



LE SCIENZE DEL PATRIMONIO CULTURALE *on Air*

Come il Digitale aiuta lo studio, la valorizzazione e la
comunicazione dei Beni Culturali

Lunedì 11 Maggio



9.00-10.00

**STORYTELLING AND TELLING HISTORY:
APPROCCI NARRATIVI AL PATRIMONIO
NELL'ERA DIGITALE**

Quali sono i tratti peculiari della narrazione nel campo della divulgazione del Patrimonio? Il filone di ricerca, ormai ventennale, del Digital storytelling ha aspetti molto specifici nel contesto della valorizzazione del passato, che devono mettere d'accordo il rigore scientifico e gli strumenti dell'entertainment. Questo aspetto non è sempre scontato e talvolta comporta conflitti significativi. Dalla letteratura al cinema alla realtà virtuale è però possibile trovare un filo d'Arianna che suggerisca delle strategie.

Augusto Palombini



<https://orcid.org/0000-0002-6765-3474>



<https://cnr-it.academia.edu/AugustoPalombini>



10.00-11.00

IL DESIGN DELLA USER EXPERIENCE PER I BENI CULTURALI

Perchè studiare l'esperienza utenti nei luoghi della Cultura e in relazione ad applicazioni multimediali? Lo studio del percorso esperienziale permette di avere una visione più unitaria rispetto alle modalità di fruizione dei contenuti multimediali, ai paradigmi di interazione che si innescano una volta approcciato l'applicativo multimediale. Tutto ciò influenza ampiamente il sistema conoscitivo messo in atto dall'utente e permette di analizzare i

prodotti interattivi in relazione al suo pubblico, per capire se essi si prestano ad essere reali "ambienti intelligenti", ovvero contesti capaci di veicolare una certa informazione culturale, di stimolare un certo comportamento e, quindi, di comunicare attivamente con i propri visitatori.

Alfonsina Pagano



<https://orcid.org/0000-0003-2024-4873>



https://www.researchgate.net/profile/Alfonsina_Pagano



11.00-12.00

LA VETRINA OLOGRAFICA. VERSO UNA DRAMMATURGIA DELL'OGGETTO MUSEALE

Nel contesto della sua ventennale esperienza nell'ambito dei musei virtuali e delle tecnologie per i musei, il CNR ISPC ha concepito e realizzato un'originale vetrina olografica in cui viene ricostruita la dimensione sensoriale intorno agli oggetti museali esposti al suo interno, attraverso una nuova forma di drammaturgia, nuova frontiera nella narrazione museale. Questa "scatola

delle storie" utilizza la tecnica olografica del Pepper Ghost ed è concepita come un piccolo teatro dotato di tutti i controlli di regia. La ricostruzione virtuale degli aspetti percettivi, esperienziali e della dimensione simbolica che sono "al di là" dell'aspetto esteriore dell'oggetto possono aiutare a comprenderne meglio il valore e infine a portare il visitatore nel mezzo di un'esperienza narrativa vivace e potente. Verranno presentati la concezione, esempi applicativi, ed una sintesi dei risultati della valutazione dell'impatto sul pubblico nei musei europei.

Eva Pietroni



<https://orcid.org/0000-0002-1942-4167>



https://www.researchgate.net/profile/Eva_Pietroni



Martedì 12 Maggio



9.00-10.00

SCENOGRAFIE E TEATRI VIRTUALI NEI MUSEI, SVILUPPI E PROSPETTIVE

La diffusione di strumenti di Image-Based Modeling e di Real Time data processing hanno influito notevolmente nella creazione e nella percezione di nuove forme di esposizione al pubblico di un'opera d'arte. La realizzazione di un'installazione multimediale, dalla proiezione di un video all'interazione con complessi scenari virtuali, si misura continuamente con nuovi standard

comunicativi ma si scontra spesso con i limiti imposti dalle risorse economiche, professionali o hardware/software a disposizione. Saranno dunque analizzati tre casi studio cercando di fornire una visione d'insieme delle operazioni e delle risorse utilizzate per la loro realizzazione.

Enzo d'Annibale

 <https://orcid.org/0000-0003-2976-3530>

 https://www.researchgate.net/profile/Enzo_Dannibale



10.00-11.00

ESPERIENZE INTERATTIVE SUL WEB: DAI DISPOSITIVI MOBILE FINO ALLA REALTÀ VIRTUALE IMMERSIVA

Il Web e i suoi recenti avanzamenti offrono oggi nuove opportunità per la presentazione universale di oggetti o spazi 3D virtuali attraverso un semplice browser. Le web-app interattive quando ben progettate, forniscono una soluzione unica che si adatta al dispositivo, da un semplice

smartphone fino ai visori VR immersivi (HMD), fornendo ai musei o ai professionisti potenti strumenti di presentazione. Durante l'intervento verranno inoltre presentati gli approcci e gli strumenti per misurare, visualizzare e ispezionare in che modo gli utenti interagiscono con lo spazio 3D online.

Bruno Fanini

 <https://orcid.org/0000-0003-4058-877X>

 https://www.researchgate.net/profile/Bruno_Fanini



11.00-12.00

UNA MACCHINA DEL TEMPO PER L'ARCHEOLOGIA

L'archeologia ruota intorno ad alcune domande: come era l'uomo, la sua vita e sui luoghi durante i secoli? L'archeologia digitale e le ricostruzioni virtuali offrono degli strumenti concreti per portare l'uomo contemporaneo indietro nel tempo e "visitare" i luoghi da cui proviene: il suo passato. Una vera e propria macchina del tempo costruita nell'arco di 200 anni dalle splendide ricostruzioni dipinte fino alla realtà virtuale immersiva e ai video game open world. Durante il seminario verranno raccontate le opportunità che la tecnologia offre per trasformare la conoscenza scientifica archeologica in contenuti creativi: l'utilizzo dei droni, le repliche digitali e la modellazione avanzata aprono nuovi scenari per nuove professioni nel campo delle industrie creative.

Emanuel Demetrescu



<https://orcid.org/0000-0002-5065-7970>



https://www.researchgate.net/profile/Emanuel_Demetrescu

Mercoledì 13 Maggio



9.00-10.00

3D E BENI CULTURALI

Come il digitale e la computer grafica hanno cambiato il modo di studiare e valorizzare il patrimonio culturale? Negli ultimi anni grazie allo sviluppo tecnologico le applicazioni di grafica 3D nel settore culturale hanno visto un aumento esponenziale. Ricostruzioni virtuali, serious-games, stampa 3D e fotogrammetria digitale sono solo alcuni degli ambiti applicativi di maggior interesse e sviluppo. Ripercorreremo insieme le tappe di questo sviluppo cercando di fare un quadro completo dell'attuale ecosistema digitale che gravita attorno al mondo dei beni culturali. Alcuni dei più recenti progetti del CNR, caratterizzati da approcci e risultati innovativi, verranno illustrati in dettaglio.

Daniele Ferdani



<https://orcid.org/0000-0003-1558-1365>



https://www.researchgate.net/profile/Daniele_Ferdani

**10.00-11.00****APPLICAZIONI INTERATTIVE NEI MUSEI: 10
REGOLE D'ORO**

Installazioni interattive, immersive, multimodali, che cambiano il nostro rapporto con i monumenti e con le collezioni, che ci coinvolgono, ci chiamano per nome, ci fanno riflettere, ci fanno discutere, ci provocano, ci divertono. Sono sempre più stimolanti e interessanti le proposte tecnologiche che designers, artisti, esperti di realtà virtuale propongono per musei, mostre, parchi e monumenti. Ogni progetto è spesso il risultato di un equilibrio difficile, da studiare con attenzione per evitare errori e orrori. Il webinar partirà proprio da questi ultimi per suggerire 10 principi o regole d'oro da rispettare nel Design dei Sistemi Interattivi.

Sofia Pescarin <https://orcid.org/0000-0002-9529-7083> <https://www.unibo.it/sitoweb/sofia.pescarin>*Special Guest***11.00-12.00****3D E WEB PER I BENI CULTURALI**

Il canale preferenziale per la diffusione e divulgazione è oggi il web. Vediamo quindi come poter usare al meglio questo canale nel contesto delle applicazioni ai Beni Culturali e come riuscire a far coesistere il medium 3D con altre tipologie di dati. Perché non tutto è rappresentabile dal solo dato 3D...

*Roberto Scopigno***Direttore dell'Istituto di Scienza e Tecnologie
dell'Informazione "A. Faedo" (CNR ISTI) - PISA**

È autore di più di 250 pubblicazioni scientifiche internazionali sul tema delle tecnologie visuali (grafica 3D, tecnologie di digitalizzazione, tecniche di visualizzazione interattiva, geometry processing ed infine applicazioni ai Beni Culturali). Fondatore del Laboratorio Visual Computing di CNR-ISTI, insieme a Claudio Montani, ha maturato una esperienza più che ventennale nel coordinamento di un gruppo di ricerca e di sviluppo software. Ha partecipato a più di 25 progetti internazionali ed altri nazionali. È stato responsabile della progettazione di numerosi e complessi strumenti software, sia open source che non, sviluppati dal laboratorio e che oggi hanno larga diffusione nella comunità scientifica.