delle decorazioni costituiva il naturale esito di un lungo percorso di studio e interpretazione delle fonti, per la produzione artistica essa rappresentava uno degli elementi da integrare all'interno di una più ampia esperienza narrativa e immersiva. In questa fase il modello digitale si è rivelato utile come terreno comune di confronto, consentendo di verificare la coerenza delle soluzioni proposte e di valutarne concretamente l'effetto sul monumento.

Le attività di progettazione si sono svolte in larga parte direttamente all'interno del teatro (fig. 7). Attraverso continue prove di proiezione e successive verifiche sul campo, i contenuti sono stati progressivamente adattati alle esigenze dell'installazione. Le decorazioni ricostruite sono state sottoposte a un accurato processo di controllo volto a garantire la corretta corrispondenza tra il contenuto digitale e la struttura fisica del teatro. Tale operazione, condotta attraverso un costante dialogo tra ricercatori e tecnici della produzione, ha consentito di raggiungere un elevato livello di aderenza tra la proiezione e le strutture del proscenio⁹.

Parallelamente, il materiale elaborato dalla ricerca è stato reinterpretato per la realizzazione di specifiche animazioni finalizzate a rendere maggiormente dinamica l'esperienza di fruizione.

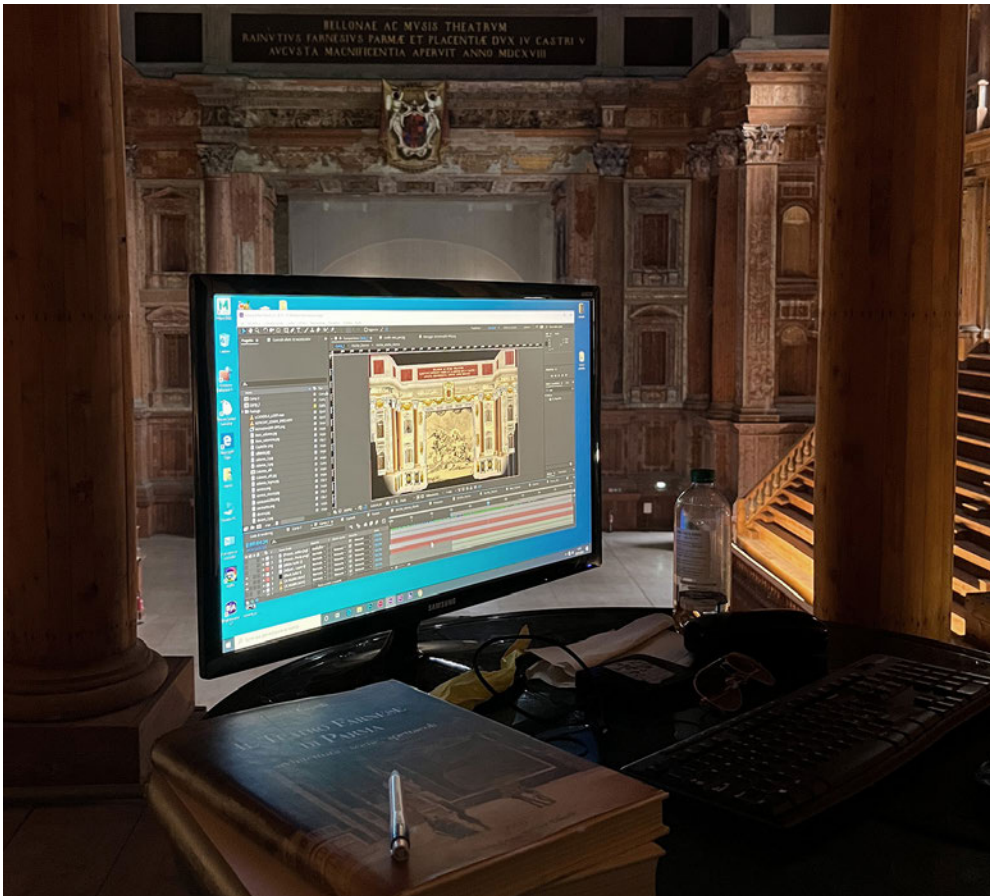
Nel corso dei mesi il progetto ha assunto una forma sempre più definita. Da un lato la ricostruzione delle decorazioni originarie è stata progressivamente accettata come riferimento per la restituzione cromatica del proscenio; dall'altro la componente narrativa dell'installazione si è concentrata sulla costruzione di un racconto capace di evocare la storia del teatro, la complessità della macchina scenica e il contesto culturale nel quale essa è stata concepita.

Il risultato finale non coincide completamente né con le aspettative della ricerca né con quelle della produzione artistica, ma rappresenta il frutto di un processo di mediazione nel quale competenze differenti hanno contribuito alla definizione di una soluzione condivisa.

“ Il video mapping non sostituisce gli strumenti tradizionali di interpretazione, ma si affianca ad essi proponendo modalità differenti di accesso alle informazioni.

⁸ L'installazione permanente di *video mapping* è stata realizzata nell'ambito di un progetto promosso dal Complesso Monumentale della Pilotta, con il sostegno della Direzione Generale Spettacolo del Ministero della Cultura, ideato da Simone Verde, allora Direttore del Complesso, e sviluppato dal gruppo Kaos Produzioni, diretto da Stefano Gargiulo.

⁹ Mikolajewska, Zerbi, *Un'installazione di video mapping per la valorizzazione del Teatro Farnese di Parma*, pp. 2162-2179.



7 | Particolare della postazione di lavoro allestita in situ per la realizzazione dell'allestimento. Su concessione del Ministero della Cultura – Complesso Monumentale della Pilotta – Teatro Farnese.

L'esperienza immersiva come strumento di valorizzazione

La traduzione del patrimonio conoscitivo raccolto nel modello digitale in un'esperienza accessibile al pubblico ha richiesto un ulteriore passaggio progettuale, volto a individuare le modalità più efficaci per la sua restituzione all'interno dello spazio del Teatro Farnese. In questa fase il monumento non ha rappresentato soltanto il soggetto della narrazione, ma anche il supporto fisico della proiezione. La particolare conformazione del proscenio, caratterizzata da una complessa articolazione spaziale e dalla presenza di numerosi elementi architettonici e decorativi, ha imposto una continua verifica della corrispondenza tra contenuti digitali e superfici reali.

L'installazione è stata concepita distinguendo due differenti livelli di comunicazione. Da un lato, le superfici architettoniche del proscenio sono state utilizzate per la restituzione dell'originario apparato decorativo, ottenuta attraverso la proiezione delle ricostruzioni elaborate durante la ricerca. Dall'altro, la parte centrale del boccascena è stata destinata allo sviluppo di una componente narrativa basata

sull'impiego di contenuti dinamici e di una struttura leggera appositamente predisposta per la proiezione (fig. 8). Tale soluzione ha consentito di affiancare alla restituzione visiva delle decorazioni un racconto dedicato alla storia del teatro, alla sua costruzione e al funzionamento della complessa macchina scenica ideata da Aleotti.

Le attività di verifica svolte direttamente all'interno del monumento hanno assunto un ruolo fondamentale per la definizione dell'installazione. Le continue prove di proiezione hanno infatti permesso di controllare la corretta aderenza dei contenuti alle superfici architettoniche e di apportare gli aggiustamenti necessari al fine di garantire una restituzione coerente con la geometria del proscenio. Parallelamente, le decorazioni ricostruite sono state integrate con animazioni e contenuti dinamici destinati a rendere maggiormente coinvolgente l'esperienza di fruizione.

L'esito finale nasce quindi dall'incontro tra due differenti modalità di comunicazione. La prima è orientata alla restituzione di informazioni derivate direttamente dal processo di ricerca e trova la propria espressione nella ricostruzione delle decorazioni perdute.



8 | Particolare della struttura allestita all'interno del palcoscenico per accogliere parte della proiezione. Su concessione del Ministero della Cultura – Complesso Monumentale della Pilotta – Teatro Farnese.

La seconda si fonda invece sulla costruzione di una narrazione capace di coinvolgere il visitatore attraverso linguaggi propri della comunicazione contemporanea. L'installazione non si limita pertanto a mostrare il risultato della ricerca, ma lo traduce in una forma di esperienza che cerca di rendere accessibili contenuti altrimenti destinati a rimanere patrimonio di una ristretta comunità di specialisti (fig. 9).

Valutare l'effettiva capacità di un'esperienza immersiva di migliorare la comprensione di un bene culturale non è tuttavia semplice. Le modalità di fruizione del patrimonio sono profondamente cambiate negli ultimi decenni e il rapporto tra visitatore e conoscenza appare oggi molto diverso rispetto al passato. In questo contesto risulta difficile stabilire con precisione quanto un visitatore comprenda realmente del monumento al termine dell'esperienza e quanto, invece, si limiti a percepirne gli aspetti più spettacolari o coinvolgenti.

Più che garantire la comprensione del bene, un'installazione di questo tipo può quindi essere interpretata come uno strumento in grado di ampliare le possibilità di comprensione offerte al pubblico. La conoscenza del monumento continua infatti a dipendere dalla disponibilità del visitatore a interrogarsi su ciò che osserva e ad approfondirne i contenuti.

Da questo punto di vista il *video mapping* non sostituisce gli strumenti tradizionali di interpretazione, ma si affianca ad essi proponendo modalità differenti di accesso alle informazioni.

Proprio in questo delicato equilibrio tra comunicazione e conoscenza emergono alcune delle questioni più interessanti poste dall'esperienza del Teatro Farnese. Se da un lato la ricerca tende naturalmente a privilegiare la correttezza filologica e la restituzione delle informazioni derivanti dalle fonti, dall'altro una *performance* destinata a un pubblico ampio deve necessariamente confrontarsi con esigenze comunicative differenti. L'esito finale dell'installazione nasce dal tentativo di conciliare queste due istanze, senza che nessuna delle due prevalga completamente sull'altra.

Da questo punto di vista, la ricostruzione digitale dell'apparato decorativo del proscenio assume un significato particolare. La possibilità di proiettare nuovamente sul monumento cromie, motivi ornamentali e partiture oggi scomparse consente infatti di restituire al visitatore una percezione del teatro molto diversa da quella offerta dalla sola architettura ricostruita nel secondo dopoguerra. Al tempo stesso, l'inserimento di tali contenuti all'interno di una più ampia esperienza immersiva evidenzia come la valorizzazione del patrimonio non coincida



9 | Particolare dell'installazione permanente di video mapping realizzata sul proscenio del Teatro Farnese. Su concessione del Ministero della Cultura – Complesso Monumentale della Pilotta – Teatro Farnese.

con la semplice trasmissione di dati, ma richieda sempre una mediazione tra conoscenza, rappresentazione e comunicazione.

Conclusioni

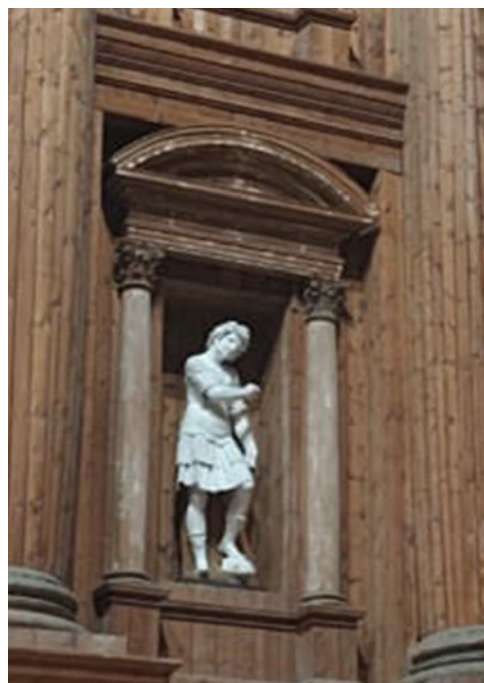
L'esperienza sviluppata attorno al Teatro Farnese conferma come la valorizzazione del patrimonio culturale non possa essere considerata una fase separata rispetto ai processi di conoscenza che la precedono. Al contrario, le attività di rilievo, l'analisi delle fonti, la costruzione di modelli digitali e la successiva elaborazione di strumenti destinati alla comunicazione del patrimonio appaiono come momenti differenti di un unico percorso, caratterizzato da continue relazioni e reciproche influenze.

In questa prospettiva, il ruolo della rappresentazione assume un'importanza centrale. Più che configurarsi come semplice restituzione di dati o informazioni, essa si pone infatti come strumento di mediazione tra ricerca, comunicazione e valorizzazione, rendendo possibile il trasferimento di contenuti complessi verso pubblici differenti. Il caso del Teatro Farnese ha mostrato come tale proces-

so richieda inevitabilmente il confronto tra competenze, linguaggi ed esigenze diverse, evidenziando al tempo stesso la necessità di mantenere un costante equilibrio tra accuratezza della ricostruzione ed efficacia della comunicazione.

All'interno di questo percorso, il modello digitale ha progressivamente assunto il ruolo di infrastruttura conoscitiva nella quale sono confluiti dati metrici, fonti storiche, documentazione iconografica e ipotesi ricostruttive. La sua importanza non risiede tuttavia soltanto nella capacità di descrivere il monumento o di supportare specifiche attività di ricerca, ma soprattutto nella possibilità di costituire una base comune per applicazioni differenti. Il *video mapping* rappresenta solo una delle forme attraverso cui tale patrimonio informativo è stato tradotto in un'esperienza accessibile al pubblico, ma non ne esaurisce le potenzialità.

Gli sviluppi che hanno interessato il Teatro Farnese negli anni successivi alla realizzazione dell'installazione sembrano confermare questa considerazione. Il recente restauro di alcune sculture appartenenti all'originario apparato decorativo, la loro ricollocazione all'interno del percorso espositivo (fig. 10) e la pro-



10 | Dettaglio della statua dell'alfiere dopo l'intervento di restauro e la ricollocazione nel proscenio del Teatro Farnese. Su concessione del Ministero della Cultura – Complesso Monumentale della Pilotta – Teatro Farnese.

11 | Particolare del modello tridimensionale del Teatro Farnese con la ricollocazione virtuale delle statue oggetto del recente intervento di restauro nella loro posizione originaria (sopra).

duzione di nuovi contenuti multimediali (fig. 11) basati sul medesimo patrimonio di conoscenze testimoniano infatti come il processo di valorizzazione continui a generare nuove occasioni di studio, interpretazione e comunicazione del monumento¹⁰. In questo contesto assume particolare significato la collaborazione formalizzata tra il Complesso Monumentale della Pilotta e l'Università di Parma, finalizzata allo sviluppo congiunto di attività di ricerca, conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale. Nell'ambito di tale collaborazione, il gruppo di ricerca è stato coinvolto sia nella realizzazione di contenuti divulgativi dedicati alle sculture restaurate sia nelle attività di supporto scientifico alle operazioni di restauro, confermando come il patrimonio conoscitivo costruito negli anni continui a costituire una risorsa attiva per nuove iniziative e nuovi progetti.

In un certo senso, il percorso qui illustrato presenta un curioso parallelismo con l'oggetto stesso della ricerca. Se il lavoro sul Teatro Farnese è nato dall'esigenza di ricostruire e rendere nuovamente leggibile la memoria di un apparato decorativo in gran parte perduto, l'esperienza maturata negli ultimi anni ha mostrato come anche il processo di conoscen-

za costituisca esso stesso una forma di costruzione della memoria. Modelli digitali, ricostruzioni virtuali e installazioni immersive non rappresentano quindi un punto di arrivo, ma tappe successive di un percorso ancora aperto, attraverso il quale il monumento continua a essere interrogato, interpretato e raccontato.

10 Il progetto ha riguardato il restauro di sei sculture figurative in stucco originariamente appartenenti all'apparato decorativo del Teatro Farnese, sostenuto dalla Fondazione Isabel e Balz Baechi Stiftung, e ha incluso la produzione di contenuti multimediali e attività di ricerca finalizzate alla loro documentazione, interpretazione e valorizzazione.

Bibliografia

- B. Adorni, *Il teatro Farnese*, in B. Adorni, *L'architettura a Parma sotto i primi Farnese 1545-1630*, Diabasis, Reggio Emilia 2008, pp. 99-123.
- L. Balestrieri, *Feste e spettacoli alla corte dei Farnesi. Contributo alla storia del melodramma*, Donati, Parma 1909.
- G. Barigazzi, *Il teatro Farnese e la sua ricostruzione*, in AA.VV., *Saggi e testimonianze in onore di Francesco Borri*, Artegrafica Silva, Parma 1982, pp. 35-43.
- M. Buttigli, *Descrittione dell'apparato fatto, per honorare la prima, e solenne entrata in Parma della serenissima principessa, Margherita di Toscana, duchessa di Parma, Piacenza, & c.*, Appresso Seth, & Erasmo Viotti, Parma 1629.
- M. Dall'Acqua, *Il teatro Farnese di Parma, in Lo spettacolo e la meraviglia. Il Teatro Farnese di Parma e la festa barocca*, Nuova ERI, Torino 1992, pp. 17-149.
- M. Docci, C. Bianchini, *Il ruolo dei modelli virtuali 3D nella conservazione del patrimonio architettonico e archeologico*, in *Disegnare Idee Immagini*, 53, 2016, pp. 3-6.
- J. Font Sentias, *El mapping de Sant Climent de Taüll*, in *Mnenòsine*, n. 10, 2020.
- V. Gandolfi, *Il teatro Farnese di Parma*, Luigi Battei, Parma 1980.
- S. Giannetti et al., *Esperienze di projection mapping per la valorizzazione delle facciate dipinte nei territori estensi*, in P. Belardi (a cura di), *Riflessioni. L'arte del disegno e disegno dell'arte* (Atti del 41° Convegno Internazionale dei Docenti della Rappresentazione, Perugia, 19-21 settembre 2019), Gangemi Editore, Roma 2019, pp. 1621-1628.
- M. Incerti, S. Giannetti, *Projection mapping for the enhancement of Estense wall paintings: a workflow for complex surfaces and the management of colors*, in H. Varunm A. Furtado, J. Melo (a cura di), *Reuso. Documentation, Restoration and Reuse of Heritage* (Atti di convegno, Porto, 2-4 novembre 2022), Ebook, pp. 353-363.
- D. Maniello, L. Cangiano, *L'ecosistema della memoria. Il Museo Archeologico Nazionale di Canosa di Puglia tra inclusione e partecipazione*, in A. Marinella (a cura di) *TALES_Tangible Aspects and Legacy Enhancement through Storytelling* (Atti del Convegno Internazionale, Reggio Calabria, 16-17 dicembre 2025), PUBLICA, Alghero 2026, pp. 1075-1100.
- S. Mikolajewska, *Tecnologie multimediali per il patrimonio culturale storico. Il Teatro Farnese di Parma, dal rilievo alla valorizzazione*, Quasar, Roma 2024.
- S. Mikolajewska, A. Zerbi, *Multifunctional 3D model for the Farnese Theatre in Parma*, in *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, Volume XLIII-B2 (atti del Convegno Internazionale XXIV ISPRS CONGRESS 2021, 5-9 luglio 2021), pp. 627-634.
- S. Mikolajewska, A. Zerbi, *Un'installazione di video mapping per la valorizzazione del Teatro Farnese di Parma/Video Mapping Installation for the Valorization of the Farnese Theatre in Parma*, in M. Cannella, A. Garozzo, S. Morena (a cura di), *Transizioni/Transition* (Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione, Palermo, 14-16 settembre 2023), FrancoAngeli, Milano 2023, pp. 2162-2179.
- E.A. Peters, *Coloring the Temple of Dendur*, in *Metropolitan Museum Journal*, vol. 53, 2018, pp. 8-23.
- P. Printezis, P. Koutsabasis, *Spatial Augmented Reality Storytelling in Arts and Culture: A Critical Review from an Interaction Design Perspective*, in *Heritage* 9, 20, 2026.
- A. Sdegno, *Augmented Visualization. New technologies for communicating Architecture*, in M. Rossi, G. Buratti (a cura di), *Computational Morphologies: Design Rules Between Organic Models and Responsive Architecture*, Springer International Publishing, Cham 2018, pp. 197-202.
- M. Lo Turco, *Teatri urbani, affreschi di luce. Raccontare il territorio con le tecnologie digitali*, in A. Luigini, C. Panciroli (a cura di), *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*, FrancoAngeli, Milano 2018, pp. 151-171.
- A.G. Quintavalle, *Il teatro Farnese*, in I. Allodi (a cura di), *I teatri di Parma dal Farnese al Regio*, Nuove Edizioni, Milano 1969, pp. 45-59.
- R. Quattrini et al., *The European Research Night: New ways for communicating science with ICT and videomapping*, in *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, vol. XLII-2/W9, 2019 (Atti del Convegno Internazionale 3D-ARCH, 3D Virtual Reconstruction and Visualization of Complex Architectures, Bergamo, 6-8 febbraio 2019), pp. 647-654.
- O. Zerlenga, *Il suono della luce. Nuove narrazioni per il campanile di Santa Chiara a Napoli*, in C. Battini, E. Bistagnino (a cura di), *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare* (Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione, Genova, 15-17 settembre 2022), FrancoAngeli, Milano 2022, pp. 3016-3033.