

[BMTA](#) ▾ [Programma](#) ▾ [Workshop](#) ▾ [Espositori](#) ▾ [Visitatori](#) ▾ [Press](#) ▾ [Info e Contatti](#) ▾

 Italiano ▾ 

ArcheoVirtual

Mostra e Workshop di Archeologia Virtuale

ArcheoVirtual, in collaborazione con l'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale del CNR (Digital Heritage Innovation Laboratory), da 18 edizioni è il fiore all'occhiello della BMTA.

La sezione – composta da **Mostra e Workshop** – illustra **le produzioni più significative nel panorama internazionale delle tecnologie digitali al servizio del patrimonio**, applicazioni e progetti di archeologia virtuale, disciplina che si occupa di studiare, interpretare, comprendere e comunicare il patrimonio archeologico e il suo contesto attraverso un processo di acquisizione dei dati, ricostruzione, verifica continua tramite tecniche di visualizzazione, analisi e simulazione. **ArcheoVirtual** ha accompagnato i visitatori lungo il percorso di crescita e affermazione di varie tecnologie (grafica 3D, dispositivi mobile, interazione touch e gestuale, ecc.) attraverso un approccio narrativo alle meraviglie del passato. **Il tema del 2024 è "DiversaMente", che permette una visione innovativa sui diversi tipi di pubblico e i loro universi esperienziali, per una fruizione del patrimonio modellata sulle aspettative di ciascuno attraverso l'uso sapiente delle tecnologie.**

Si porta l'attenzione sull'inclusività in tutte le sue forme, per un pubblico in continuo aumento ed evoluzione, nell'idea di disegnare i musei di domani secondo modelli che i visitatori sentano sempre più vicini.

Nel Workshop "DiversaMente: la diversificazione dell'offerta per i pubblici della cultura" si affronteranno i temi legati all'accessibilità, ma anche alla profilazione e al disegno dell'esperienza utente in forme sempre più inclusive e idonee ai diversi tipi di approccio di funzionamento e di abilità delle persone, grazie a un uso consapevole e mirato delle tecnologie digitali.



MOSTRA

Museo Archeologico

da giovedì 31 ottobre a sabato 2 novembre

ore 10.00 - 19.00

domenica 3 novembre

ore 10.00 - 13.00

WORKSHOP

Next ex Tabacchificio

sabato 2 novembre

ore 17.00 - 19.00



ArcheoVirtual 2024 – DiversaMente

I progetti

TANGENT

Collettivo Digitale

TANGENT è la soluzione multisensoriale studiata per arricchire la user experience di tutti i visitatori. Consente a persone con disabilità visive o uditive di avere pieno accesso a reperti, manufatti e ricostruzioni architettoniche, grazie a un'interfaccia tattile e contenuti multimediali realizzati su misura. Può essere inserita in percorsi museali, espositivi o formativi, stimolando l'inclusione e la piena accessibilità.

TANGENT invita gli utenti a interagire con oggetti tridimensionali originali oppure riproduzioni in stampa 3D, dotati di sensori o pulsanti in grado di attivare una narrazione audiovisiva su schermo.

L'interazione con i contenuti narrativi avviene tramite sensori, pulsanti e percorsi sensoriali sull'interfaccia tangibile, guidando gli utenti non vedenti verso le zone attive. Le narrazioni multimediali sono accompagnate da sottotitoli e dalla lingua dei segni per facilitare l'accesso alle persone non udenti. Speciali legende tattili e in braille forniscono informazioni utili alla postazione, come le tipologie di materiali degli oggetti e la scala di riproduzione.

TORRE GUEVARA VR Experience

Provincia di Potenza, Effenove srls

TORRE GUEVARA VR Experience è un viaggio in "cronolfiera", una mongolfiera capace di volare indietro nel tempo, che ci racconta la storia e l'evoluzione della Torre alto-medievale di Potenza, sede della potente casata aragonese nel centro storico della città, dal 1621 in poi. Prodotto in Virtual Reality mediante l'uso di Meta Quest 3 e realizzato per funzionare con PC ad alte prestazioni grafiche, il progetto propone anche la possibilità di conoscere le antiche costruzioni del luogo attraverso la Realtà Aumentata.

BRANCACCI POV

Comune di Firenze, CNR ISPC

BrancacciPOV è un prototipo di ricerca basato sul framework open source Aton del CNR ISPC ed è stato sviluppato per il Comune di Firenze nell'ambito del progetto *Brancacci*, coordinato dal CNR ISPC con la collaborazione dell'Opificio delle Pietre Dure, della Soprintendenza Archeologia Belle Arti e Paesaggio per la Città metropolitana di Firenze e le Province di Pistoia e Prato e grazie al finanziamento di Friends of Florence e Jay Pritzker Foundation.

Il visitatore, indossando un visore, verrà trasportato nel cuore di Firenze, all'interno della Cappella Brancacci, nella chiesa di Santa Maria del Carmine, gioiello del Rinascimento fiorentino e potrà esplorarla alla scoperta delle storie, che si celano dietro le pitture di Masaccio, Masolino e Filippino Lippi.

ARKAEVISION HISTORY: La Reggia di Caserta

Digitalcomoedia Srl, CNR ISPC, Parchi Archeologici di Paestum e Velia e Reggia di Caserta

Arkaevision History è la declinazione della piattaforma Arkaevision* dedicata alla rappresentazione di eventi storici e delle storie a essi connesse, prestando attenzione alla realizzazione digitale dei personaggi, con particolare enfasi al realismo e ai loro tratti distintivi, affiancando una modalità di fruizione passiva dei contenuti, tipica del documentario, a una nuova e più coinvolgente immersione nella storia.

Arkaevision History Reggia di Caserta è un percorso esperienziale composto da quattro attività legate ad alcuni dei maggiori punti d'interesse presenti nei Giardini della Reggia. Queste esperienze sono pensate per essere vissute in sequenza durante una visita guidata, aiutando il pubblico a entrare in connessione con la storia del monumento che sta visitando.

*Arkaevision è una piattaforma digitale integrata con differenti modalità di fruizione dei Beni Culturali, un'esperienza aumentata non sostitutiva, ma supplementare alla fruizione classica, che utilizza tecnologie abilitanti innovative come la Realtà Virtuale e Mista. Lo sviluppo della piattaforma è stato perfezionato grazie all'interlocuzione con enti di ricerca come il CNR ISPC e grandi attrattori culturali quali i Parchi Archeologici di Paestum e Velia e la Reggia di Caserta.

ESPERIENZA IMMERSIVA NEI PAPIRI DI ERCOLANO

Università di Pisa, Biblioteca Nazionale di Napoli "Vittorio Emanuele III", CNR ISPC

Nella Villa dei Papiri di Ercolano, risalente al I secolo a.C., erano conservati numerosi scritti di filosofi greci in rotoli di papiro, preservati fino ai nostri giorni per carbonizzazione dall'eruzione del Vesuvio del 79 d.C. I papiri conservati nella Biblioteca Nazionale "Vittorio Emanuele III" di Napoli sono stati esposti per circa 270 anni dalla loro scoperta, avvenuta tra il 1752 e il 1754, al decadimento del tempo. Il progetto europeo *Greekschools* si propone di affrontare questa problematica, producendo collezioni aperte di immagini digitali dei papiri ottenute con tecniche avanzate, rendendole accessibili online attraverso una nuova piattaforma Web open-source con un'unica interfaccia flessibile e user-friendly e capacità di ricerca avanzate.

Ad ArcheoVirtual 2024 i papiri sono esplorabili attraverso visori 360° di ultima generazione, che riproducono per gli spettatori la specifica modalità con cui i papirologi li studiano durante la lettura e la trascrizione autoptica. Il visitatore di ArcheoVirtual potrà, quindi, "navigare" tra le lettere greche scritte da filosofi antichi e tra le pieghe dei papiri carbonizzati in un'esperienza unica aperta per la prima volta al grande pubblico.

BRAINFRIEND

iinformatica srl

Brainfriend è un sistema innovativo basato sull'Intelligenza Artificiale per raccontare contenuti agli utenti, seguendo il linguaggio dell'accessibilità. Grazie all'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale generativa è possibile facilitare la fruizione di contenuti a seconda della propria età (bambino/adulto) e del proprio livello culturale.

Brainfriend si presta alla comprensione di contenuti giornalistici, scientifici e in particolar modo nell'ambito del Digital Heritage. Infatti, ciascuna opera d'arte viene narrata in forma accessibile e personalizzata. Con Brainfriend a partire dalla singola opera è, inoltre, possibile scoprire informazioni riguardanti l'artista, il contesto storico, l'eventuale data e luogo di rinvenimento e altre curiosità. Tale modulo è anche integrato in scenari di fruizione di contenuti in realtà virtuale e nel Realverso: il metaverso della sostenibilità.

VIRTE – Virtual Extended Experiences

NoREAL interactive srl

VIRTE "Virtual Extended Experiences" è una nuovissima piattaforma di generazione contenuti in "Extended Reality Web-Based" (Web-XR), che permette di generare esperienze immersive in Realtà Aumentata e Virtuale: esperienze coinvolgenti, dense di contenuti multimediali di ogni genere e con il più alto grado di interattività ad oggi possibile via web. È facile, quindi, efficace. È potente ed inclusiva. VIRTE non è un'APP, per cui non serve installare nulla. Si inquadra un Qr-Code e si punta lo smartphone, iniziando a esplorare la realtà intorno tramite il browser usato per il web: ricostruzioni 3D, oggetti interattivi, testi, musica, grafica animata, video tradizionali e a 360°, avatar-guida,

mappe, gallery di immagini e link a contenuti di approfondimento. Si può inserire ogni genere di asset multimediale per offrire un'esperienza culturale progettata in ampiezza e profondità secondo i target-utente preferiti con layout standard e inclusivi. È, inoltre, possibile collegare VIRTE a Google Analytics per monitorarne l'uso da parte degli utenti in modo estremamente approfondito.

VIRTE è già stata sfruttata per generare esperienze per i siti archeologici di Augusta Bagiennorum e Industria (CN), Palazzina di Caccia di Stupinigi (TO), S. Imbenia (SS).

Video

From History to Virtual Reality: Reconstructing the "Auto de Fé of Maní" (1562)

Universidad Anahuac Merida, Missouri State University, Universidad Complutense de Madrid, CNR ISPC, Præteritas Urbes, LLC – Museo Regional de Palacio Cantón – INAH

Un evento drammaticamente significativo nella storia coloniale della regione Maya: l'Auto de Fé di Maní il 12 luglio 1562. Questo video mostra i risultati della ricostruzione del paesaggio, incluso il complesso architettonico dell'ex convento di San Michele Arcangelo a Maní con personaggi e ambientazioni storiche.

e.Archeo

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura Sapienza Università di Roma; Dipartimento di Ricerca e Innovazione Umanistica Università degli Studi di Bari "A. Moro"; Dipartimento di Storia Culture Civiltà Università di Bologna; Dipartimento di Lettere e Beni Culturali Università della Campania "L. Vanvitelli"; Dipartimento di Studi Umanistici Università degli Studi di Foggia; Dipartimento di Studi Umanistici Università degli Studi di Napoli "Federico II"; Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica Università degli Studi di Padova; Dipartimento di Scienze Umanistiche, della Comunicazione e del Turismo Università degli Studi della Toscana; Dipartimento di Culture e Civiltà Università di Verona; Scuola Archeologica Italiana di Atene, CNR ISPC.

Il progetto e-Archeo offre una modalità di lettura e di valorizzazione digitale di 8 siti archeologici distribuiti su tutto il territorio nazionale, frutto della presenza di popolazioni e culture diverse, etrusca, greca, fenicio-punica, indigena e romana: Viene proposto un video demo della durata di 5 minuti circa, che racconta il progetto e mostra un'anteprima degli output del progetto.

Foro Emiliano Project

Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per le Province di Frosinone, Latina e Rieti, CNR ISPC

Il Foro Emiliano Project è finalizzato alla ricostruzione virtuale dell'area archeologica romana nel cuore di Terracina. Il video, oltre alla visione del teatro e delle aree limitrofe in epoca classica, offre una panoramica sull'intero centro laziale e sulle tecnologie di rilievo utilizzate.

L'arrivo dell'acqua (Digital Fiction)

Digital Comoedia, CNR ISPC, Parchi Archeologici di Paestum e Velia e Reggia di Caserta.

I due Digital Actor Bernardo Tanucci e Luigi Vanvitelli sono protagonisti di una rappresentazione teatrale sul giorno dell'arrivo dell'acqua alla fontana della Reggia di Caserta.

Visit Palmanova, the extended city

Metaheritage srl, UNESCO, Regione Autonoma Friuli-Venezia Giulia, I Borghi più Belli d'Italia, Comune di Palmanova (UD)

Il video sintetizza il sistema di fruizione multicanale realizzato all'interno del visitor center di Palmanova, che consente di visitare la città da un unico luogo e di dialogare con narratori virtuali per approfondire alcune tematiche legate alla creazione della città di Palmanova. Chiude il percorso un viaggio nel tempo con la realtà virtuale, una modalità immersiva che permette di visitare i bastioni e le fortificazioni attraverso video 360° e stereoscopici in

extended reality, che ricreano la vita militare civile del 1600. I video sono richiamabili da QR code inseriti nella webapp della città.

L'edizione 2023 dal tema "nuove intelligenze" è stata dedicata alle opportunità innovative per il patrimonio culturale, rese possibili dallo scenario tecnologico in continua evoluzione. Intelligenza artificiale, naturalmente, con le sue molteplici forme di applicazione che stanno contaminando le varie anime della disciplina archeologica; ma anche modelli inediti di analisi che possono basarsi su nuovi dati, grazie allo studio massivo delle informazioni demandato alle macchine e nuove proposte di fruizione destinate a un pubblico in evoluzione costante, nell'idea di disegnare i musei di domani. Insieme alla Mostra, l'organizzazione del **Workshop ha approfondito il tema delle "nuove intelligenze"** legate alle più recenti innovazioni nel campo della ricerca: dal *remote sensing* alle applicazioni di fruizione, alle analisi del pubblico.

L'edizione 2022 dal tema "Verso il Metaverso" ha voluto introdurre il pubblico alle prospettive, che si delineano nel campo dei nuovi mondi virtuali. L'annunciato avvento del Metaverso, pur non rappresentando una novità assoluta, fa intravedere rilevanti trasformazioni nelle modalità di comunicazione, intrattenimento, commercio, che toccheranno tutti gli ambiti della vita sociale. Che ruolo avranno la cultura e il patrimonio archeologico in questo contesto? Ad oggi le caratteristiche del fenomeno non sono ancora ben delineate, ma idealmente ogni rilievo o modellazione ricostruttiva può divenire, in un prossimo futuro, un ambiente immersivo in cui muoversi, incontrare altri utenti, apprendere informazioni e intrecciare relazioni. **La Mostra ha ospitato le più interessanti e originali applicazioni immersive focalizzate sul patrimonio materiale e non, per la creazione di contesti digitali di elevato contenuto culturale.** Inoltre, il pubblico ha avuto come **guida d'eccezione Lucrezia, l'archeologa virtuale che ha dialogato con i visitatori di ArcheoVirtual tramite i loro cellulari.** Il tema del Workshop, **incentrato sul Metaverso**, ha affrontato le trasformazioni in atto, legate all'avvento di questo mondo virtuale e della blockchain, che muteranno drasticamente le prospettive emotive ed economiche della fruizione del patrimonio culturale.

Per il 2021, ArcheoVirtual è stata presentata dal CNR ISPC, Digital Heritage Innovation Laboratory, sede di Roma, ed è stata all'insegna delle "Nuove InterAzioni", intese sia dal punto di vista tecnico che sociale e narrativo. Quasi tutte le applicazioni di questa edizione non richiedono contatto fisico con superfici, a dimostrazione delle varietà di strumenti di interazione touchless, oggi potenzialmente disponibili per i Musei, grazie alle nuove tecnologie e strategie di fruizione collettiva.

Al tempo stesso, abbiamo voluto valorizzare nuove modalità interattive sul piano delle forme di fruizione del patrimonio e del rapporto con le Comunità, presentando alcuni dei più significativi progetti in corso sul tema dell'Heritage Science.

Per il 2019, ArcheoVirtual è stata presentata dal Laboratorio di Realtà Virtuale del CNR ISPC (www.ispc.cnr.it) il nuovo grande Istituto del Consiglio Nazionale delle Ricerche dedicato alle Scienze del Patrimonio Culturale e dalla Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico.

Il consueto sguardo di ArcheoVirtual all'evoluzione delle applicazioni digitali per i Beni Culturali si è rivolto al rinnovato interesse per le **forme di narrazione** (tradizionali e multimediali) del passato. Accanto ai crescenti esempi di video narrativi e non interattivi (fiction storica), anche le applicazioni più innovative come la realtà virtuale immersiva, sono in cerca di nuove metafore di narrazione.

ArcheoVirtual si è presentata nel 2019 nella sola veste audiovisuale, con un'area video che ha visto l'alternarsi di prodotti audio-visivi di grande impatto emozionale e un'alta resa grafica.

Per il 2018, ArcheoVirtual è stata presentata dall'ITABC del CNR, Laboratorio di Realtà Virtuale, dalla Direzione Generale dei Musei del Mibac (DG Musei) e dalla BMTA, che hanno lavorato assieme per l'ideazione della Mostra, la

selezione dei progetti e l'organizzazione del workshop tematico che da anni affianca questa importante esposizione temporanea.

In occasione del Ventennale, nel 2017, il **Jukebox di ArcheoVirtual** è stato un **cinema interattivo** che ha consentito ai visitatori di scegliere e "ascoltare" i 54 migliori ricordi dell'ultimo decennio: dal museo virtuale della Cappella degli Scrovegni di Giotto a quello della Valle del Tevere, il viaggio attraversa i 132 progetti presentati alla mostra tra il 2006 e il 2017.

Ideazione e**Organizzazione**

Leader srl

Via Roma, 226 - 84121

Salerno IT

tel. +39 089 253170

mail: info@bmta.it

partita iva 02687910659

Fondatore e Direttore

Ugo Picarelli

© 2022 Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico - Tutti i diritti riservati
[Privacy Policy](#)

