



Museo virtuale sul web e Oculus Rift S



Interazione con specifici eventi storici



Ricostruzione virtuale delle residenze familiari

## Musei in Italia

51,10% **Sito web**

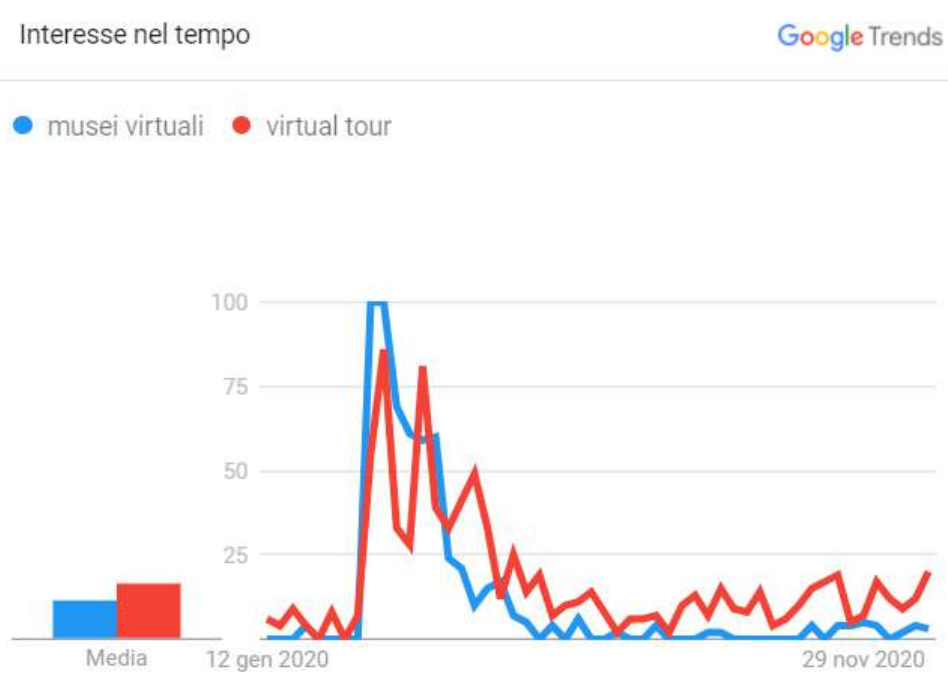
44,70% **Supporti multimediali**

10,40% **Digitalizzazione**

9,90% **Tour virtuali**

Dai dati ISTAT 2018, nonostante più del 50% dei musei dichiarati di avere un sito web, fuoriesce una realtà ancora molto frammentata, che denota un'arretratezza digitale su più fronti, sia con riguardo alla messa in rete dei patrimoni, sia per le modalità di fruizione che i musei offrono oggi.

La stessa forma del virtual tour, vista come risolutiva in tempo di pandemia, ha mostrato una scarsa presa, dato che la richiesta, particolarmente alta durante il primo lockdown, non si è mantenuta costante nel tempo, tornando rapidamente ai livelli pre-2020.



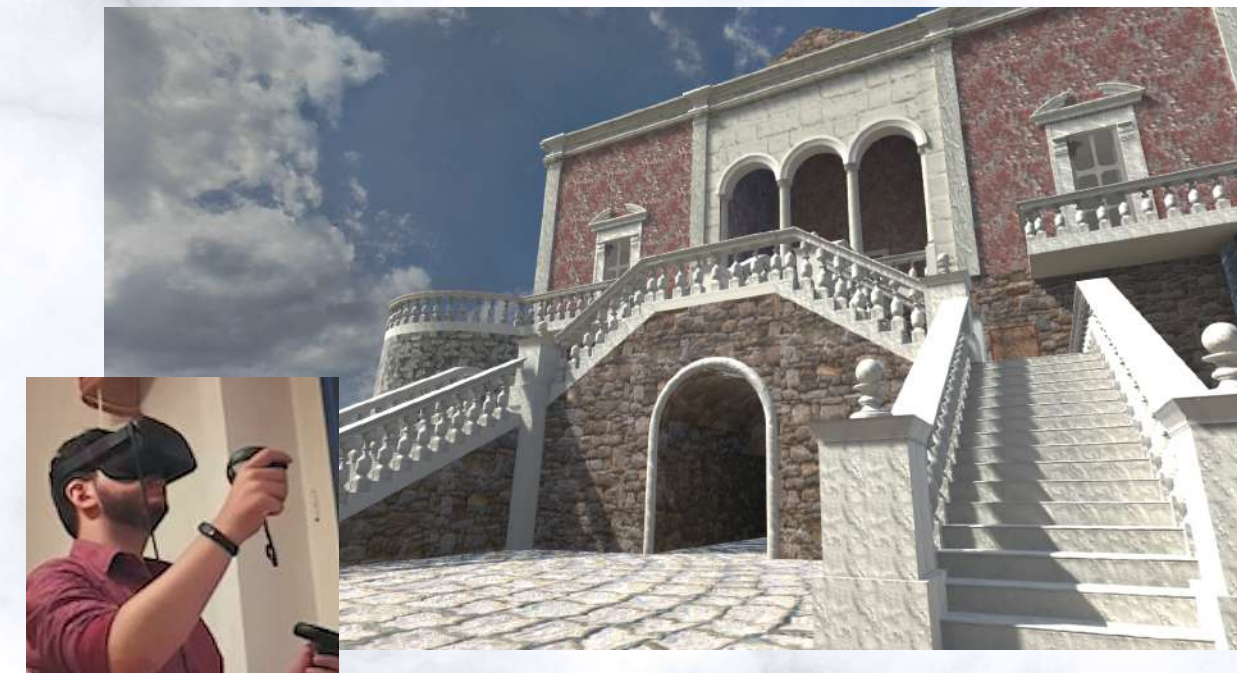
Italia. Ultimi 12 mesi. Ricerca Google.

Del resto un tour virtuale di per sé non sembra offrire molto più che una rappresentazione surrogata alla visita fisica, mancando nell'engagement dei visitatori. Al contrario, il superamento dell'idea del museo come tempio sacro, centrato sulla tutela delle collezioni, ha reso sempre più importante la funzione di luogo partecipato della cultura, dove al centro vi sia un pubblico coinvolto attivamente.

## Castello Marchione



Il Mu.Vi.A., dottorato PON dell'Università degli Studi di Teramo, tenendo ben presente passate esperienze come il Mu.Vi.Va.Te. e Keys2Rome, punta a sopperire alle carenze riscontrate fin qui nell'approccio virtuale dei musei, offrendo una ricostruzione virtuale che non sia statica ma consenta la scoperta del patrimonio culturale con modalità di interazione diretta. I visitatori potranno fare esperienza diretta di questa tramite una narrazione in prima persona e l'interazione della virtual reality.



Puntiamo a mostrare la vita aristocratica nel Regno di Napoli in età moderna, partendo da alcune residenze nobiliari di una delle maggiori casate, quella degli Acquaviva, ricostruendone la vita che si svolgeva all'interno. Un approccio simile permette una conoscenza diretta degli aspetti intangibili del patrimonio umano, quali attività di vita quotidiana, costumi e rituali.

Il progetto, alla metà dei 3 anni previsti, ha individuato come residenze principali quelle di Atri e Giulianova (Abruzzo), di Marchionne (Puglia) e Napoli (Campania), e si avvale di strumenti tecnici quali Unity e Oculus Rift S.



Lo storytelling, creato per rafforzare il coinvolgimento, si svilupperà tramite eventi storici degli Acquaviva, da rivivere in prima persona.

## STORYBOARD

1457 - Nascita di Andrea Matteo Acquaviva III

1471 - Fondazione di Giulianova

1481 - Decapitazione di Giulio Antonio

1508 - Riconquista di Atri

1529 - Il testamento filosofico di Andrea Matteo

1702 - Domenico Acquaviva a Napoli

1790 - L'estinzione del ramo d'Atri