

Dalla pianificazione alla valorizzazione del patrimonio diffuso: co-design e musei virtuali



S. Pescarin
CNR ITABC, Roma
www.itabc.cnr.it

Musei Virtuali

*A virtual museum is a **digital entity** that **complements, enhances or augments the museum experience through personalization, interactivity and richness of content**. It can perform as the **digital footprint** of a physical museum, or can act **independently**, while maintaining its authoritative status. As for the physical museum, also the virtual museum is committed to **public access, knowledge communication** and long-term **preservation**. It can be designed around specific objects (i.e. art or natural history) or can consist of new exhibitions. It can refer to **on site, mobile or web** offerings of traditional museums (display of digital representations) or can be **born digital** content*

https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_museum

V-MUST.NET

Network of Excellence on Virtual Museums

2011-2015

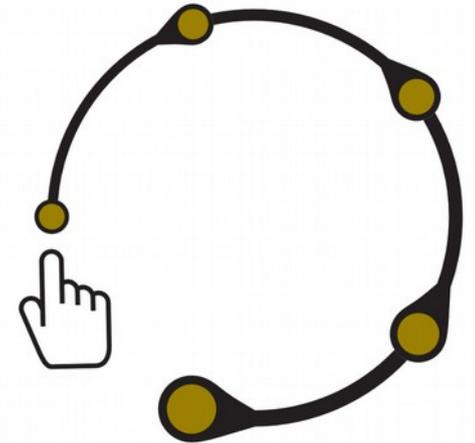
18 partners

+100 ass. members

1582 visitatori analizzati tra il 2014/2015

Musei virtuali:

- > possono rafforzare i musei come luoghi di aggregazione
- > contribuiscono a trasformare un'informazione in storie da raccontare
- > possono rispondere alle domande dei turisti e visitatori



v-must

Elementi emergenti

- Tendenze parallele:
 - Stabilità (crisi / aumento visitatori nel turismo culturale [282 milioni] /ricerca di identità e di spazio di riflessione)
 - Flessibilità (incapacità di gestire tempi senza input / generazione 8 secondi)
- Processo co-creativo
- Valutazione degli utenti, ma non solo durante e dopo (per valutare aspettative e coinvolgerli nelle scelte)

paesaggio e musei virtuali:
una prospettiva della ricerca

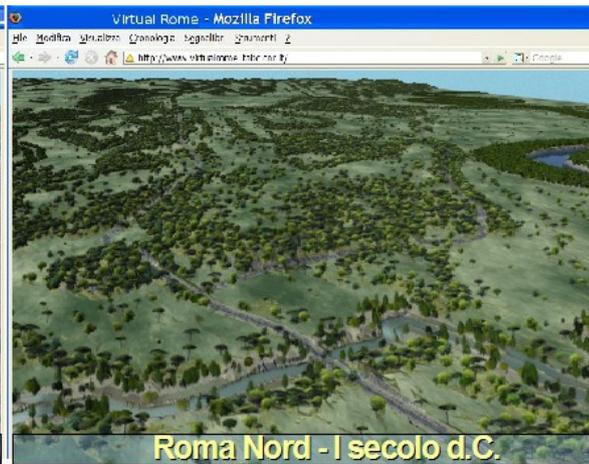
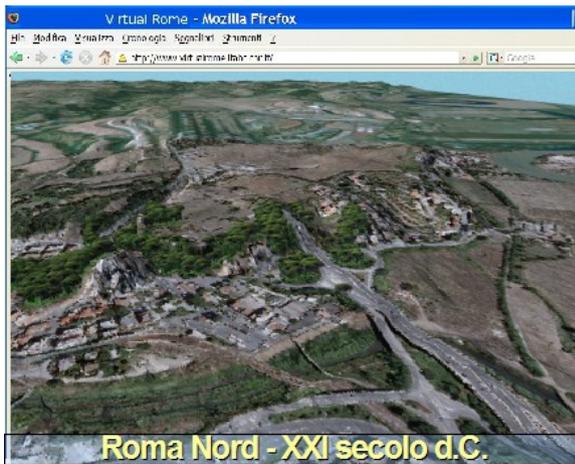
ricostruire il paesaggio

• ricostruire il paesaggio? gestire un dato non omogeneamente diffuso

– Paesaggio archeologico (contemporaneo / diacronico) e Paesaggio ricostruito (potenziale antico):

- Virtual Rome (2007)





Virtual Rome - Mozilla Firefox
<http://www.virtualrome.itabc.cnr.it>

Virtual Rome

Archaeological sites
 Typological models
 Roman rivers
 Roman Roads

Viewpoints

- Livia's villa - Panorama
- Livia's villa - Garden
- Grottarossa - Panorama
- Grottarossa - Flaminia

Map

The villa was built along the Via Flaminia, not far from the capital. It represents the first example of an imperial country residence: Livia Drusilla, wife of the emperor Augustus, owned it with her family since the Republican age. The villa survived and kept being used until the Constantine period at least.

This suburban villa was located in the outskirts of Rome and used to be both a space of relaxation (otium) and a representative residence to host respectful guests: it was another symbol of the political authority and power of the Emperor.

The villa overlooked the Tiber valley offering an amazing view of the landscape: the reconstruction tries to recreate its architectural structure with all the simple yet refined decorations of the imperial residence.

javascript:SwitchLayer(Viabililita)

Virtual Rome - Mozilla Firefox
http://3d.cineca.it/storage/demo_vrome_new/html/docs/demo.html#

Archaeo - Landmarks

Villa di Livia a Prima Porta

Virtual Rome

Completato

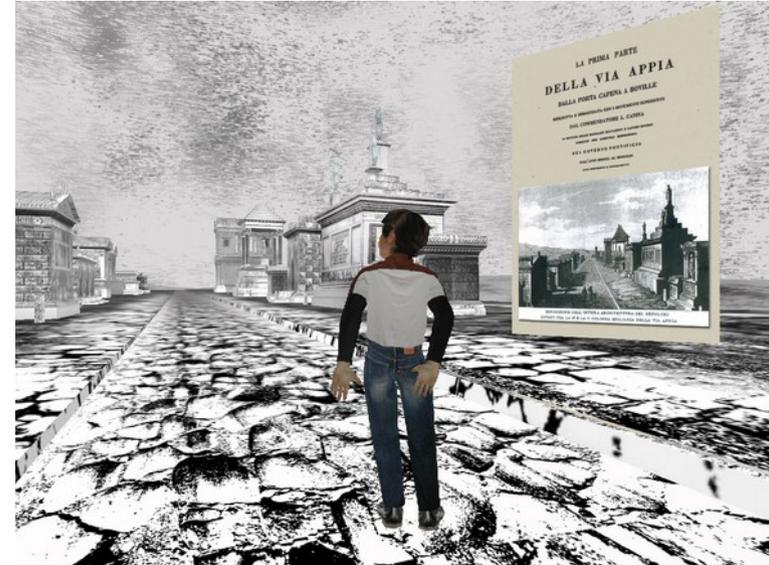
Virtual Rome (2007)



Aquae Patavinae (2014)

memoria e marcatori

Il paesaggio di chi ha descritto il paesaggio e, attraverso di essa, memoria e marcatori: mapscape - Appia antica (2005)



suono e paesaggio

Il suono e il paesaggio: soundscape

- Aksum (2003)



esperienza collettiva

L'esperienza collettiva nel digitale

Museo Virtuale della Via Flaminia Antica: v1 (2008)

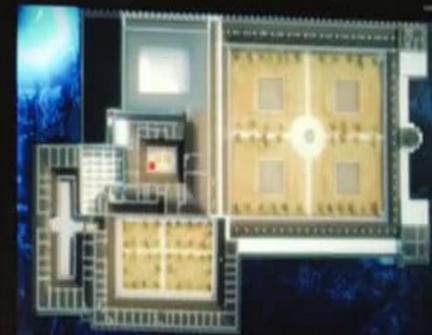
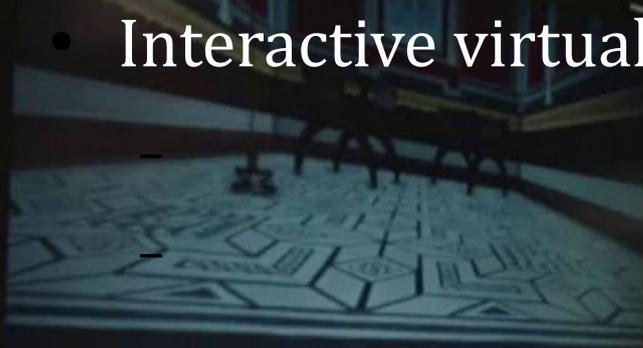


Video: <https://www.youtube.com/watch?v=jHIQWVgx1A0>

narrazione e mixed realities

L'immersione e il racconto

- Cyber-Cinema: linearità ed interazione
- Attori reali immersi in scenari ricostruiti (film)
- Interactive virtual scenographies (live show)



Flaminia 2.0 (2014)

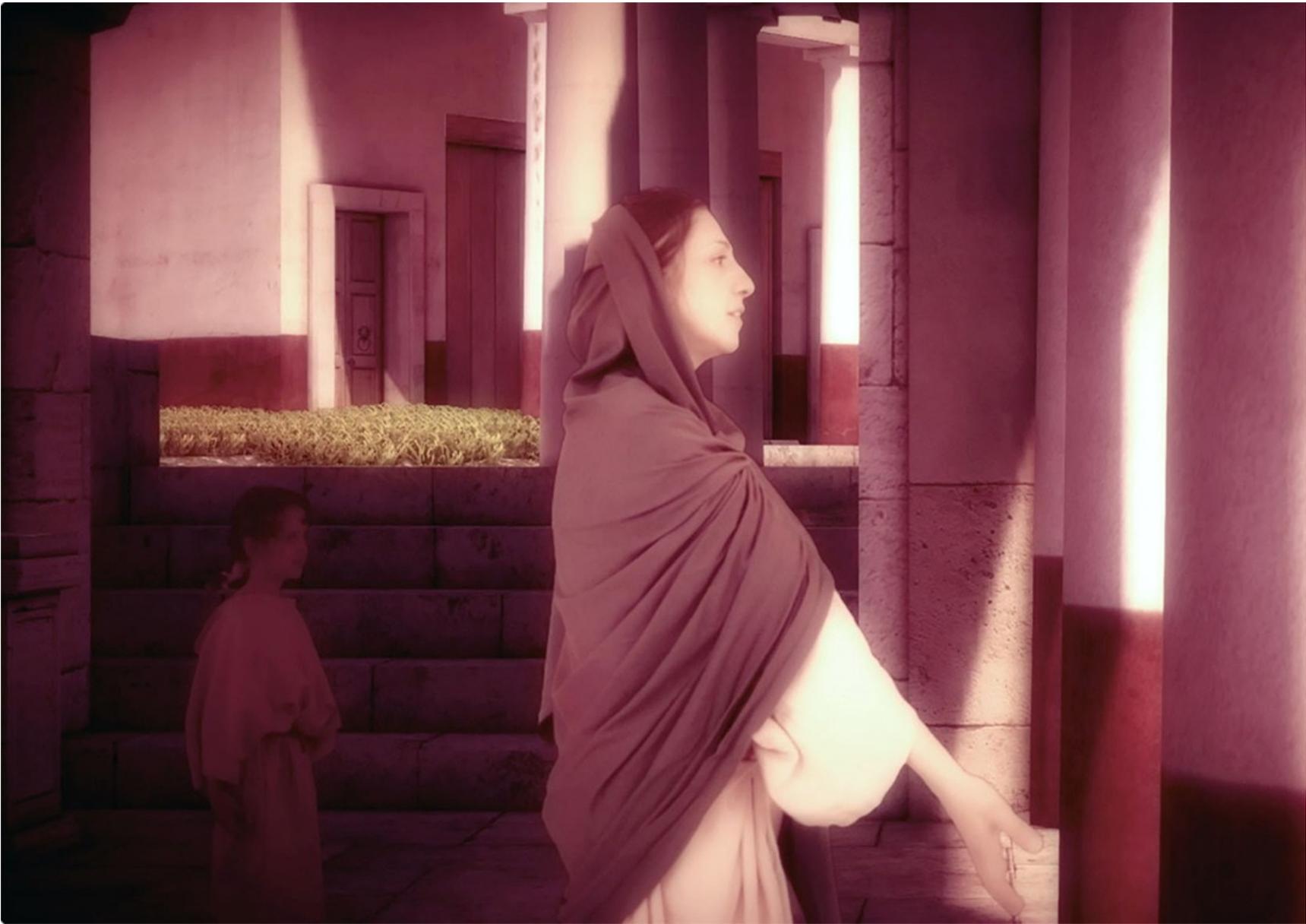
Museo Virtuale della Valle del Tevere (2015)

Divo Nerone opera rock (2017)





Flaminia 2.0: Livia nella sua Villa a Prima Porta (2014) *filmato*



Museo Virtuale della Valle del Tevere: Lucus Feroniae (2014)

filmato

interpretazione e ricostruzione

Il processo interpretativo dietro alla ricostruzione

(2014)



Behind Livia's villa



Name : Room 2

Timespan : 1st BC

Interpretation : Tryclinium hypogeum

Measures : 10,80x5,40 m

Description : Room hypogeum with walls with a decoration representing a garden; the room was covered by a barrel vault. It is reconstructed as a

Bibliography : M. FORTE (ed.), La Villa di Livia: un percorso di ricerca di archeologia virtuale, Roma: Erma di Bretschneider, 2008, p. 192.

> List of sources used for the reconstruction

> List of objects in the room

Furnishings

Painted Garden

Windows

Barrel vault





Virtual Museum Ancient Via Flaminia(2008)



Video: <https://www.youtube.com/watch?v=krmH8H9I-tc>

suggerimenti oltre il racconto



Oltre il racconto: vedere il paesaggio con occhi diversi

Museo Virtuale del Tevere: il pesce, l'aquila, l'uomo (2015)





VIRTUAL MUSEUM OF THE TWIN VALLEY

LOOK UPWARDS

conoscenza e confronto

Conoscenza tramite confronto

- Museo Virtuale Flaminia 1.0: trasparenza interattiva (2008)
- Museo Virtuale Valle del Tevere: Villa dei Volusii: filmati (2015)



- Museo Virtuale Flaminia 1.0



Museo Virtuale Valle del Tevere

- Aquae Patavinae: le fasi (2013)



- Museo Virtuale del Tevere: Lucus Feroniae (2015)



coinvolgimento e dinamiche di gioco

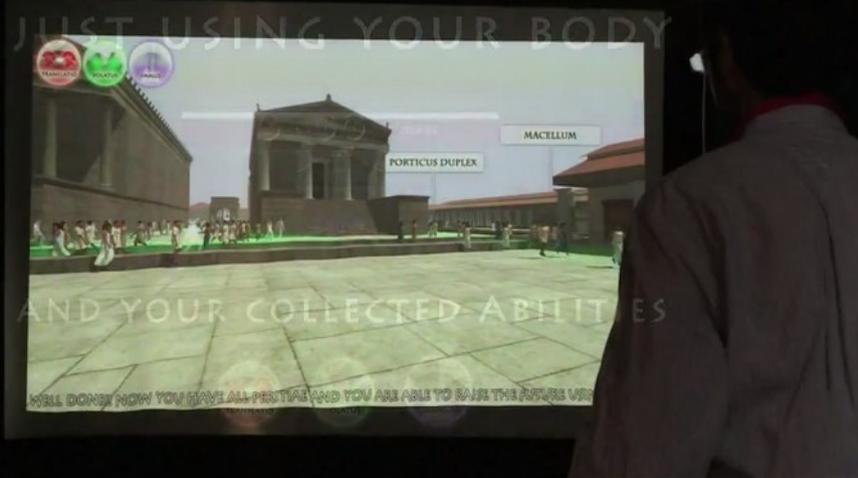
Cambiamenti di prospettiva e meccanismi di gioco nel paesaggio

- Imago Bononiae

- Admotum



1

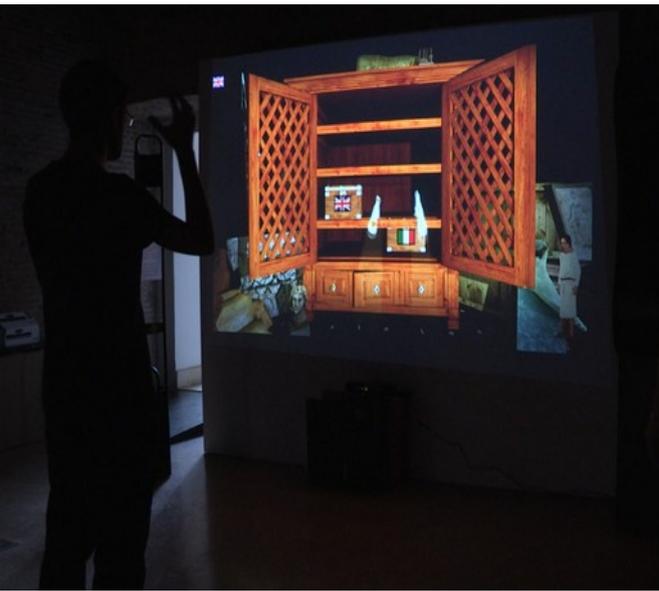


2



3





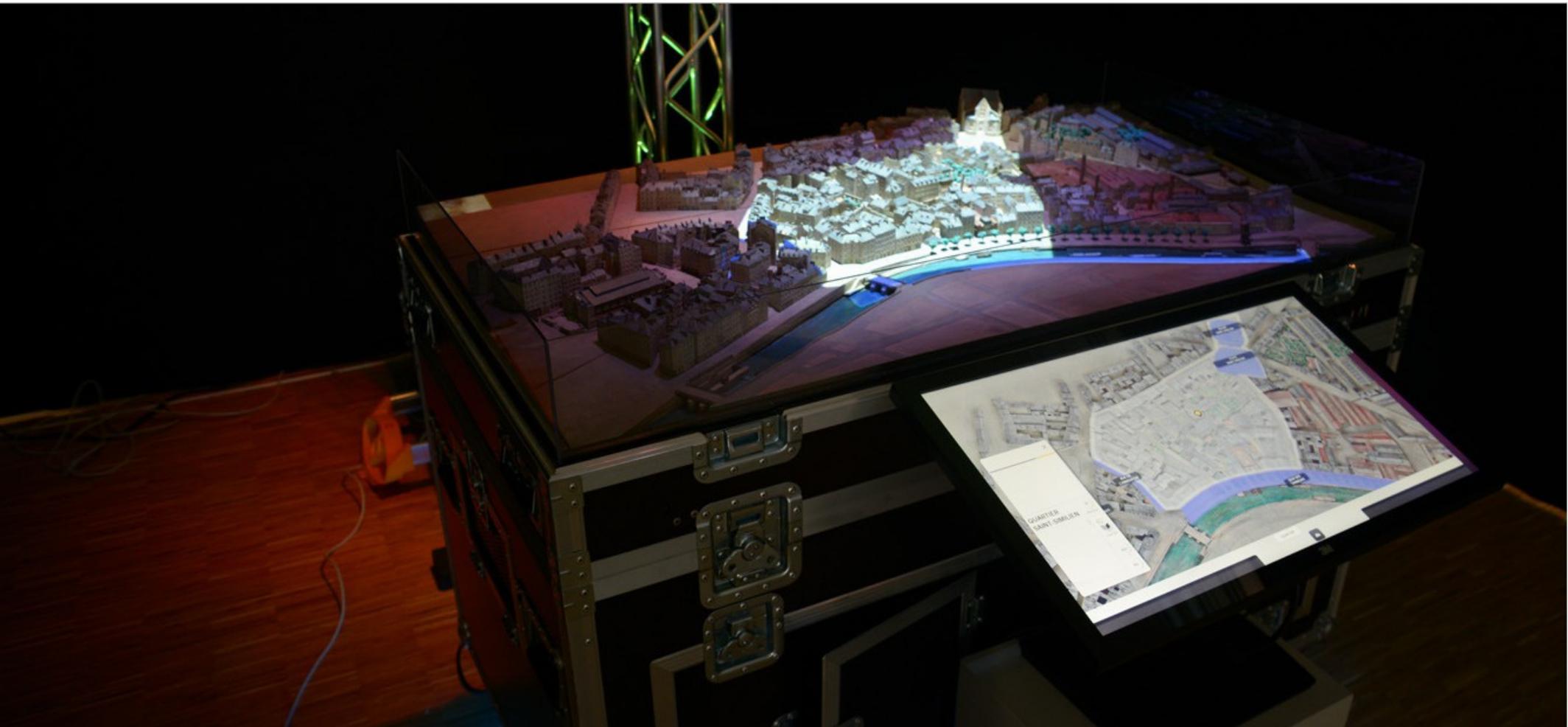
Admotum (2014)

filmato

interfaccia tangibile

Paesaggio come Tangible interface

- Nantes



ARIADNE EU Project

- ARIADNE brings together and integrates existing archaeological research data infrastructures so that researchers can use the various distributed datasets and new and powerful technologies as an integral component of the archaeological research methodology.
- ARIADNE is funded by the European Commission under the Community's Seventh Framework Programme, contract no. FP7-INFRASTRUCTURES-2012-1-313193.
- <http://www.ariadne-infrastructure.eu/>



ARIADNE SERVICES

- **Visual Media Service** - provides easy publication and presentation on the web of complex visual media assets. It is an automatic service that allows to upload visual media files on an ARIADNE server and to transform them into an efficient web format, making them ready for web-based visualization.
<http://visual.ariadne-infrastructure.eu/>
- **Landscape Services** - set of responsive web services that include large terrain datasets generation, 3D landscape composing and 3D model processing, leveraging on powerful open-source frameworks and toolkits such as GDAL, OSGjs, OpenSceneGraph and ownCloud.
<http://landscape.ariadne-infrastructure.eu/>

Landscape Services

ARIADNE

Landscape Services

<http://landscape.ariadne-infrastructure.eu/>



Developed by B.Fanini (CNR ITABC) - bruno.fanini@itabc.cnr.it



Video: <https://www.youtube.com/watch?v=45VIGg7HLcc>

Cloud +



Structure IO



Smartphones /tablets
Editing tools



Speditive photogrammetry

MAUSOLEO DI MASSENZIO
Rilievo 3D ed esplorazione immersiva del modello - Via Appia Antica, Roma

qualunque iniziativa vogliamo lanciare ...

che sia un nuovo museo sul paesaggio
o una nuova installazione nel paesaggio
o un nuovo museo virtuale

...la comunicazione tramite i social risulta
fondamentale...

@MVirtualeTevere

#Museunweek (maggio 2016)

Audience: 28-03: 166 followers > 30-03: 1060 followers

Contenuti visuali: più di 3700 impressions

Viste: più di 28000 nel giorno più significativo

Risultato più significativo: considerazione del museo virtuale come fosse un museo tradizionale, collocandolo quindi con le altre istituzioni mondiali culturali

Tweet activity



MuseoVirtualeTevere @MVirtualeTevere
Due delle protagoniste di [#MuViVaTe](#) sono madre e figlia: le storie sembrano più vere quando dietro c'è amore [#loveMW](#)
pic.twitter.com/KW8TYFVgdl

Impressions

2,346

Total engagements

92