

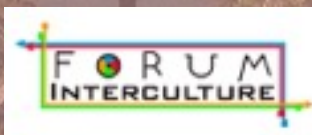
Museo Virtuale della Valle del Tevere

Nuove forme di narrazione e contaminazione dei media tra scienza, tecnologia e arte

Società Geografica Italiana 5 maggio 2016



Consiglio Nazionale delle Ricerche



MuViVaTe: Verso un nuovo modo di comunicare il patrimonio culturale

Eva Pietroni, CNR ITABC



Consiglio Nazionale delle Ricerche



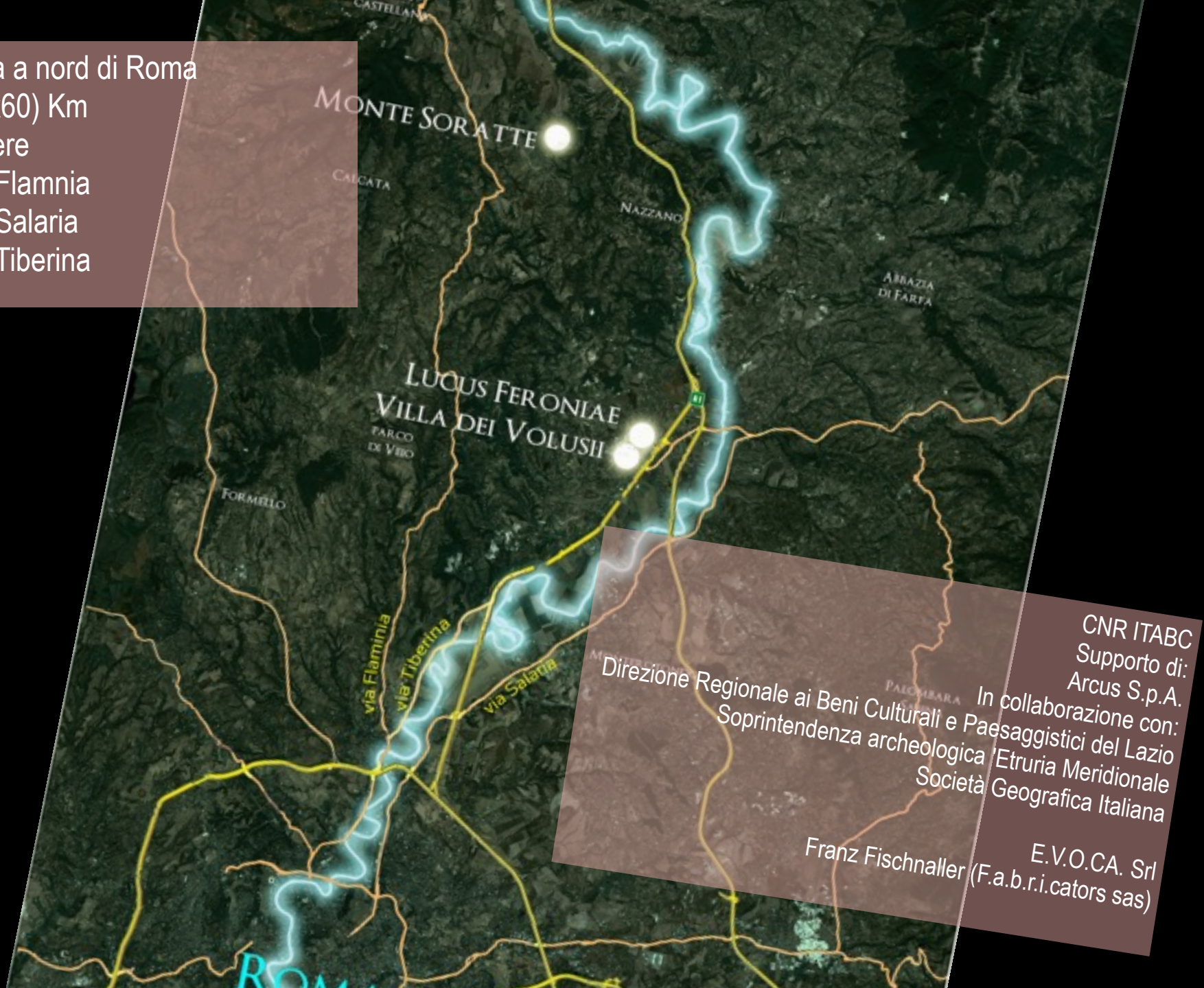
LA MEDIA VALLE DEL TEVERE
Il paesaggio delle origini
Un viaggio virtuale lungo 3 milioni di anni



**OBIETTIVI: ricerca, disseminazione culturale,
promozione del territorio
Team interdisciplinare**



Area a nord di Roma
(40x60) Km
Tevere
Via Flaminia
Via Salaria
Via Tiberina



CNR ITABC
Supporto di:
Arcus S.p.A.
In collaborazione con:
Direzione Regionale ai Beni Culturali e Paesaggistici del Lazio
Soprintendenza archeologica Etruria Meridionale
Società Geografica Italiana

Franz Fischnaller
E.V.O.CA. Srl
(F.a.b.r.i.cators sas)

A scenic landscape featuring a wide river flowing through a valley. The river is surrounded by lush green fields and some trees. In the background, a large, hazy mountain range is visible under a blue sky with some clouds. The foreground shows some buildings and a road.

IL 1° MUSEO VIRTUALE DEDICATO AL TEVERE

COME CREARE UN MUSEO VIRTUALE DI UN PAESAGGIO?



Mindscape
Soundscape



Reconstructed
landscape



Mapscape

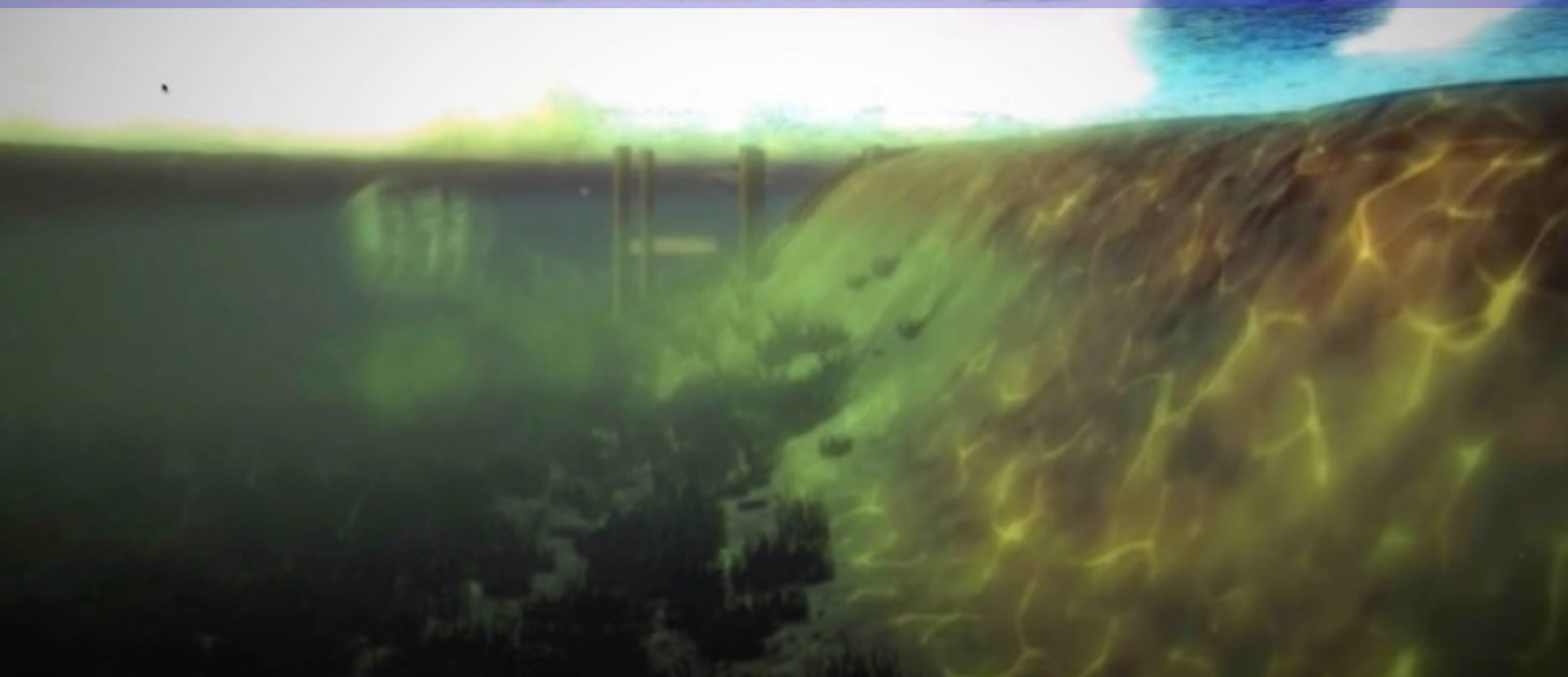


Landscape

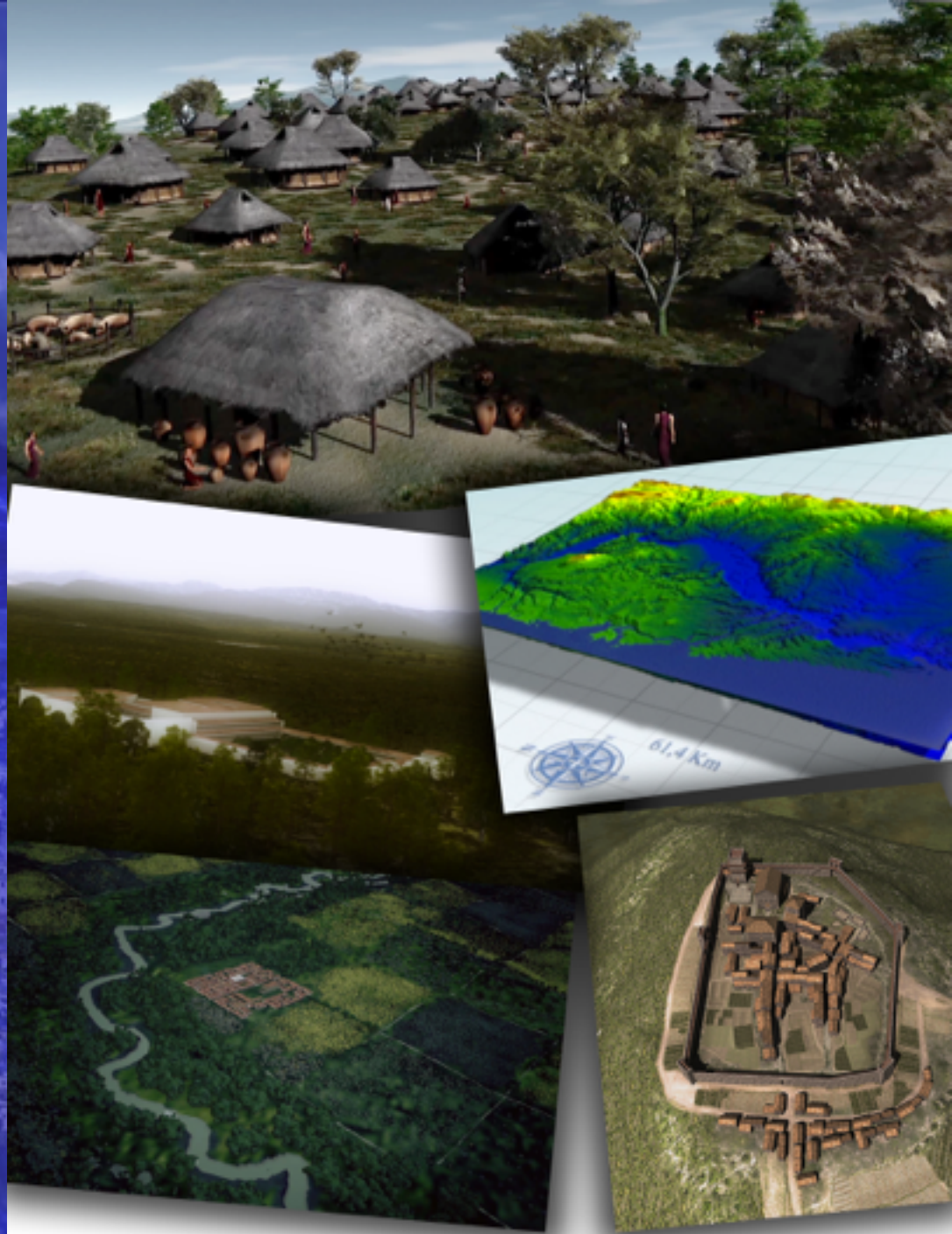
MOLTIPLICAZIONE DELLE SCALE DI RAPPRESENTAZIONE

APPROCCIO DIACRONICO

MOLTIPLICAZIONE DEI PUNTI DI VISTA



....dalla visione olistica
per comprendere processi
evolutivi; modelli insediativi,
uso del suolo




... alla visione monografica

per comprendere
i valori simbolici,
religiosi, mitici,
la memoria
e il sentimento
individuale o collettivo



ntonio



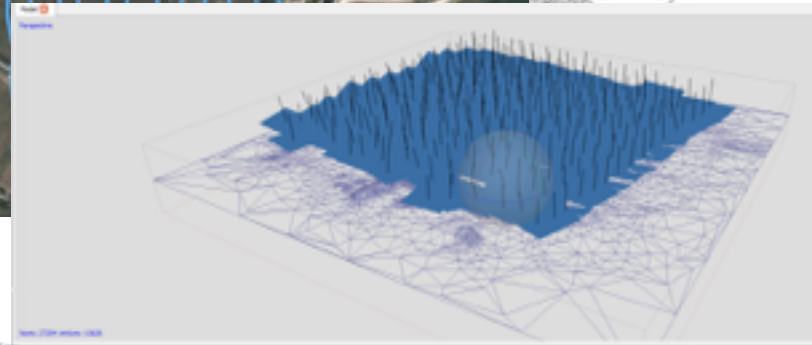
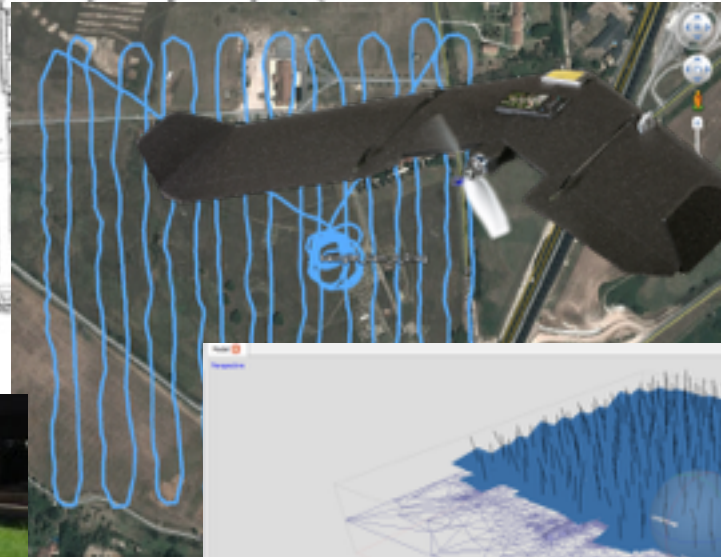


APPROCCIO MULTIDISCIPLINARE
un viaggio lungo 3 milioni di anni:
geologia, ecologia, storia, archeologia,
letteratura, poesia, mitologia, arte

COLLABORAZIONE
Ricercatori, Artisti, Musei, Pubblico

DOCUMENTAZIONE / SURVEY

BOTTOM - UP

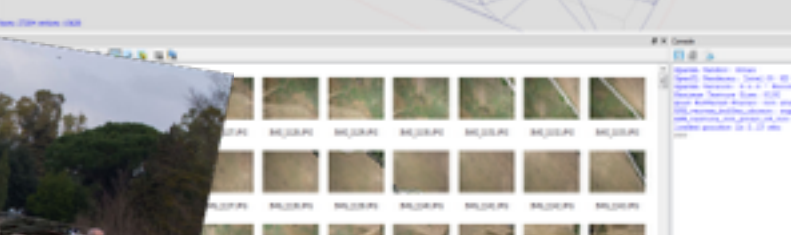


Total laser station

TOF Laser scanner

GPS

Drone



RICOSTRUZIONE 3D:

COMPARAZIONI

TOP -DOWN

coperture

Portali elementi
architettonici

Strutture in elevato, aperture e
decorazioni murarie

condotte

Elementi marmorei

Decorazioni
parietali

MODELLI TERME IMPERIALI I-II SEC. D.C (Ostia, Roma)



Ricostruzione del paesaggio potenziale antico

GIS

ARCHAEOLOGICAL MAP

DEM FROM OLD PHOTOS

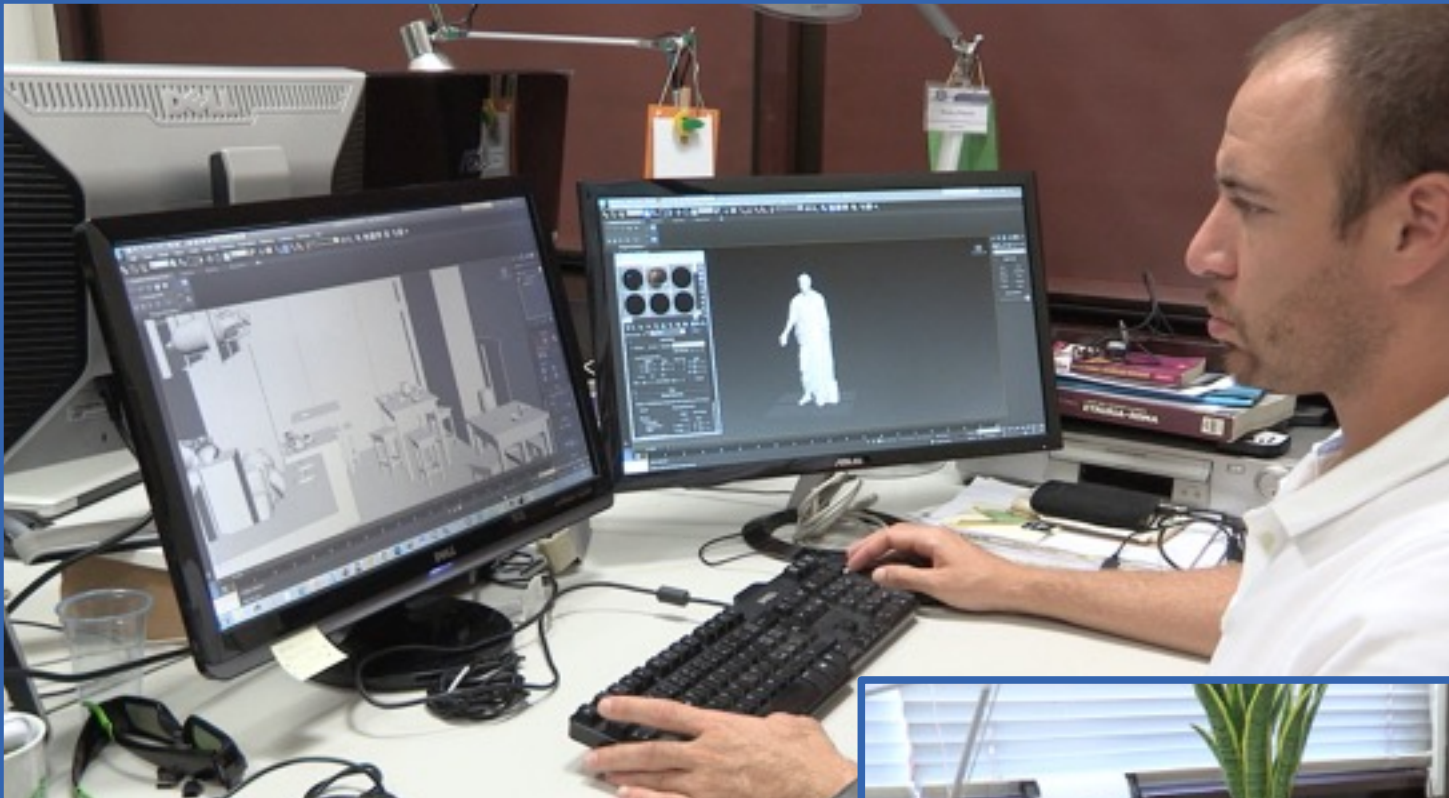
ECO-LANDSCAPE

COMPOSITION
ATTITUDE OF THE SOIL
Ecosystems (natural / cultivated)

DEMOGRAPHY
NUTRITION NEEDS

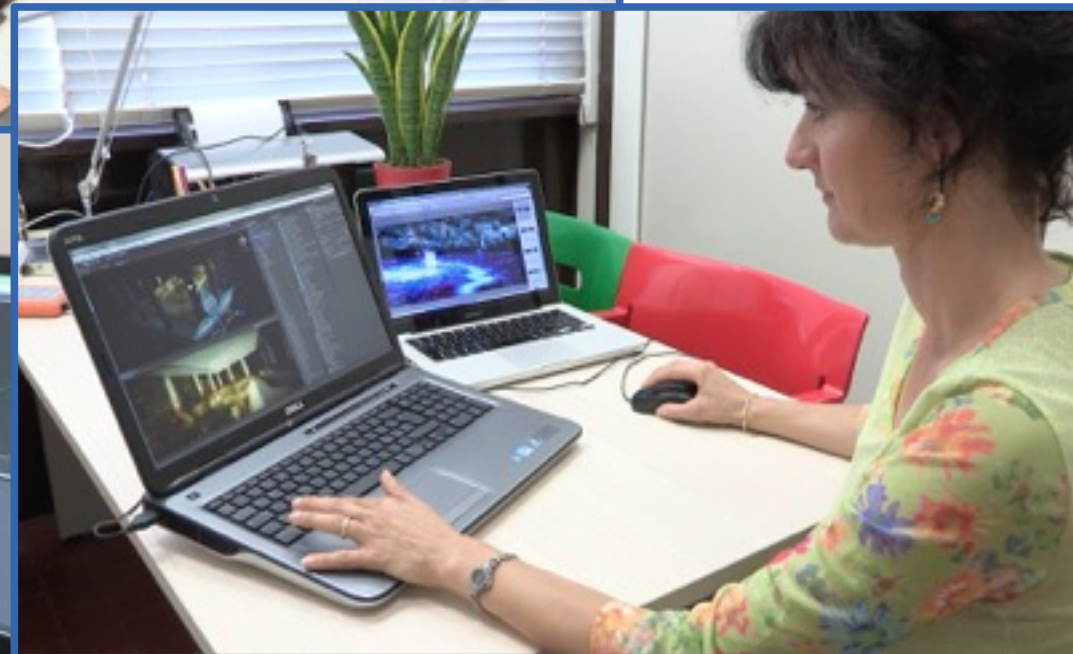
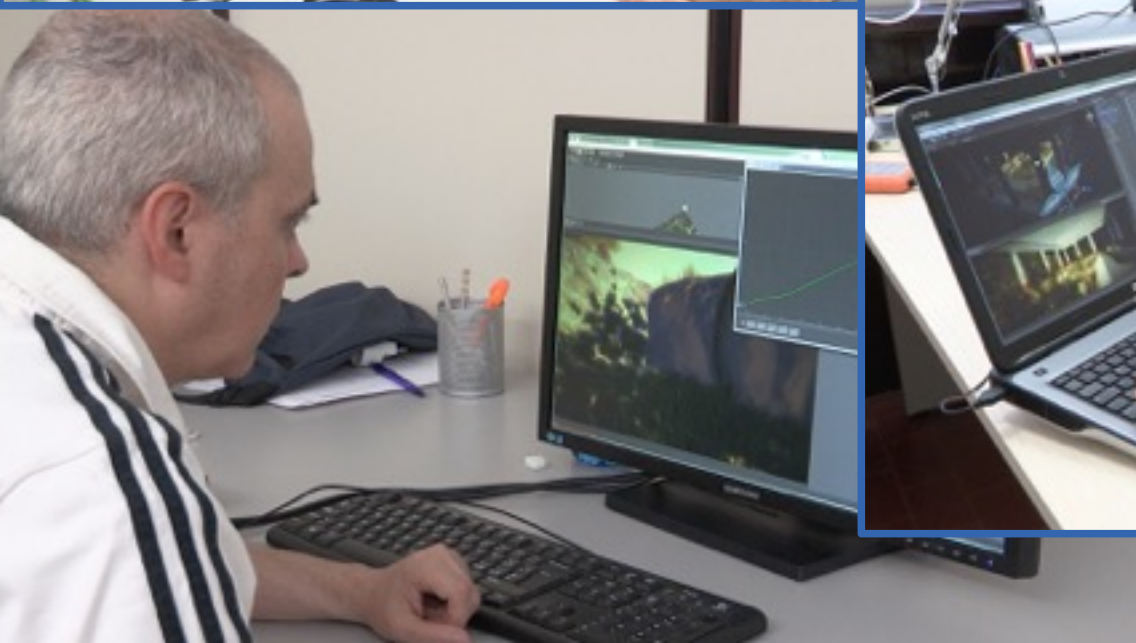
BUFFER

FINAL COLOR MAP



MODELLIZIONE 3D
3D Studio Max

SCENE SET UP/
PROGRAMMAZIONE
Unity 3D





VHLAB CNR ITABC

Progetti 2001 – 2016

NEI MUSEI

**DALLA REALTA' VIRTUALE DESCRITTIVA
A QUELLA NARRATIVA**



A woman wearing a white headscarf and a light-colored top is looking out of a window. The window has a view of a garden with green grass and some trees. The scene is bathed in warm, golden light, suggesting sunset or sunrise. The overall mood is contemplative and serene.

Documentazione digitale e rappresentazione = punto di partenza

Per creare un' **ESPERIENZA** attraverso la NARRAZIONE,
l'INTERAZIONE ed il coinvolgimento EMOZIONALE

per suscitare nel pubblico

Affezione, godimento, intima contentezza, autoidentificazione

Superamento della pura descrizione (Wikipedia/Google Earth)
per creare qualcosa di originale che stimoli
in modo più profondo il pubblico e **lo induca alla visita reale**

POTETE TROVARCI



a Roma:

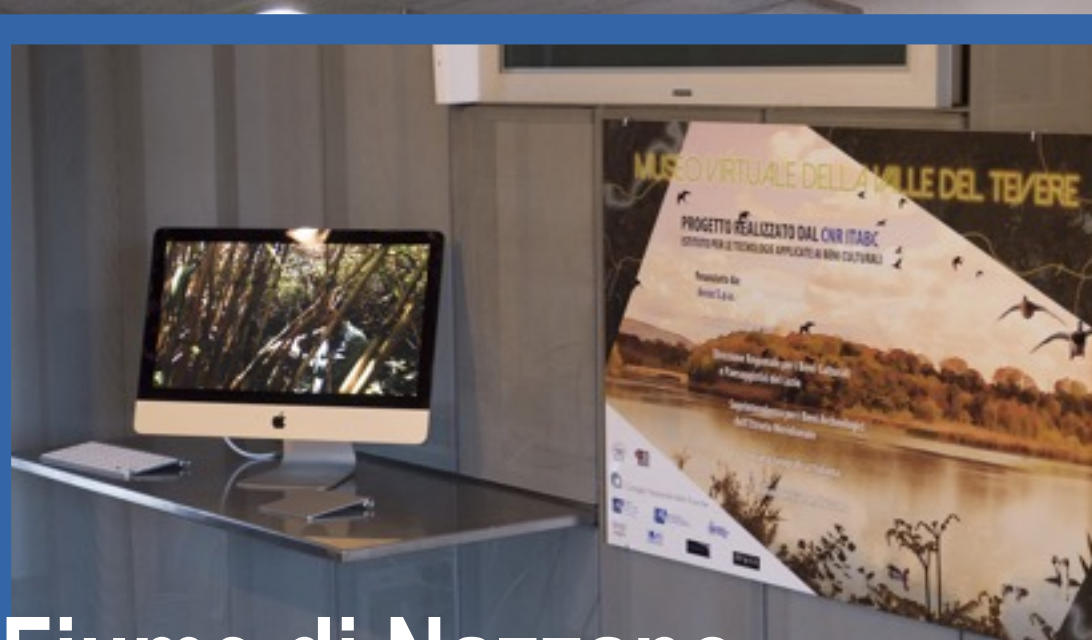
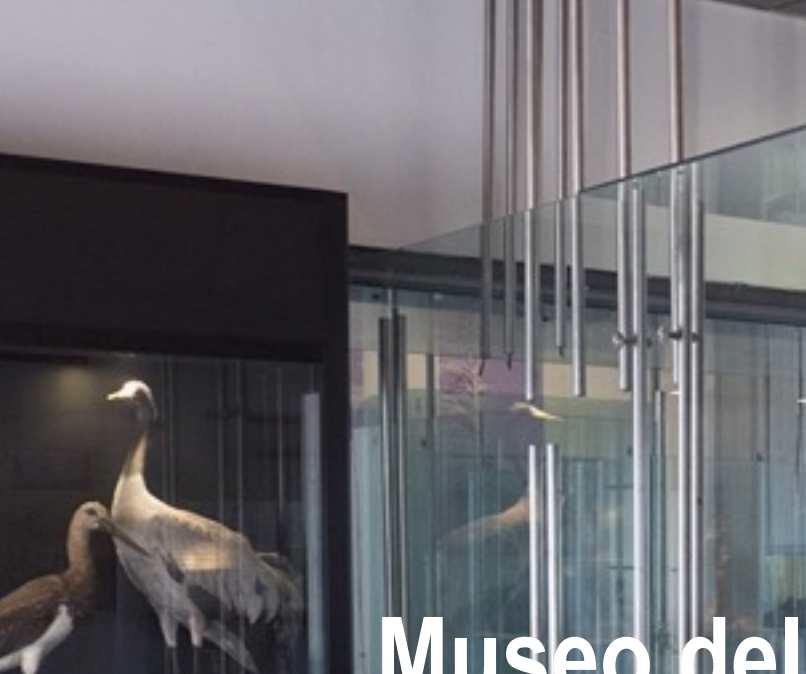
Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia
Società geografica Italiana, Villa Celimontana

nel territorio periferico:

Museo del Fiume di Nazzano
Antiquarium di Lucus Feroniae
presso i musei che lo chiederanno

nel web





Museo del Fiume di Nazzano





Antiquarium di Lucus Feroniae



Installazione VR con Interazione Naturale



Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia

Narrazione

moltiplicazione dei punti di vista e degli stili

- Scrittori e poeti antichi e moderni
- Personaggi inventati ma plausibili, su background storico
- Persone reali che narrano il territorio alla luce della loro esperienza

Diversi “sguardi” e registri comunicativi
emozionale, contemplativo, educativo, dimensione corale e intimistico

Potenziale educativo aumentato attraverso ridondanza e variazioni

Esperienza = Narrazione + Interazione

Narrazione → Regia

testo + immagine + movimenti di camera + paesaggio sonoro

Interazione

- Uso dei movimenti del corpo, naturalezza, inclusività.
- Abbattimento delle barriere tecnologiche
- Vari gradi di libertà di esplorazione nei vari scenari in base alla strutturazione dello storytelling e scala di rappresentazione
- Diversi livelli di interazione per un pubblico eterogeneo

Interazione

Per esplorare questo scenario cammina fino a coprire il cerchio giallo a terra

Per cambiare scenario posizionati su uno degli altri cerchi colorati

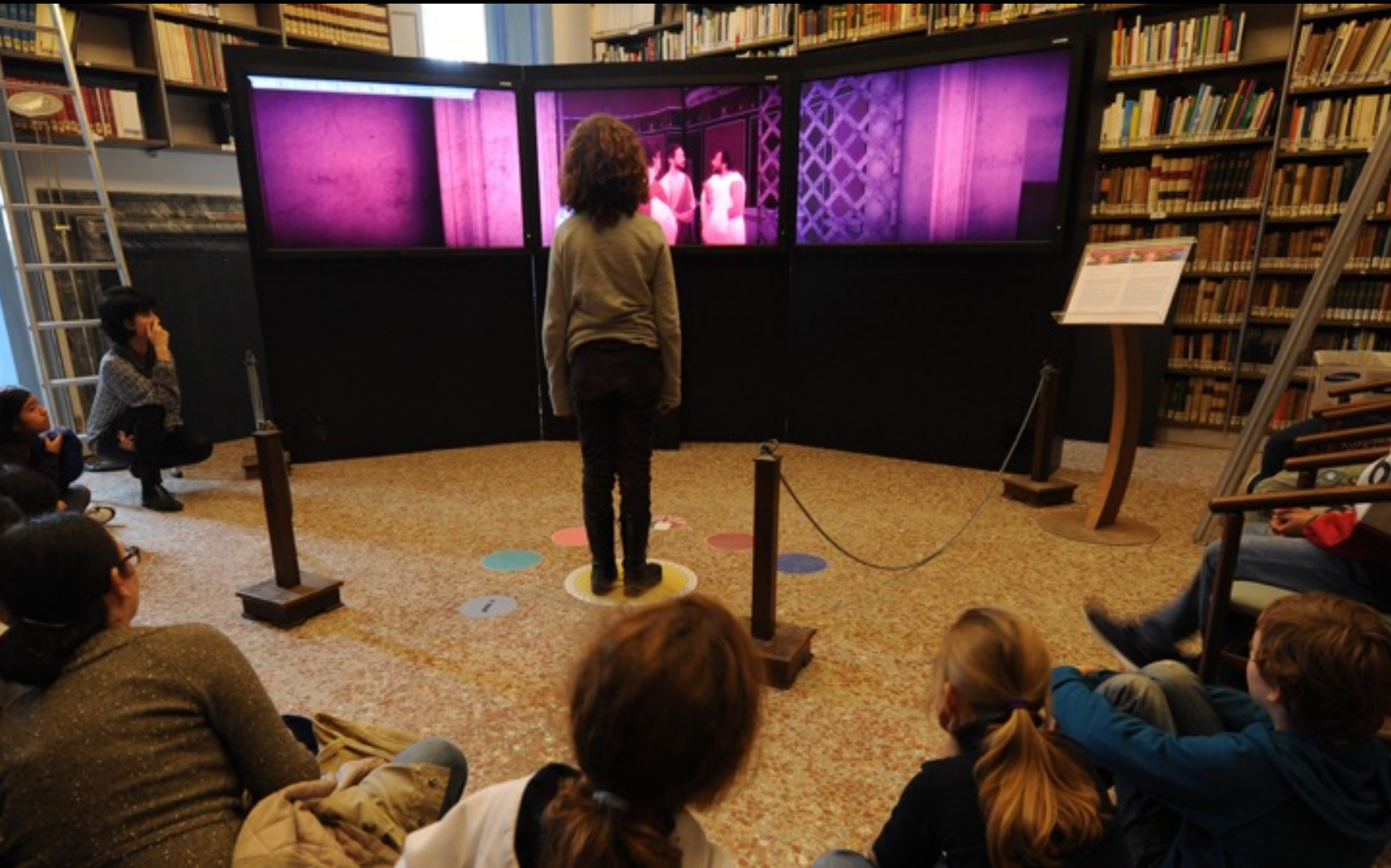


LASCIATI GUIDARE



Tecnologia semplice da mantenere
e da usare in un Museo





Una persona alla volta si alterna nell'area di interazione.
Verifica delle dinamiche di gruppo (UX)

- **REALTA' VIRTUALE**
- **CINEMA / TEATRO**
- **VIDEO GAME**
- **REALTA' AUMENTATA**





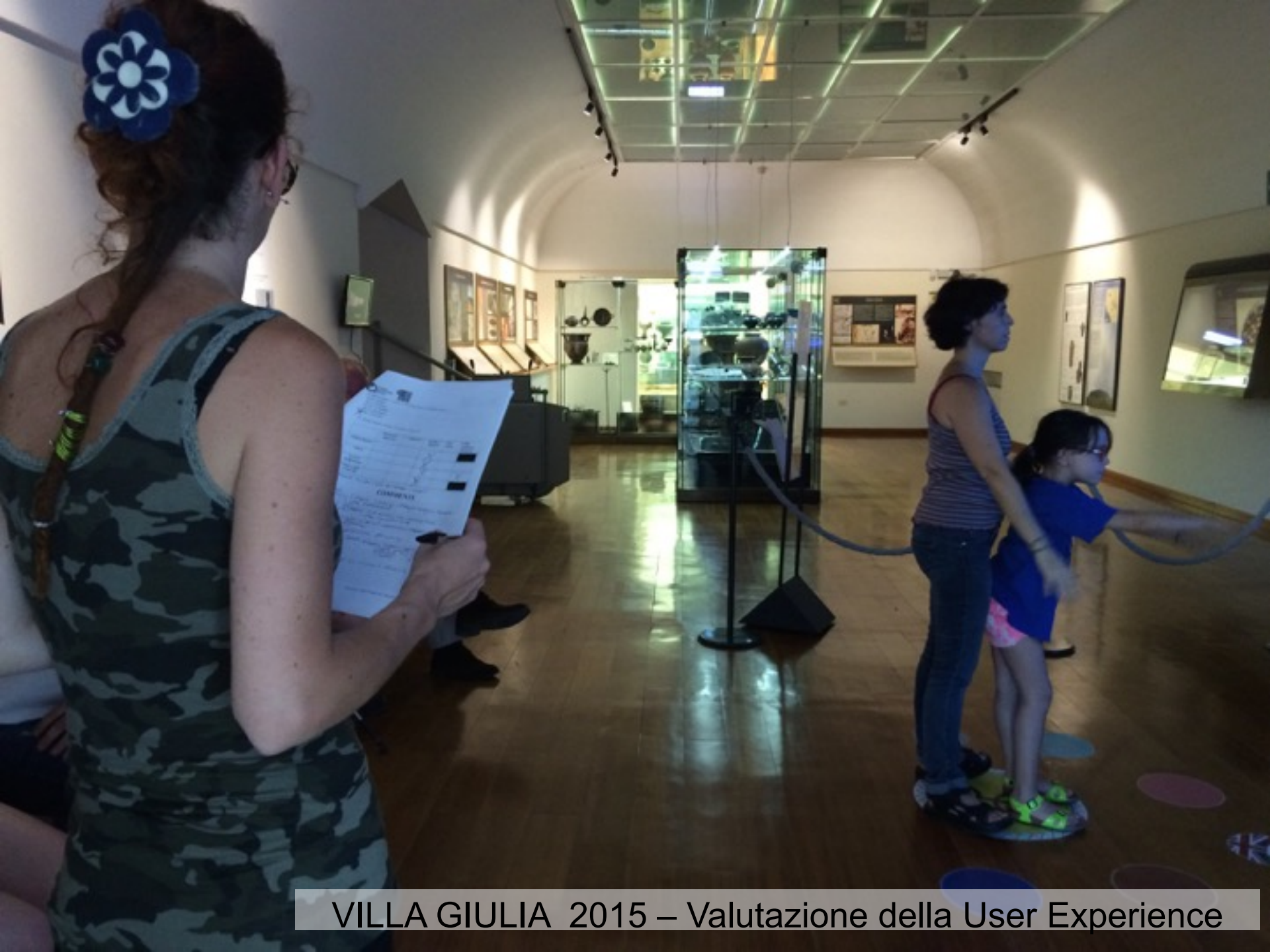
PERCEZIONE “AUMENTATA”:
Attuale & Ricostruito a confronto e simultaneamente



Virtual set / green screen



STORYTELLING: attori reali nei panni degli antichi abitanti



VILLA GIULIA 2015 – Valutazione della User Experience

Grazie!

eva.pietroni@itabc.cnr.it

