

LA VALORIZZAZIONE DEI SITI OUTDOOR CON LA MIXED REALITY



Massimo Spaggiari



Graziano Terenzi



Marialetizia Buonfiglio
Antonello Fatello

ROMA



Assessorato alla Crescita culturale
Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali

CIRCO
MA
XI
MO
EXPERIENCE

La nuova prospettiva del passato.



LA SFIDA DEI SITI OUTDOOR



VALORIZZAZIONE: VALORIZZARE I SITI CULTURALI OUTDOOR CON LE TECNOLOGIE IMMERSIVE E' UN COMPITO ESTREMAMENTE COMPLESSO

VINCOLI: STORIA, TECNOLOGIA, AMBIENTE E PERSONE DEVONO INTERAGIRE PER CREARE «ESPERIENZE MEMORABILI»

SPECIFICITA': OGNI SITO HA CARATTERISTICHE UNICHE

CRITICITA': ESISTONO CRITICITA' COMUNI AI SITI OUTDOOR CHE VANNO RISOLTE

POTENZIALITA': OGNI SITO PUO' ESSERE RACCONTATO IN MOLTI MODI

CIRCO MAXIMO EXPERIENCE



OUTDOOR: FUNZIONARE 24H SU 24H, 7 GIORNI SU 7, 365 GIORNI ALL'ANNO

WEARABLE E REALTIME: FUNZIONARE SU DISPOSITIVI MOBILI CON LIMITI DI CAPACITA' DI CALCOLO

ROBUSTEZZA, ACCURATEZZA E SEMPLICITA' D'USO: ESPERIENZA UTENTE FLUIDA E ININTERROTTA

SCIENTIFICITA': COMPROVATA VALIDITA' SCIENTIFICA DEI CONTENUTI

ENGAGEMENT: ESPERIENZA COINVOLGENTE ED EDUCATIVA AL TEMPO STESSO



OBIETTIVO: COINVOLGERE I VISITATORI IN UN PERCORSO IMMERSIVO DI SCOPERTA DI UNO DEI MONUMENTI PIU' IMPORTANTI DEL MONDO ROMANO

STRUTTURA NARRATIVA: ATTRAVERSO LE METAFORE DEL «PORTALE DEL TEMPO» E DELLA «DIMENSIONE PARALLELA», LA NARRAZIONE INTENDE ACCOMPAGNARE IL VISITATORE NELLA SCOPERTA DELLA STORIA DEL CIRCO MASSIMO ATTRAVERSO LE SUE FASI STORICHE. INIZIANDO DAL PERIODO PROTOSTORICO, PASSANDO PER IL PERIODO REPUBBLICANO E ATTRAVERSANDO L'ETA' IMPERIALE, LA NARRAZIONE SI SPINGE FINO AL MEDIO EVO E ALL'ETA' MODERNA

CHIAVE E DINAMICA DELLA NARRAZIONE: LE CHIAVI DELLA NARRAZIONE SONO LA «MONUMENTALITA'» E L'«IMMERSIVITA'». LA DINAMICA DELLA NARRAZIONE MIRA A COLMARE IL VUOTO FISICO DEL SITO CON UN'ESPERIENZA PROGRESSIVA CHE IMMERGE IL VISITATORE NELLA STORIA DEL MONUMENTO, DETERMINANDO COSI' UN RICONGIUNGIMENTO CON IL VALORE E IL SIGNIFICATO STORICO DEL MONUMENTO

IL CIRCO MASSIMO



LO STATO DEI LUOGHI ✓



USO ATTUALE



LE FASI STORICHE DEL CIRCO



Età Repubblicana



Circo di Cesare



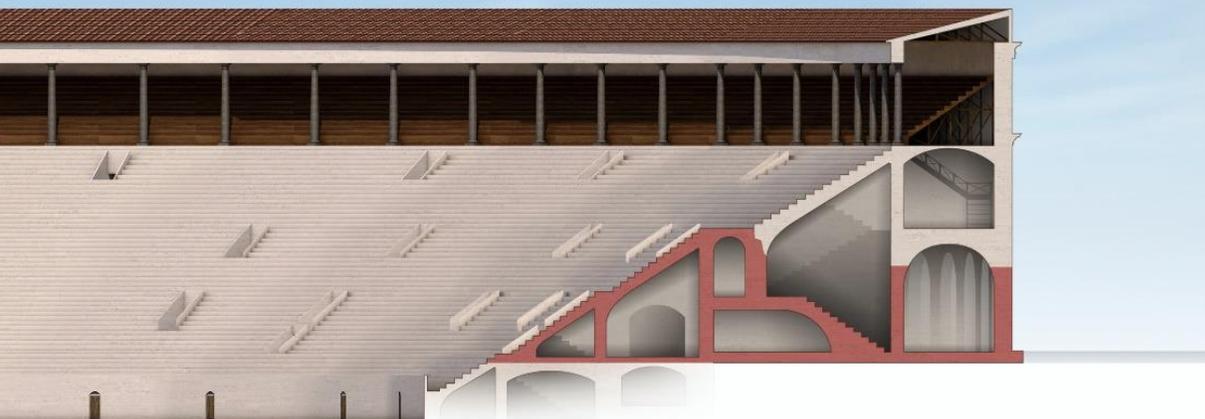
Età Imperiale



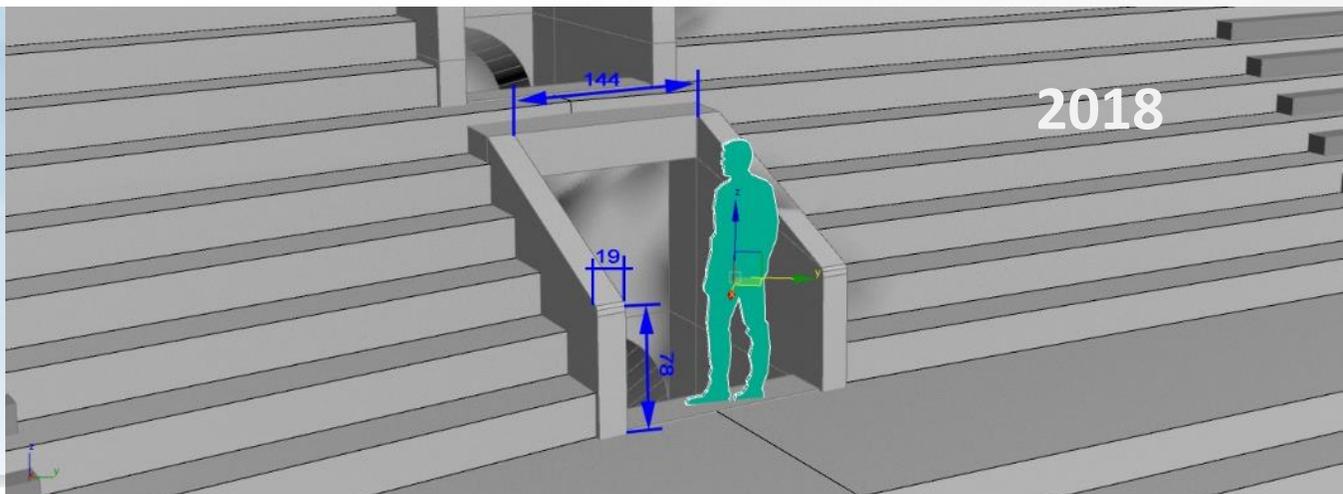
UNA RICOSTRUZIONE COMPLESSA



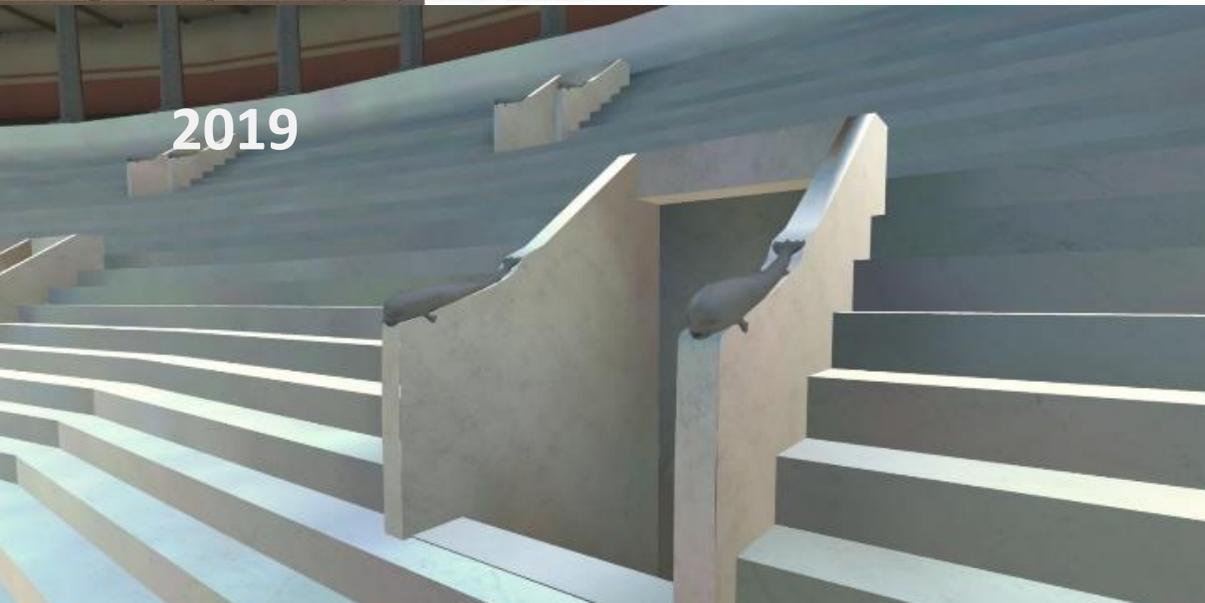
2016



2018



2019



2019



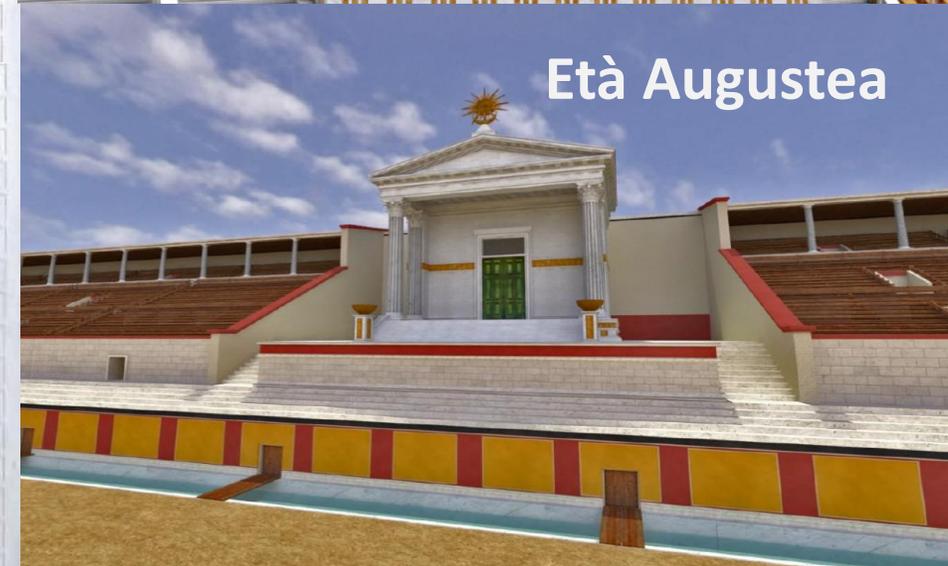
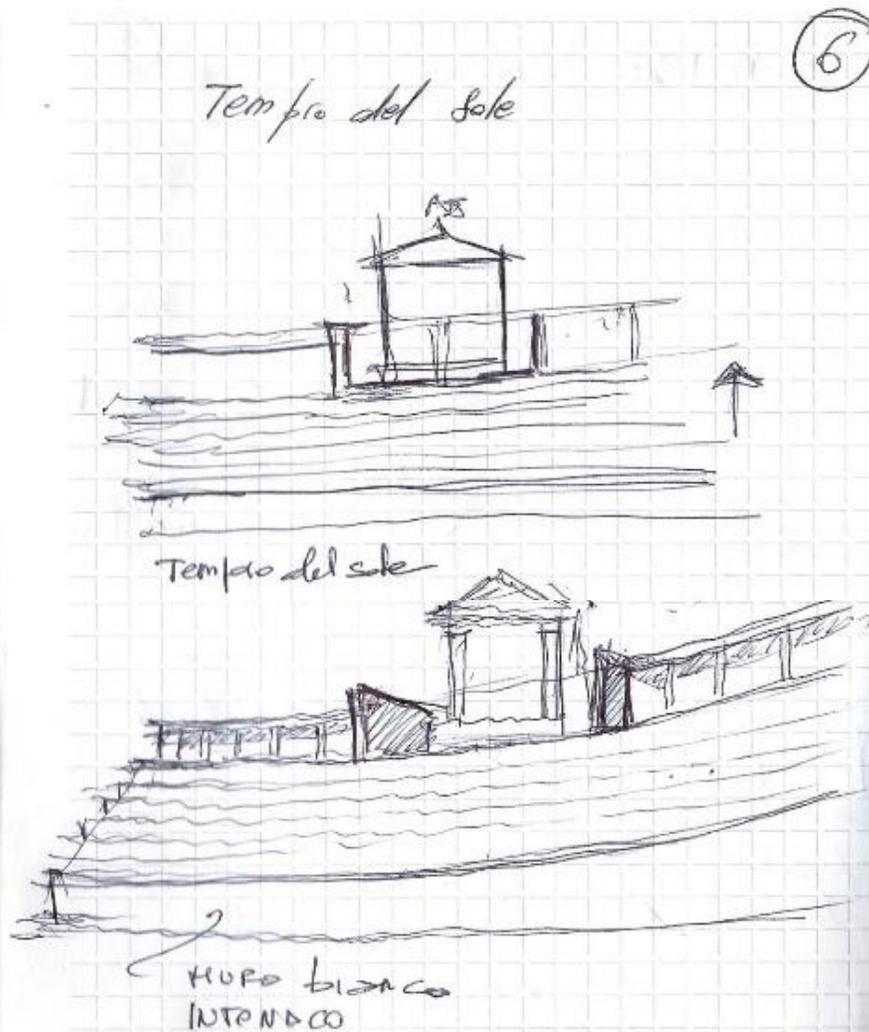
LE FONTI ANTICHE



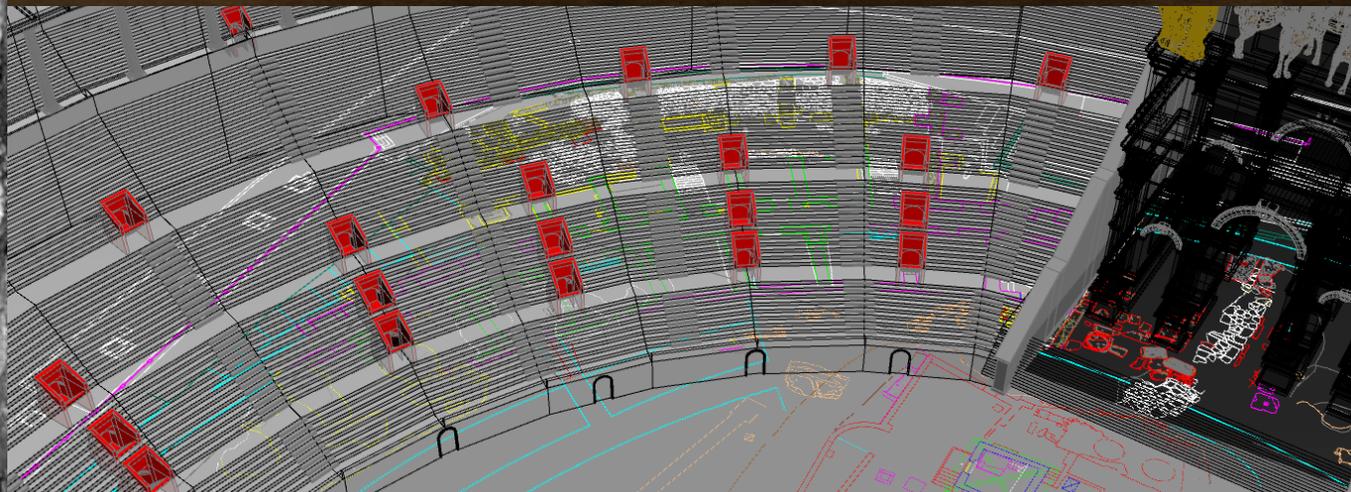
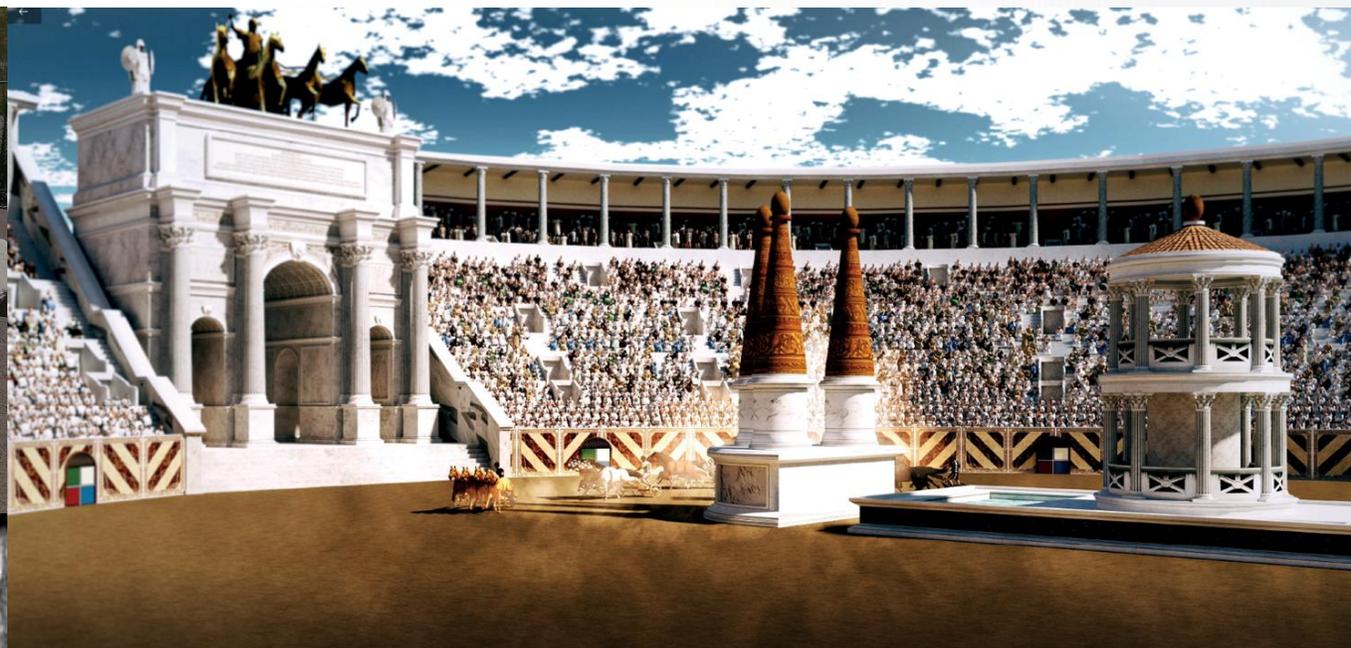
2016



Fonti Iconografiche
Antiche



I RILIEVI E LA COLLIMAZIONE



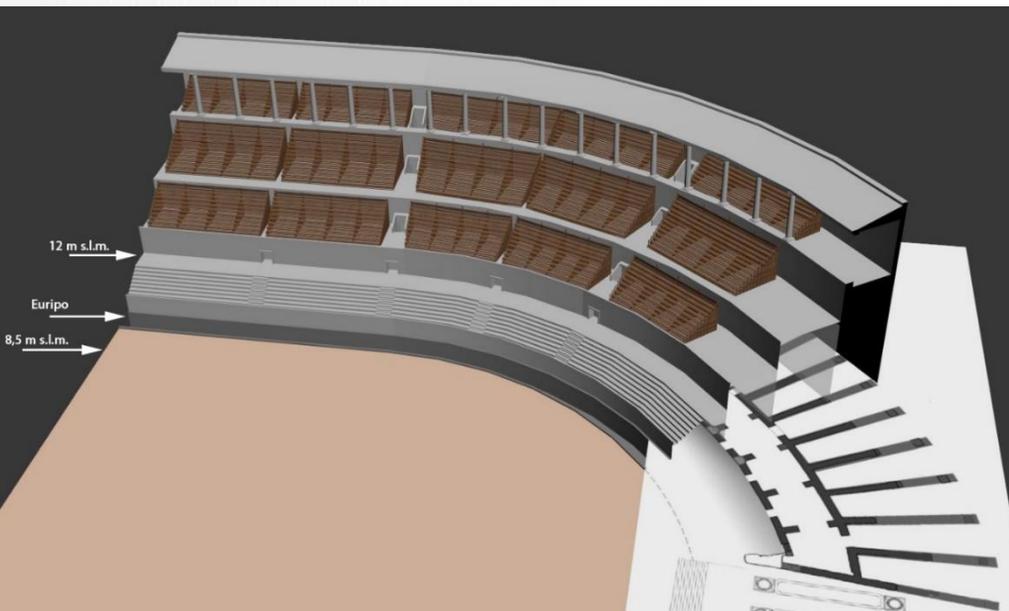
LE RAPPRESENTAZIONI ANTICHE



2016



“L’INCENDIO DI NERONE”



REVISIONI: IL CASO DELL'ARCO



AREE OPERATIVE DEL PROGETTO



INFRASTRUTTURA: SISTEMI DI COMUNICAZIONE IN GRADO DI GARANTIRE LA MASSIMA FUNZIONALITA' DELL'ESPERIENZA

APPLICAZIONE: APPLICAZIONE DI MIXED REALITY PER SMARTPHONE E SMARTGLASS

CONTENUTI: CONTENUTI 3D, AUDIO, MUSICHE E VIDEO ADATTI PER IL REAL-TIME SU DISPOSITIVI MOBILI

GESTIONE: TRAINING DEL PERSONALE E MANUTENZIONE DEGLI APPARATI



MAPPING 3D DELL'AREA

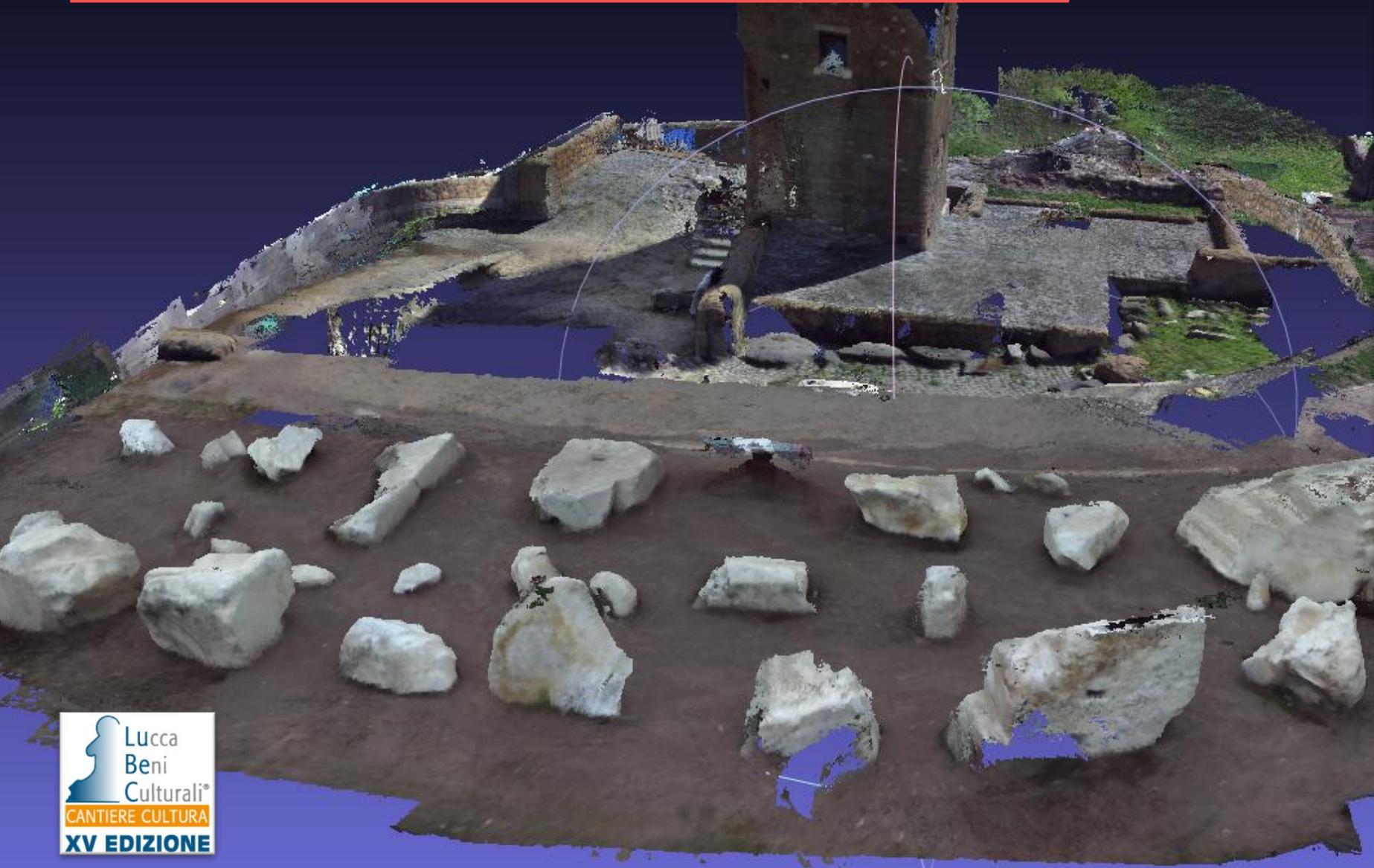
LOCALIZZAZIONE ACCURATA TRAMITE «SENSOR FUSION»

RENDERING REAL-TIME DI ESPERIENZE INTERATTIVE

SUPPORTO SIMULTANEO DI CONTENUTI AR/VR

TRACKING 3D ROBUSTO

MAPPING DELL'AREA ✓



I PUNTI D'INTERESSE ✓



LA FRUIZIONE



L'ARCO DI TITO





MODELLI E ANIMAZIONI 3D

IMMAGINI

VIDEO

OTTIMIZZAZIONE PER ESPERIENZE AR/VR REAL-TIME

TRADUZIONE E SPEAKERAGGIO IN LINGUA

MUSICHE

IL TEMPIO DEL SOLE



I CARCERES



UN GIORNO AL CIRCO ✓





-  LA VALLE MURCIA
-  IL CIRCO DAL I SEC a.C. AL I d.C.
-  IL CIRCO IN ETA' IMPERIALE
-  LA CAVEA
-  L'ARCO DI TITO
-  LE TABERNAE
-  L'ETA' MEDIEVALE E MODERNA
-  UN GIORNO AL CIRCO

ALCUNI NUMERI



7 EPOCHE STORICHE ANALIZZATE

+ 250.000 LINEE DI CODICE

3 VERSIONI DEL CIRCO MODELLATE

+ 40 MINUTI DI ESPERIENZA

+ 1800 ELEMENTI 3D REALIZZATI

8 COLONNE SONORE ORIGINALI

+ 2MLD DI POLIGONI

10CM ACCURATEZZA DELLE MAPPE 3D



ELEVATO LIVELLO DI GRADIMENTO DELL'ESPERIENZA

IL 95% LA RIFAREBBE E IL 100% LA RACCOMANDEREBBE AD ALTRI

TECNOLOGIA, CONTENUTI E USER EXPERIENCE VALUTATI 8.5/10

PERCEZIONE GENERALE DI AVER APPRESO DIVERTENDOSI
