



The banner features a row of six icons: a globe, a book, a handshake, a money bag with a Euro symbol, a scale of justice, and a bicycle. Below the icons, the text reads: **AIUCD 2021**, **DH per la società: e-guaglianza, partecipazione, diritti e valori nell'era digitale**, and **10° congresso annuale PISA 19-22 gennaio**. On the right side, a list of topics is displayed in colored text: **DIGITAL PUBLIC HUMANITIES** (red), **OPEN CULTURE** (orange), **RETI SOCIALI** (yellow), **TECH ECONOMY** (green), **E-PARTICIPATION** (blue), and **TECNOLOGIE ASSISTIVE** (purple). The background includes binary code and a classical building facade.

Versione PROVVISORIA del contributo presentato al Convegno Annuale

DISCLAIMER

Questa versione dell'abstract non è da considerarsi definitiva e viene pubblicata esclusivamente per facilitare la partecipazione del pubblico al convegno AIUCD 2021

Il Book of Abstract contenente le versioni definitive e dotato di ISBN sarà disponibile liberamente a partire dal 19 gennaio sul sito del convegno sotto licenza creative commons.

Mu.Vi.A. – Museo Virtuale degli Acquaviva

Carmine Christian Ruocco

Università degli Studi di Teramo, Italia – cruocco@unite.it

PAROLE CHIAVE

Musei virtuali – Patrimonio – Realtà Virtuale

ABSTRACT

Negli ultimi anni la *virtual reality* si è configurata come una delle modalità più idonee a dar vita a nuove narrazioni del patrimonio museale tali da permettere un rapporto più intenso tra i visitatori e i musei stessi.

L'immersione totale del VR permette infatti di rivivere non solo il bene museale in sé ma anche il contesto storico in cui esso era originariamente inserito. Fin qui però le esperienze immersive si limitano a riproduzioni digitali di alcuni singoli beni museali lasciando la contestualizzazione del bene stesso all'esterno dell'esperienza VR, mentre, meno frequentemente si presenta una contestualizzazione interna tramite storytelling e, ancora più rare sono le dirette interazioni degli utenti. Nella maggior parte dei casi, infatti, gli utenti non possono muoversi liberamente né le loro interazioni modificano in qualche modo il mondo in cui sono immersi. Al fine di sfruttare appieno le potenzialità dello strumento e renderlo qualcosa in più di una mera curiosità si potrebbero innestare nell'esperienza VR pratiche comuni al mondo dell'*entertainment*, come la meccanica degli *achievement*, capaci di catturare maggiormente l'attenzione degli utenti (come ad esempio provato con *Toti Submarine VR Experience* del Museo Nazionale della Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci).

Andrebbe pertanto tenuto in conto il nucleo realmente innovativo delle nuove tecnologie, evitando di limitarsi a chiedere a società esterne un qualche applicativo tecnologico, con il rischio di delegare anche il processo decisionale sulla "forma".

In tale filone si colloca il progetto PON *Museo Virtuale degli Acquaviva: percorsi turistico-culturali tra Abruzzo, Campania e Puglia*, dell'Università degli Studi di Teramo. Tale progetto persegue il tentativo di creare non solo un museo virtuale che offra diversi gradi di interazione – uno di semplice *virtual tour* e un altro che preveda vere e proprie missioni interattive – ma anche un museo che possa essere interamente progettato e realizzato da chi non è esperto d'informatica, con la sola supervisione tecnica di un'azienda del settore.

Al giorno d'oggi, chiunque può creare e animare i più svariati oggetti e avatar inserendoli in vere e proprie scene interattive, utilizzando software quali *Autocad* e *Unity* che, pur presentando una notevole complessità, possono essere facilmente appresi tramite *tools* messi a disposizione dalle aziende produttrici e reperibili in rete: ad esempio, *Unity Learn*, diventato gratuito a seguito dell'emergenza pandemica, ha reso alla portata di tutti aspetti fin qui limitati agli specialisti.

In particolare, il Mu.Vi.A. punta ad una ricostruzione interattiva della vita aristocratica nel Regno di Napoli in età moderna, partendo da alcune residenze nobiliari di una delle maggiori casate aristocratiche del tempo, quella degli Acquaviva.

Tale obiettivo è perseguito sia ricostruendo le residenze secondo lo stato del tempo, sia tramite uno storytelling che ha selezionato alcuni eventi occorsi ad esponenti della famiglia permettendo all'utente di riviverli in prima persona. In tal modo sarà, ad esempio, possibile partecipare prendere parte alla riconquista di Atri nel 1508 impersonando lo stesso Andrea Matteo Acquaviva III o incontrare Jacopo Sannazaro divenendone mecenate, o, ancora, giocare una partita a carte esattamente come era solita fare la famiglia nelle giornate invernali a Giulianova. Non si vuole creare una sorta di videogioco sugli Acquaviva, ma si ritiene che un tale approccio possa permettere una conoscenza diretta degli aspetti intangibili del patrimonio umano, quali attività di vita quotidiana, costumi e rituali, specificatamente riferiti al contesto aristocratico del Regno di Napoli. Il progetto, attualmente all'esatta metà della sua durata complessiva di 3 anni, ha attualmente individuato come *core* quattro residenze principali di cui 2 in Abruzzo (Atri e Giulianova), 1 in Puglia (Marchionne) e 1 in Campania (Napoli).

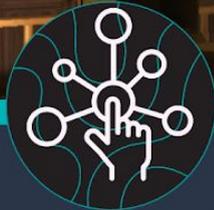
IL POSTER

MU.VI.A.

Museo Virtuale degli Acquaviva



Museo interamente virtuale
con Oculus Rift S



Interazione con specifici
eventi storici



Ricostruzione virtuale delle
residenze familiari

STORYBOARD

Alcuni eventi della vita
familiare degli
Acquaviva, che gli utenti
potranno rivivere in
prima persona, con
approcci interattivi



CASTELLO
MARCHIONE



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

Il progetto PON dell'Università degli Studi di Teramo "Museo Virtuale degli Acquaviva" punta ad una ricostruzione interattiva della vita aristocratica nel Regno di Napoli in età moderna, partendo da alcune residenze nobiliari di una delle maggiori casate aristocratiche del tempo, quella degli Acquaviva. Il progetto attualmente si trova a metà della sua durata complessiva di 3 anni e 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 per consentire la visualizzazione del prodotto finale in Oculus Rift S.

L'obiettivo è perseguito sia ricostruendo le residenze secondo lo stato dell'epoca, sia tramite uno storytelling che ripercorre alcuni eventi occorsi ad esponenti della famiglia permettendo all'utente di viverli in prima persona. Sarà possibile prendere parte alla riconquista di Atri nel 1508 impersonando Andrea Matteo Acquaviva III, incontrare Jacopo Sannazaro divenendone mecenate o giocare una partita a carte esattamente come era solita fare la famiglia nelle giornate invernali a Giulianova.

Un approccio simile permette una conoscenza diretta degli aspetti intangibili del patrimonio umano, quali attività di vita quotidiana, costumi e rituali, specificatamente riferiti al contesto aristocratico del Regno di Napoli.

FIGURE



Figura 1. Il castello di Marchione ricostruito in Unity



Figura 2. La ricostruzione virtuale della biblioteca Acquaviva nella residenza di Giulianova

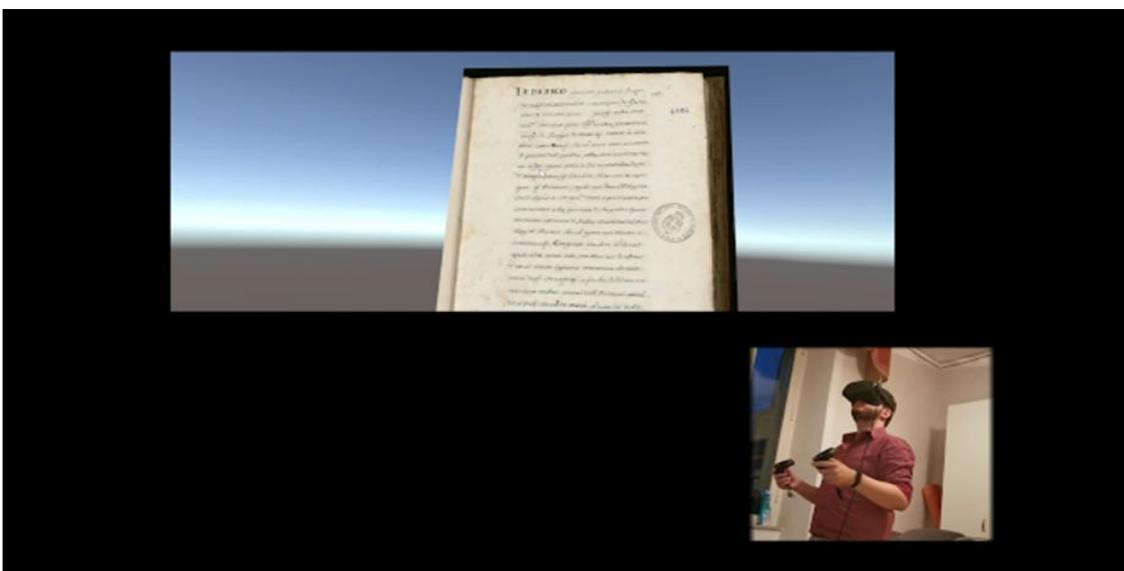


Figura 3. La visualizzazione a 360° di un documento digitalizzato

BIBLIOGRAFIA

- [1] (a cura di) Luigini, Alessandro, e Chiara Panciroli. *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: Franco Angeli, 2018.
- [2] Bast, Gerard, Elias G. Garayannis, e David F.J. Campbell. *The Future of Museums*. Cham: Springer, 2018.
- [3] Bonacini, Elisa. *I musei e le forme dello storytelling digitale*. Roma: Aracne, 2020.
- [4] Izzo, F. *Musei e tecnologie: valorizzare il passato per costruire il futuro*. Milano: CEDAM, 2017.
- [5] Palombini, Augusto. «Narrazione e virtualità: possibili prospettive per la comunicazione museale.» *Digitalia. Rivista del digitale nei beni culturali*, 2012: 9-21.
- [6] Pescarin, Sofia. «Musei Virtuali e nuove tecnologie per i musei: esperienze e prospettive europee.» In *Il Museo Sensibile*, di Berta (a cura di) Martini, 139-153. Milano: Franco Angeli, 2016.
- [7] «Un metodo integrato per valutare i Musei Virtuali e l'esperienza dei visitatori. Il caso del Museo Virtuale della Valle del Tevere.» *Atti del Workshop*. Roma: Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, 2016. 1-69.