

INNOCULTOUR

Innovation and promotion of Adriatic Cultural Heritage as a Tourism Industry Driver

1. Premessa

Le nuove tecnologie sono sempre più presenti all'interno del contesto museale e ciò rappresenta un'eccellente opportunità per attuare un'azione di valorizzazione culturale.

Oggi, mettere a disposizione la tecnologia a servizio dei visitatori, aiuta ad estendere i propri confini e a rendere le visite decisamente più coinvolgenti.

L'arte multimediale, con la sua proprietà evocativa, consente di realizzare un efficace dialogo tra territorio e persone, presentando opere che siano luoghi di relazione, valorizzando l'unicità del bene comune e l'etica del luogo.

I percorsi multimediali, le video-installazioni, l'uso discreto di nuovi media hanno permesso e permettono di approfondire l'esperienza virtuale e contestuale, incoraggiando un atteggiamento partecipato e consapevole.

La digitalizzazione dei musei, affiancata a una buona strategia di comunicazione, risulta perciò uno strumento capace di coinvolgere in modo piacevole il pubblico di ogni età, di ogni estrazione sociale e culturale.

2. Attività di progetto

Il nostro impegno progettuale è rivolto alla conoscenza e all'approfondimento delle tecnologie dell'informazione, applicate alla valorizzazione e gestione del patrimonio culturale del Museo dei Grandi Fiumi di Rovigo e Museo Civico di Chioggia.

I progetti e gli interventi che s'intendono proporre sono in grado di dare vita ad un'esperienza culturale e di apprendimento unica, incrementando il percorso multisensoriale ed immersivo, potenziandone l'accessibilità e rafforzando l'integrazione tra le nuove tecnologie e l'offerta museale tradizionale.

Si mira ad ampliare il concetto di narrazione, sperimentando soluzioni digitali integrate e attivando una strategia di promozione e marketing che presti attenzione alle politiche di sviluppo territoriale e all'attuale allestimento multimediale dei musei coinvolti.

Si propongono attività di workshop, sinergie tra museo e territorio, gestione software e promozione multicanale dell'immagine coordinata dei musei, tramite l'impiego di applicazioni di *welcome* e approfondimento, superfici *touch*, ambienti sensoriali, proiezioni 3D, *virtual 3D*, guide e *app* per smartphone.

Le attività offerte inoltre, permettono il consolidamento e l'ampliamento di un network stabile di relazioni.

2.1 Concept

Il progetto prevede l'attuazione di una strategia che promuova il Museo dei Grandi Fiumi e il Museo Civico di Chioggia come luoghi in grado di rispondere alla domanda di conoscenza dei suoi visitatori senza impartire lezioni, garanti e promotori del libero dialogo tra società presente e memoria storica. Il "racconto" è il messaggio che i musei vogliono comunicare e trova concretezza nell'ampliamento di percorsi multimediali ed interattivi, accostati all'approccio tradizionale. I contenuti che s'intendono implementare e divulgare riguardano:

Museo dei Grandi Fiumi: l'identità archeologica del museo, con particolare riferimento:

- all'evoluzione della struttura sociale delle antiche civiltà sorte in Polesine;
- il mito (Eliadi, Fetonte, Caronte), proposto come elemento che identifichi il nostro territorio.

Museo Civico di Chioggia: l'identità territoriale con particolare riferimento alla cultura locale e alle attività economiche.

2.2 Target

Il contesto della cultura digitale è un fattore chiave per i giovani di oggi: le tecnologie ICT e i social media sono decisivi nella produzione di nuovi linguaggi e nuovi modi di pensare.

La mission intrapresa consiste nel rivolgere maggiori attenzioni al segmento di pubblico giovanile (età 14-30) prendendo in esame tre obiettivi: l'ampliamento del pubblico, la diversificazione del pubblico e il miglioramento della relazione museo-visitatore. In quest'ottica, l'utilizzo di nuovi media e tecnologie ICT facilitano il rapporto del pubblico giovanile con il contesto museale.

2.3 Strategie di promozione in relazione con il territorio

Entrambi i musei, hanno come cardine distintivo lo stretto legame tra patrimonio conservato e il territorio di riferimento, esso viene proposto come interprete della cultura locale ed intermediario culturale tra il capitale storico musealizzato e quello inscritto nel contesto territoriale di appartenenza.

Particolarmente adeguata sembra essere l'estensione della visita da museo a museo, attraverso un efficace sistema di relazioni con le realtà storico-culturali limitrofe e le associazioni locali, finalizzato a promuovere un'esperienza complessiva della cultura del luogo. La visita museale, se vissuta in quest'ottica, si estende al territorio circostante. Il museo viene proposto come punto di arrivo o di partenza di un percorso che racconti la storia della città di Rovigo e del territorio dell'Alto Polesine. Itinerari culturali differenziati verranno messi in relazione con il centro cittadino di Rovigo e con il territorio limitrofe

Altrettanto interessante ed efficace la possibilità di mettere in relazione le persone, che hanno vissuto l'esperienza della visita ai Musei e al territorio di riferimento, attraverso lo storytelling; le storie narrate dalle persone del luogo, unitamente a quelle del turista, attraverso i social media e i forum, la storia ambientata nei luoghi, dagli episodi storici alle leggende, dai film ai romanzi, fino ad

arrivare alle canzoni sottolineano i legami tra i luoghi e stimolano la fantasia, suscitando la voglia di vivere l'itinerario.

2.4 Workshop

In un ottica di avvicinamento del museo al territorio, si propongono workshop e cicli d'incontri destinati ad un pubblico di giovani.

Museo dei Grandi Fiumi:

Sinergie e riflessioni tra Archeometria e Archeologia Sperimentale: workshop per incontrare i professionisti dell'archeologia sperimentale, scoprendo la produzione e lavorazione del vetro nell'età del bronzo. Luogo: Sala Flumina;

Curatori per un giorno: workshop destinato alle giovani generazioni, per comprendere le collezioni del museo, l'allestimento scenografico e gli aspetti multimediali, stimolando i ragazzi a vestire i panni del curatore attraverso un dibattito. Luogo: Sala Flumina;

La mitologia greca incontra il Reading workshop: letture e approfondimenti finalizzati a dibattiti creativi tra giovani e scrittori locali. Luogo Sala Flumina.

Museo Civico della Laguna Sud di Chioggia:

Archeologia, comunità locale e territorio: workshop formativo finalizzato a dare vita ad un attento dibattito tra studenti del territorio ed esperti del settore museale. L'esperienza, utile a rendere viva e innovativa l'eredità culturale del museo di Chioggia, sarà vantaggiosa anche al museo per lavorare a nuove ed originali iniziative culturali. Luogo: Sala conferenze;

Convegno Andar per Mare: alla scoperta degli antichi strumenti di navigazione: un viaggio alla scoperta della cantieristica e marineria tradizionale a Chioggia. Verranno presentati esempi di antiche imbarcazioni presenti al secondo piano del museo, dedicato alla cantieristica locale.

Luogo: Sala conferenze.

3. Tecnologie

3.1 Ambienti Intelligenti

Il coinvolgimento emotivo consente al museo di aumentare la sua identità creando meccanismi spontanei di conoscenza che si traducono nella più efficace delle promozioni. Attraverso l'inserimento di sensori intelligenti e non invasivi lungo il percorso museale dei musei coinvolti, lo spazio espositivo si teatralizza. Una rete capillare di telecamere, sensori di presenza e di movimento, tag RFID e NFC, identificatori, permettono all'edificio museale di seguire e riconoscere l'utente, mettendo in scena in tempo reale contenuti spettacolari e personalizzati, ad esempio illuminando e rappresentando spazi e reperti al passaggio del visitatore o percependo mediante sensori la lingua dell'utente. I sensori attivati al passaggio o movimento dell'utente possono avviare video o effetti sonori.

3.2 Proiezioni 3D

Per entrambi i musei si propone l'impiego di schermi invisibili che ospitano immagini olografiche sospese, mentre ambienti immersivi ricevono proiezioni a muro e si modificano con il movimento del visitatore. Tali strumentazioni permettono al visitatore di diventare parte integrante della realtà virtuale dove può "navigare" in scenari e panorami spettacolari (Allegato immagine 1).

3.3 Cinema 3D

Museo dei Grandi Fiumi

All'interno della sezione romana la parete frontale dell'anfiteatro ricostruito diventa quinte architettoniche dove simulare e visualizzare ambienti virtuali che riproducono una scena teatrale di epoca romana. Il visitatore avrà l'occasione, comodamente seduto, di assistere ad uno spettacolo accattivante, grazie ad uno schermo 3D (non piano ma volumetrico) con la proiezione di immagini olografiche sospese. Lo spettatore o l'eventuale guida potrà posizionarsi a piacimento davanti allo schermo ed anche interagire con la proiezione stessa.

Categoria: apparati multimediali.

Tipologia: apparato audiovisivo, didattica (teatro digitale).

Materiale: proiettore "Multiproiezione immersiva" olografica.

Tecnica: si utilizza uno speciale schermo semitrasparente metallizzato, teso tra due apposti sostegni. Dimensioni dello schermo 3 metri di base x 3 di altezza. Per questa applicazione 3D si impiega n. 1 proiettore Full HD da 8.000, Ansi lumen.

Museo Civico di Chioggia

In prossimità della vetrina centrale che raccoglie la collezione numismatica di Vincenzo Bellemo, uno schermo 3D (non piano ma volumetrico) proietterà immagini olografiche sospese, l'illustrando la figura del collezionista chioggiotto, vissuto nel XIX secolo, e alcune delle monete presenti all'interno della teca: "Sesterzio, Tiberio per Livia" (34-37 d.C.), Dupondio, Domiziano (85 d.C.) e Denario, Severo Alessandro (234-235 d.C.). Lo spettatore o l'eventuale guida potrà posizionarsi a piacimento davanti allo schermo ed anche interagire con la proiezione stessa.

Categoria: apparati multimediali.

Tipologia: apparato audiovisivo, didattica.

Materiale: proiettore "Multiproiezione immersiva" olografica.

Tecnica: si utilizza uno speciale schermo semitrasparente metallizzato, teso tra due apposti sostegni oppure installato su un apposito telaio. Dimensioni dello schermo 2,5 metri di base x 3 di altezza. Per questa applicazione 3D si impiega n. 1 proiettore in Full HD da 8.000, Ansi lumen. (Allegato immagine 2).

3.4 Videomapping

Museo dei Grandi Fiumi

Categoria: apparati multimediali.

Tipologia: apparato audiovisivo, didattica.

Materiale: videoproiettore e Air mouse con sensore di presenza.

Una nuova frontiera dell'arte che consiste nel proiettare "immagini" su superfici reali, ottenendo spettacolari effetti di proiezione 3D. Il video projection mapping è una tecnica di proiezione evoluta che trasforma qualsiasi superficie in un display dinamico sul quale si visualizzano animazioni. All'interno della sezione bronzo, romana e medioevo, spazio che un tempo era adibito a dormitorio dei monaci Olivetani, un *videomapping* che si avvale di un software di modellazione tridimensionale e di un proiettore Panasonic LCD, ad elevata luminosità (Ansi Lumen), ricostruisce gli stemmi affrescati dai monaci sulle pareti laterali. I sensori di presenza, posizionati lungo il percorso, attiveranno le immagini riprodotte sulle pareti. Una soluzione originale di "restauro virtuale" che permette al pubblico di conoscere e apprezzare i caratteri iconografici che contraddistinguevano i monaci Olivetani. (Allegato immagine 3)

3.5 Applicazione Welcome

Il terminale *Welcome* rappresenta, soprattutto nei musei minori, un ideale punto di incontro tra il Museo e la realtà che lo circonda. Il primo approccio dell'utente con il Museo e le sue suggestioni può essere rappresentato da una postazione *Welcome* che aiuti il visitatore a individuare i reperti più importanti, offrendo suggerimenti alla visita con proposte di itinerari tematici.

Museo dei Grandi Fiumi

Postazione touch di approfondimento

Incentrato sulla storia del museo e collocato lungo il corridoio antecedente l'ingresso della sezione bronzo, il *totem touch screen*, introduce il percorso espositivo, narrando in maniera interattiva e dinamica l'origine e la storia del Museo dei Grandi Fiumi. Partendo dagli "Spazi ritrovati" dell'ex Monastero degli Olivetani, luogo in cui il Museo dei Grandi Fiumi trova sede, è possibile scoprire gli eventi storici che hanno caratterizzato la nascita e lo sviluppo del complesso monastico: un viaggio attraverso le destinazioni d'uso dei vari ambienti del monastero così com'erano alla metà del XVIII secolo. metallica con fronte in vetro temperato e dotata di monitor Samsung SMART Signage Il dispositivo consente la pianificazione della visita anche mediante la stampa di un itinerario personalizzato secondo le preferenze di ciascun utente.

Categoria: apparati multimediali.

Tipologia: apparato audiovisivo, didattica.

Materiale: struttura metallica con fronte in vetro temperato e dotata di monitor Samsung SMART Signage professionali da 43", 49" o 55". Il totem, inoltre, è fornito di base autoportante.

Museo Civico di Chioggia

3.6 Postazione touch di approfondimento

Collocato in prossimità dell'ingresso, il *totem touch screen*, introduce il visitatore alla scoperta della storia, della archeologia del monastero di San Francesco fuori le mura e consente di pianificare la visita che si snoda partendo dal piano terra, passando per il primo piano fino a raggiungere il secondo piano. Il dispositivo consente la pianificazione della visita anche mediante la stampa di un itinerario personalizzato secondo le preferenze di ciascun utente.

Categoria: apparati multimediali.

Tipologia: apparato audiovisivo, didattica.

Materiale: struttura metallica con fronte in vetro temperato e dotati di monitor Samsung SMART Signage professionali da 43", 49" o 55". Il totem, inoltre, è fornito di base autoportante.

(Allegato immagine 4)

3.6 Virtual 3D

Le applicazioni tridimensionali immersive si riferiscono a quei sistemi di realtà virtuale in grado di produrre un elevato livello di interazione e coinvolgimento. In uno spazio immersivo la simulazione virtuale implementa la percezione della realtà.

3.7 Occhiali stereoscopici

L'uso di occhiali stereoscopici consente di visualizzare filmati ed animazioni in 3D, comunicando un passato evocativo. Tale strumentazione può essere utilizzata all'interno delle cinque sezioni del museo, sviluppando un tema diverso in ogni sezione e riguardanti ricostruzioni di antichi ambienti.

(Allegato immagine 5)

Museo dei Grandi Fiumi

n. 5 occhiali stereoscopici, collocati: n. 1 sezione bronzo, n. 1 sezione ferro, n. 1 sezione romana, n. sezione medioevo e n. 1 sezione rinascimento:

- SEZIONE BRONZO: all'interno della ricostruzione dell'abitato di Frattesina, l'occhiale stereoscopico immerge il visitatore nelle vicende domestiche del sito protostorico, mediante un video che illustra le antiche tecniche d'artigianato (forgiatura dei metalli, tessitura);
- SEZIONE FERRO: una seconda strumentazione, da indossare in prossimità del plastico che rappresenta l'esempio di imbarcazione greca. Un primo filmato mostra al visitatore le tecniche di navigazione del popolo greco; un secondo video proietta il visitatore nell'Ade, a stretto contatto con Caronte, traghettatore delle anime dei morti;
- SEZIONE ROMANA: il terzo occhiale, da indossare all'interno della stanza che ospita i reperti provenienti dal sito di Chiunsano, spiega l'antico sito di età repubblicana che rivive digitalmente al museo dei Grandi Fiumi;

- SEZIONE MEDIOEVO: la quarta strumentazione può essere usata dal visitatore all'inizio del percorso medievale: un primo video proietta immagini che simulano uno scontro tra le popolazioni barbare; in prossimità del plastico che mostra Rovigo città fortificata, un secondo filmato immortalava Rovigo durante l'epoca medievale: l'evoluzione urbanistica da castello a città;
- SEZIONE RINASCIMENTO: il quinto strumento illustra le nuove tendenze architettoniche in ambito civile e religioso; passando nella seconda stanza che ospita la collezione di ceramiche, un secondo filmato catapultava lo spettatore nella bottega dell'artista Francesco Xanto Avelli e successivamente nella bottega dei fratelli Canozzi di Lendinara.

3.8 Guide e App per smartphone

Audio guide multimediali

Per entrambi i musei si propongono audio guide collegate via radiofrequenza a una stazione centrale, o dotati di un'ampia memoria locale, che accompagnano il visitatore in una autonoma e approfondita visita del museo. Dotate di una semplice interfaccia a pulsanti e di un piccolo schermo, consentono l'attivazione sequenziale o la scelta manuale dei contributi relativi a punti di interesse delle cinque sezioni museali. La memoria digitale consente la gestione di molte ore di audio in diverse lingue.

App per smartphone

Le applicazioni sono uno strumento che va a coadiuvare i sistemi tradizionali di didattica. Si propone un modello di *native app* che offre la possibilità di effettuare tour personalizzati all'interno dei due musei coinvolti, ascoltando il commento di artisti, curatori ed esperti sulle collezioni, di salvare e condividere foto del museo con gli altri utenti dell'applicazione, di localizzare grazie ad una mappa interattiva i reperti dei musei. Un'ulteriore tecnologia proposta è IBeacon, sviluppata da Apple e basata sulla tecnologia Bluetooth smart, compatibile con tutti i dispositivi mobili di nuova generazione. IBeacon consente il trasferimento di contenuti e dati grazie al posizionamento GPS e ha il vantaggio di non incidere particolarmente sulla durata della batteria del dispositivo su cui è installata. L'app funziona grazie agli oltre 300 beacon posizionati all'interno del museo, che attivano il segnale quando il visitatore si trova in loro prossimità. Lo stesso per quanto riguarda la veicolazione dei contenuti, per cui basta che l'utente si avvicini agli oggetti che compongono il percorso preselezionato per far sì che le informazioni vengano inviate al dispositivo.









