



MISSIONE CULTURA

Publico e Privato per l'attuazione del PNRR tra innovazione e competitività

Real Collegio di Lucca
6 - 7 ottobre



INTERNATIONAL SUMMIT OF IMMERSIVE EXPERIENCE

SECONDA EDIZIONE
MUSEI DEL FUTURO

Tecnologie Ibride e Collaborative per il Patrimonio Culturale: Brancacci POV

Ivana Cerato, Sofia Pescarin
CNR ISPC (Firenze)

LuBeC è un evento di



Con la partecipazione di



Con il sostegno di



Main Sponsor



Partner e partecipanti



Media Partner



Immersive VR
Collaborative VR

Interactive stories
Hybrid experiences

Digital Heritage Innovation Lab (DHiLab) @CNR ISPC

Roma, Firenze, Lecce, Catania

<https://www.ispc.cnr.it/en/2021/06/16/dhilab-digital-heritage-innovation-lab/>



I filoni di ricerca al DHiLab:

Heritage Sciences
+ Human Computer Interaction (HCI)
+ Scienza della Cognizione

1. Knowledge

Understanding,
Knowledge
acquisition

Memory and recall

2. Attention

Concentration and
Distraction

3. Experience

Embodiment,
Motivation,
Transformation,
Caring Attitude

4. Sociality

Social Cohesion
Sense of Belonging
Participation

Collaborative serious game – ADMOTUM Keys to Rome (CNR ITABC-ISPC)



Holographic showcase – CEMEC (CNR ITABC-ISPC)



A Night in the Forum (CNR ISPC)

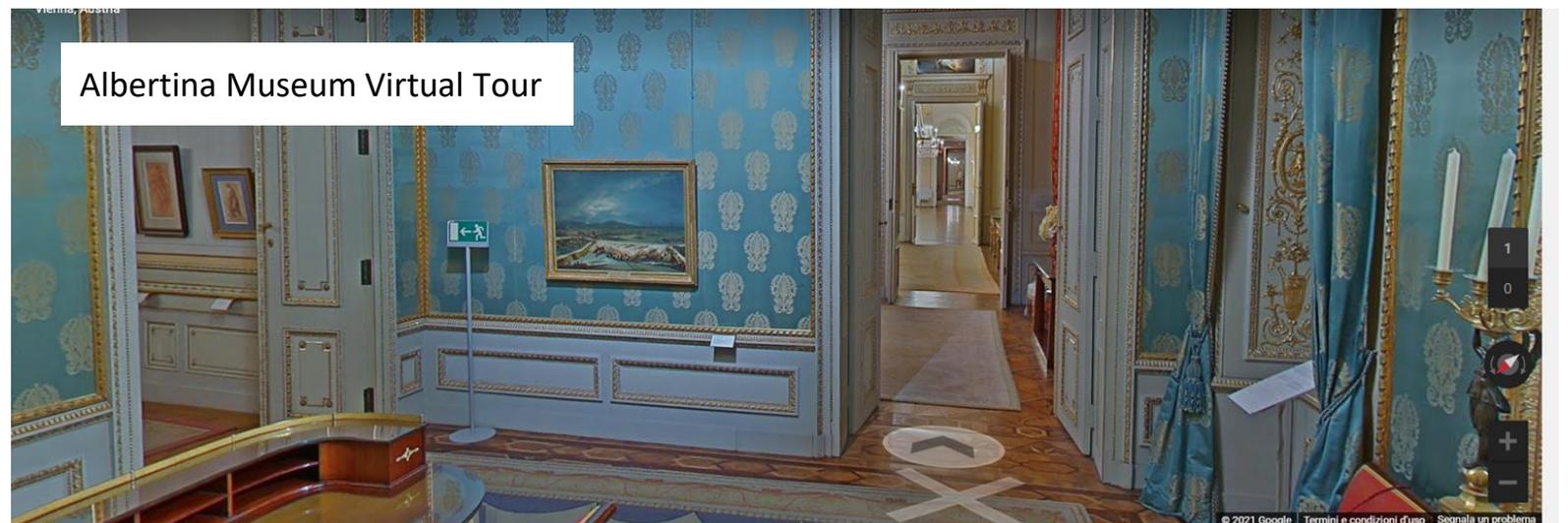
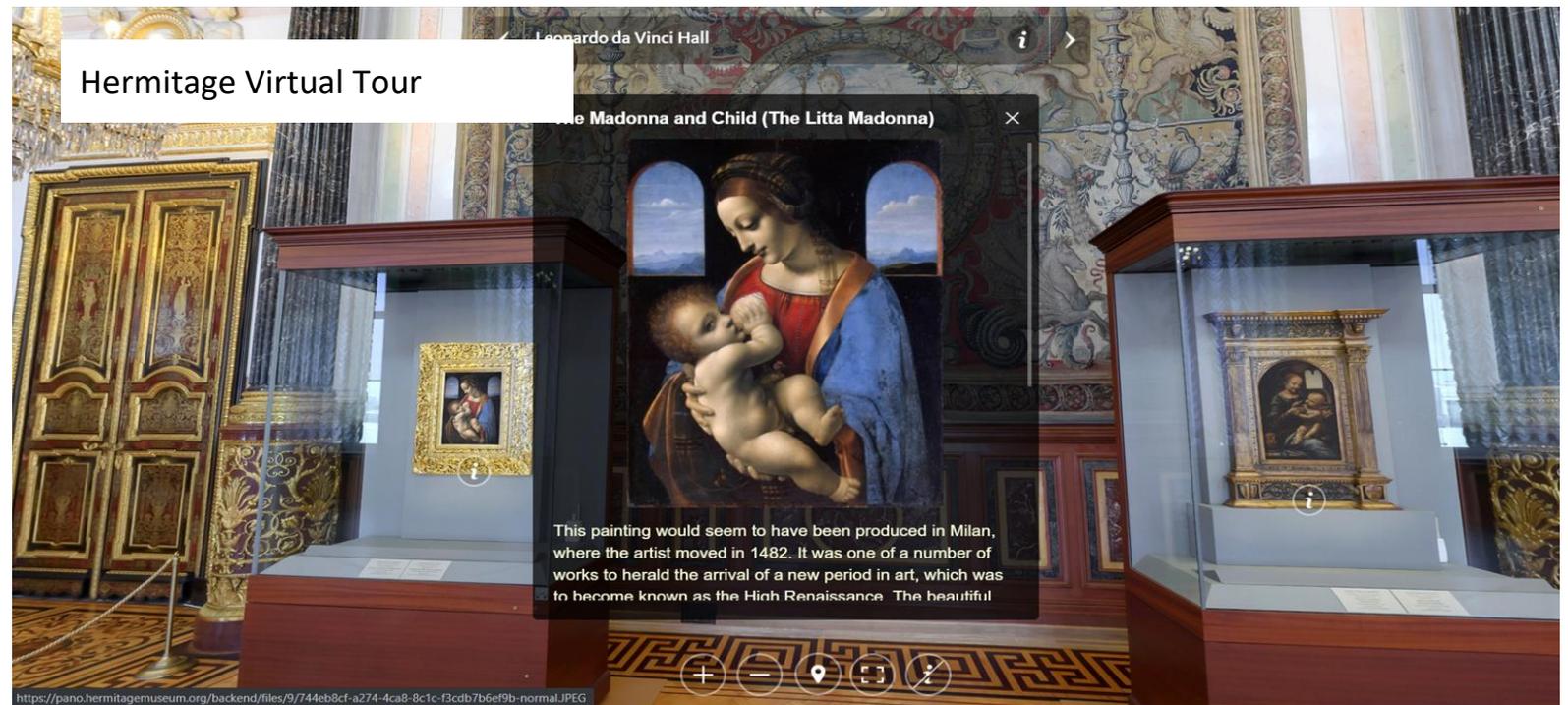


la pandemia

L'esigenza di un cambio di paradigma



Inadeguatezza degli strumenti tecnologici a disposizione



Inadeguatezza
degli strumenti
tecnologici a
disposizione



Aspettative dei turisti interessati alle mete culturali

Memorabili
Significative
Autentiche

Chen et al 2018. **Cultural tourism: An analysis of engagement, cultural contact, memorable tourism experience and destination loyalty.**



Memorabilità, Significatività e Autenticità nel virtuale?

“Authentic is what touches the deeper self of a person, what lasts, develops and changes together with the person”

K. Jaspers, Psychologie der weltanschauungen, 1919

Coinvolgimento,
Partecipazione,
Senso di Appartenenza,
Identificazione



cultural probe kit e analisi degli utenti

Sviluppati da Gaveret nel 1999 i Probe Kit vengono usati dai designer per indagare questioni, aspettative, pensieri, desideri degli utenti e per ispirare lo sviluppo di nuove applicazioni digitali.

Nel 2022 abbiamo utilizzato un Probe Kit su un gruppo di 25 persone tra i 23 e i 27 anni per capire come venisse percepita un'esperienza autentica



Come viene percepita l'autenticità dell'esperienza

Questo quello che abbiamo chiesto:

- tell an authentic story happened to the testers
- visit a museum a shoot an authentic and a non authentic picture
- keep a diary for 2 weeks and annotate authentic experiences happening
- suggest authentic digital experience that might have tried

Questo quello che abbiamo scoperto:

- Authentic/Real
- Authentic/Reliable
- Authentic/Social
- Authentic/Emotional
- Authentic/Senses
- Authentic/Atmosphere

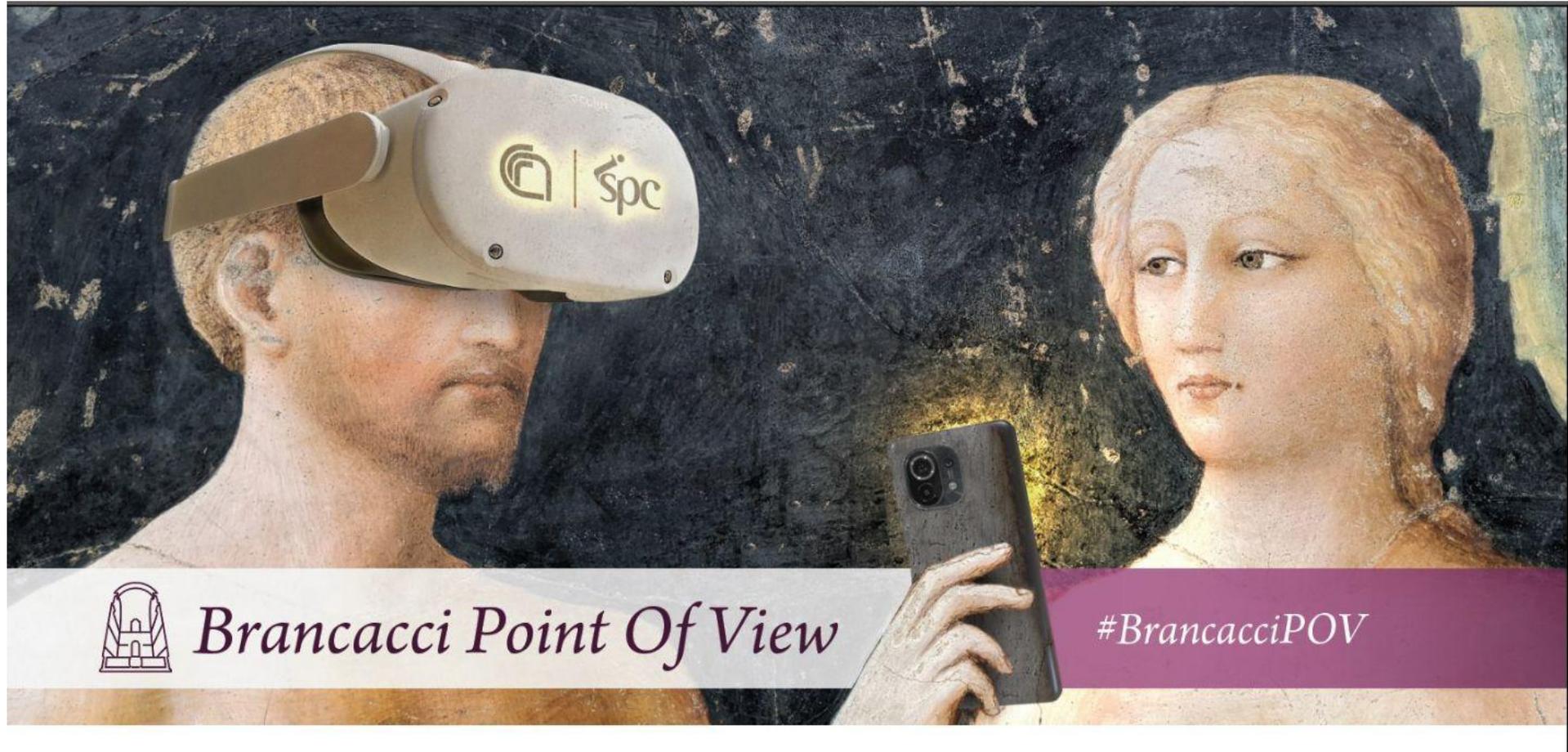
3 domini



A collection of various colorful dice and polyhedrons scattered on a white surface. The dice include a purple 20-sided die, a yellow 12-sided die, a green 4-sided die, a red 6-sided die, a blue 6-sided die, a black 6-sided die, a white 6-sided die, a green 6-sided die, an orange 6-sided die, and a green 10-sided die. The background is a soft-focus white surface with more dice scattered throughout.

dimensioni

Unicità e Imprevedibilità:
ogni sessione diversa dalle altre



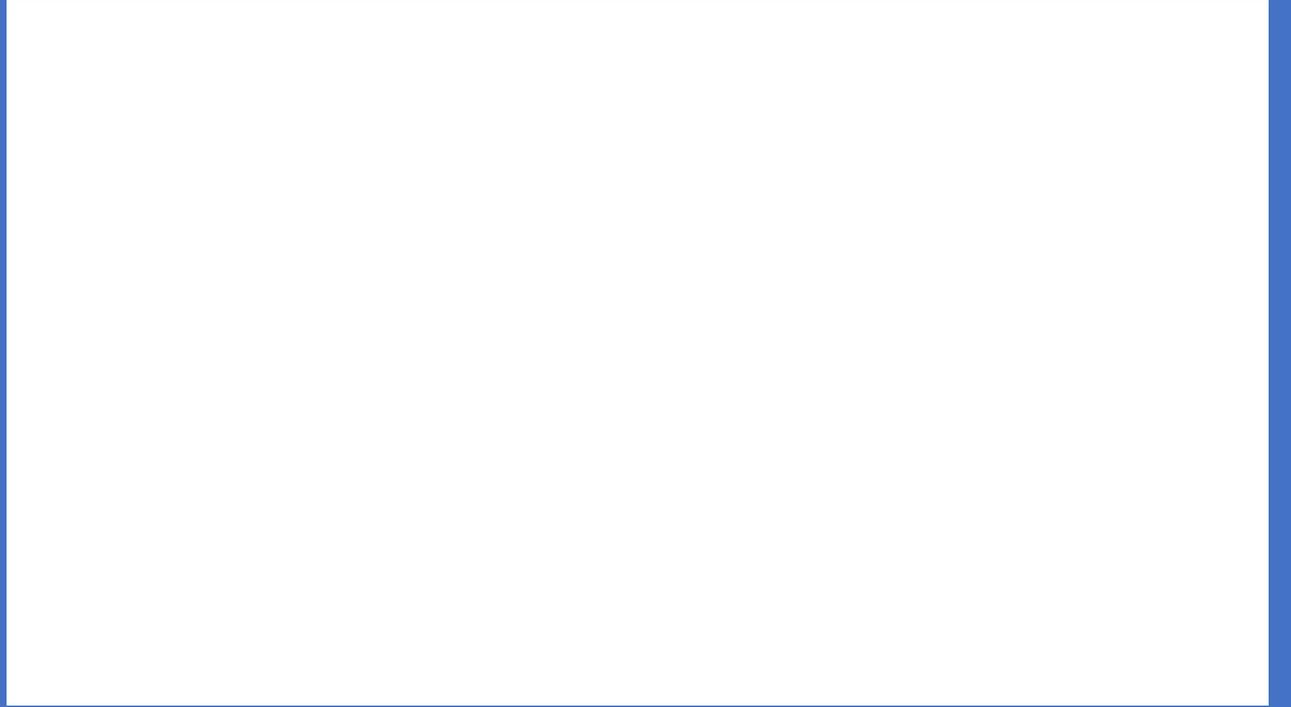
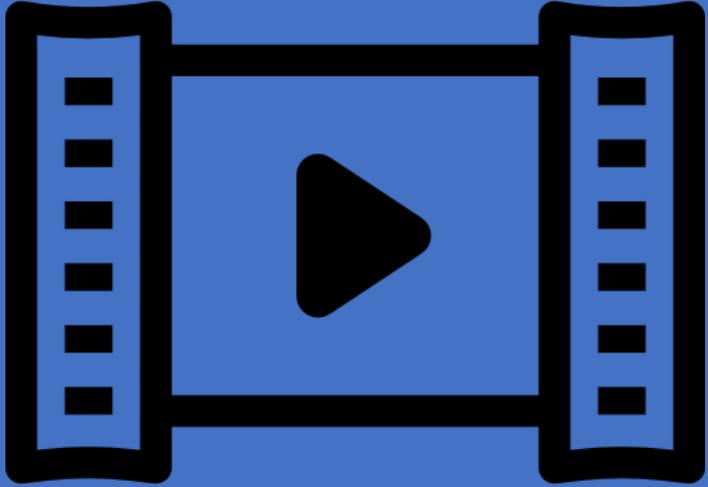
BrancacciPOV experience
@ Prototype at TOURISMA Florence (30 sept. - 02 oct.)

Brancacci POV



IL CANTIERE della CAPPPELLA Branaccacci





Brancacci POV

Concept nuovo

- on line e a distanza (immaginate una guida che possa accompagnare virtualmente gruppi di persone a visitare luoghi difficili o impossibili da visitare)
- in presenza come integrazione alla visita, ad essere fruito con dispositivi molto diversi (dallo smartphone al visore per la realtà virtuale come l'Oculus)
- accessibile anche per chi ha problemi di mobilità o per chi potrebbe desiderare una visita fatta con il linguaggio dei segni
- personalizzato con dinamiche di gioco (secondo i modelli dei party game o delle escape rooms)

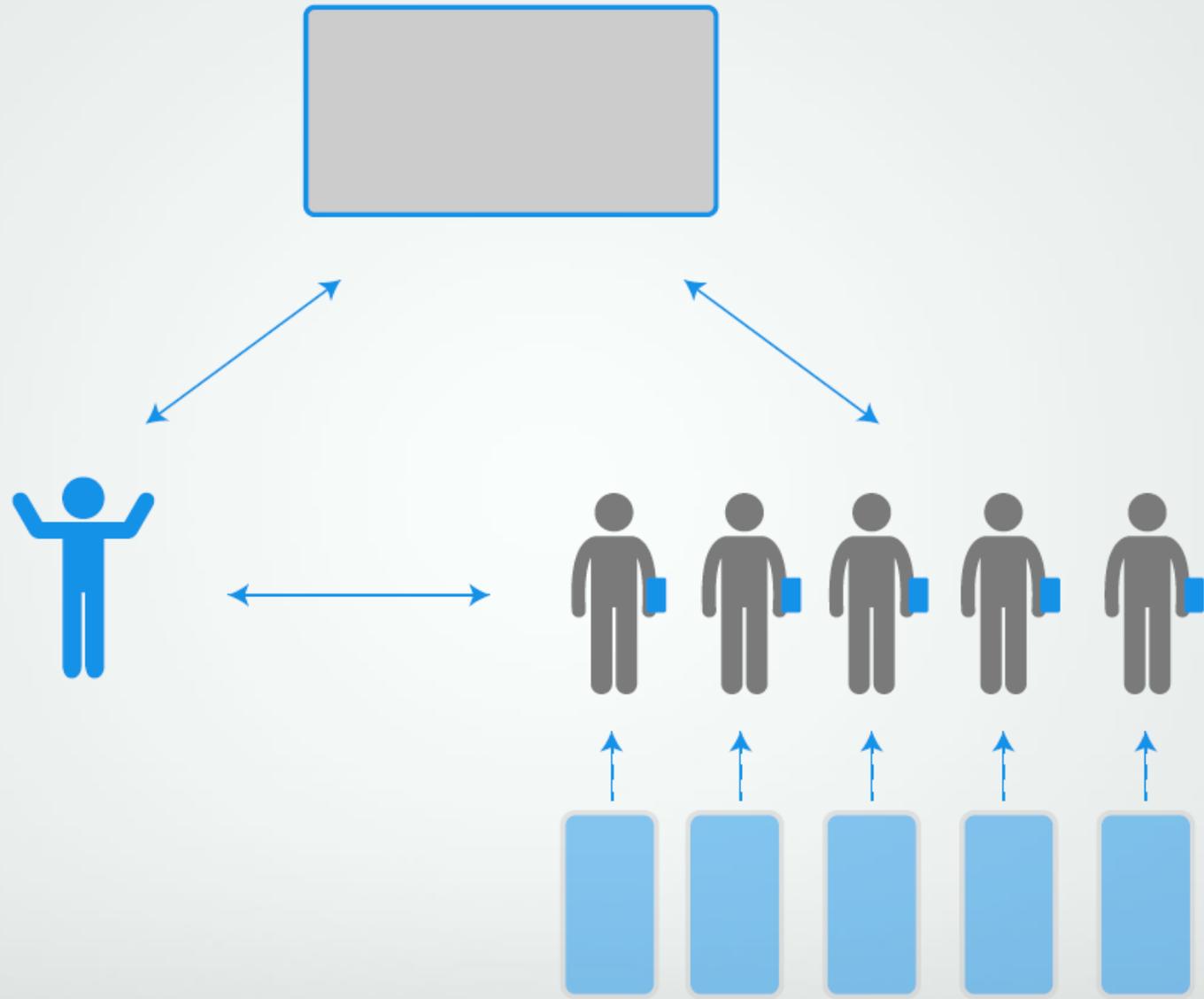
ATON framework



<http://osiris.itabc.cnr.it/aton/>

- **Open-source**
- Permette di creare web-app **cross-device** (*mobile, desktop, kiosk, HMD*)
- **Modulare**
- **Multi-utente**
- Progettato attorno a **standard web moderni**

B. Fanini, D. Ferdani, E. Demetrescu, S. Berto, E. d'Annibale (2021). **ATON: An Open-Source Framework for Creating Immersive, Collaborative and Liquid Web-Apps for Cultural Heritage**. *Applied Sciences*, 11(22), 11062.



START

INTRO (training)

TAPPA 1 Ice Breaking

PLAY VIDEO 360 CONTESTO

TAPPA 2 Esplorazione

TAPPA 3 Lente

TAPPA 4 L'errore

TAPPA 5 La cacciata

PLAY VIDEO 360 OTTAVIANO

TAPPA 6 UV

FINALE

TAPPA #3:
Masaccio, Masolino e Le storie di Pietro

Per capire la diversità e la bellezza di questi pittori dovrete ora trovare e confrontare due scene specifiche. Per trovarle potete utilizzare uno strumento speciale che avete a disposizione nell'interfaccia, rappresentato dall'icona della LENTE DI INGRANDIMENTO. Cercate: "LA TENTAZIONE DI ADAMO ED EVA" e "LA CACCIATA DAL PARADISO TERRESTRE". Trovate qui un altro dei personaggi scelti da voi. Quando avrete trovato le scene, selezionate "Check" per aiutarvi alla prossima tappa.

ATTIVITA' DA SVOLGERE:
 Raggiungere "La tentazione di Adamo ed Eva" e "La cacciata di Adamo ed Eva dal Paradiso terrestre"

Stato di completamento

San Pietro Angelo **Eva** Uomo vestito di panno L'Inferno Piero Del Pugliese Restauratore

CHIUDI TAPPA

Spiegazione

POV: La tentazione POV: La cacciata

Se avete osservato, Masaccio e Masolino hanno uno stile diverso anche se lavorano insieme. Il Brancacci ha chiesto loro di raffigurare la storia della Salvezza umana, raccontata attraverso le vicende di San Pietro, in un racconto fatto di episodi sacri ma anche contemporanei e che inizia proprio qui: dal peccato originale e dalla caduta dei progenitori, cacciati dal Paradiso terrestre. Il racconto poi prosegue sulle pareti, con le vicende di Pietro, che realizza la salvezza come vicario di Cristo e fondatore della Chiesa. Ecco perché a San Pietro è toccato un ruolo speciale come primo tra tutti voi ...

San Pietro

Tappa #1 Confrontati con i tuoi compagni di viaggio.

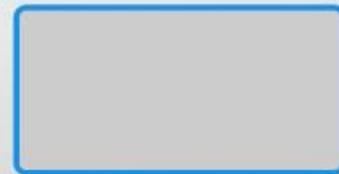
Dopo aver completato, premi **Check** ✓ per avanzare!

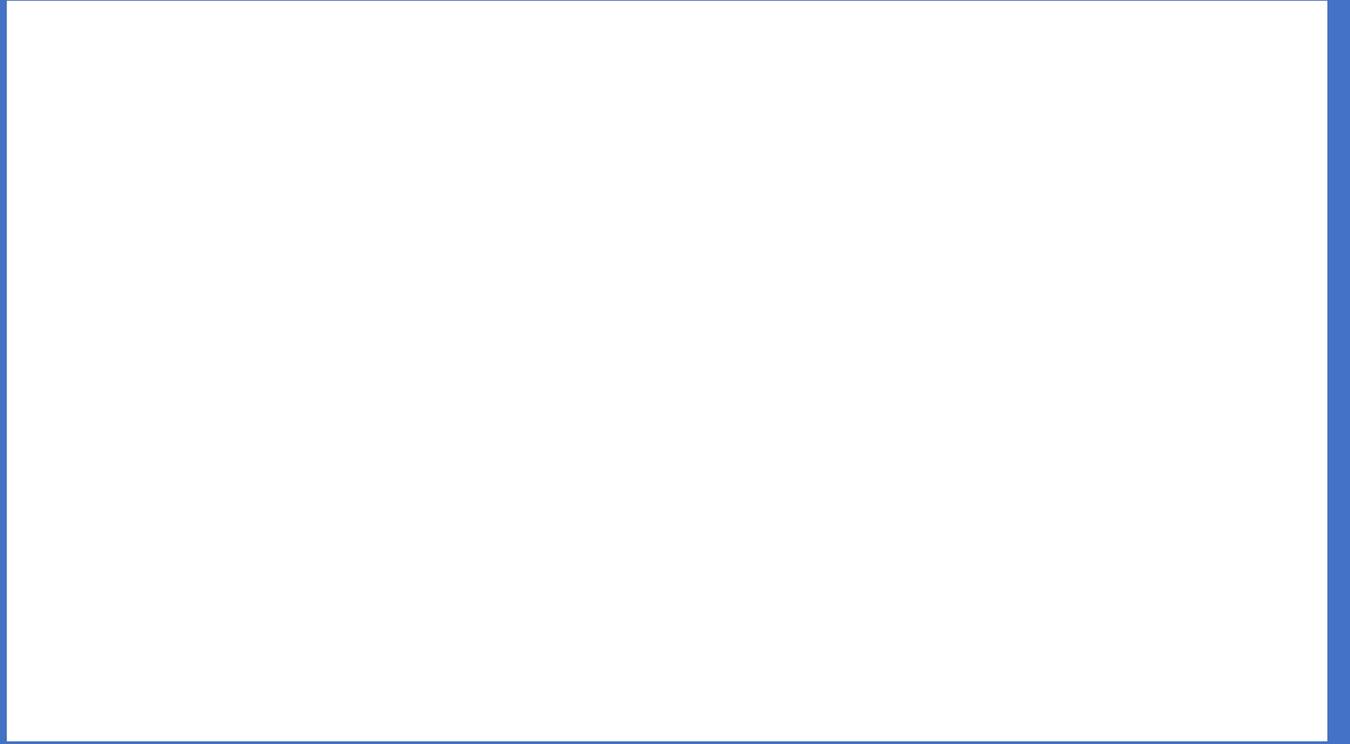
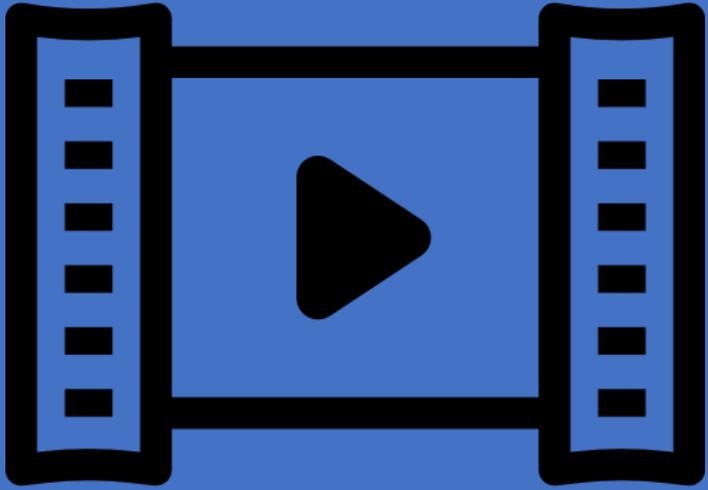
Le tappe di BrancacciPOV

#3 Masaccio, Masolino e Le storie di Pietro

Raggiungere "La tentazione di Adamo ed Eva" e "La cacciata di Adamo ed Eva dal Paradiso terrestre"

San Pietro Angelo **Eva** Uomo vestito di panno L'Inferno Piero Del Pugliese Restauratore





GRAZIE

IVANA CERATO
ivana.cerato@cnr.it

SOFIA PESCARIN
sofia.pescarin@cnr.it

