

TECNOLOGIE APPLICATE ALLA FRUIZIONE DI BENI CULTURALI MATERIALI ED IMMATERIALI

17 Gennaio 2020

Umberto Ballestrazzi

TECNOLOGIE APPLICATE ALLA FRUIZIONE



BENI MATERIALI ED IMMATERIALI

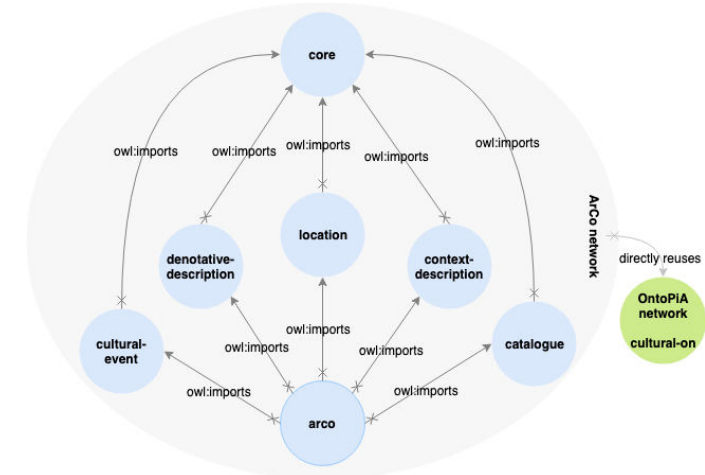


Dopo un lungo dibattere e cercare insieme, conclusero che i guai vengono bensì spesso, perché ci si è dato cagione; ma che la condotta più cauta e più innocente non basta a tenerli lontani, e che quando vengono, o per colpa o senza colpa, la fiducia in Dio li raddolcisce, e li rende utili per una vita migliore.

[Manzoni, "I Promessi Sposi", cap. XXXVIII]

PERCHÉ APPLICARE LE NUOVE TECNOLOGIE AI BENI CULTURALI?

- Equilibrio tra Conservazione e Fruizione
- Accessibilità
- Accessibilità (fruibilità)
- User (Human) Experience
- ...



FRUIZIONE

- Bene da rendere fruibile
 - Sito archeologico
 - Museo
 - Archivio
 - Bene immateriale
 - ...
- Fruitore (vari studi a riguardo)
 - Studioso
 - Hobbysta
 - Curioso
 - ...
- Risultato che si intende ottenere

PERCORSO DI FRUIZIONE ATTUALE

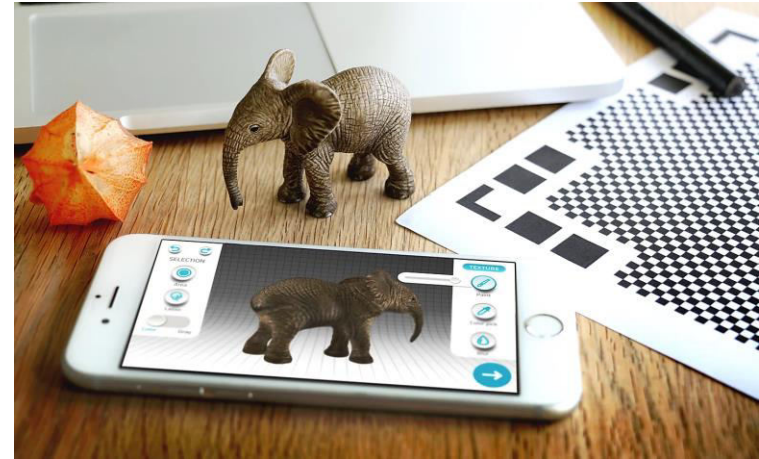
- Percorso standard basato su:
 - su chi, il curatore, si immagina che fruirà del bene culturale (o sui gusti e le competenze personali del curatore);
 - sull'ottimizzazione del percorso;
 - sull'ottimizzazione dei costi;
 - ...
- L'ideale sarebbe creare percorsi specifici per fruitore

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

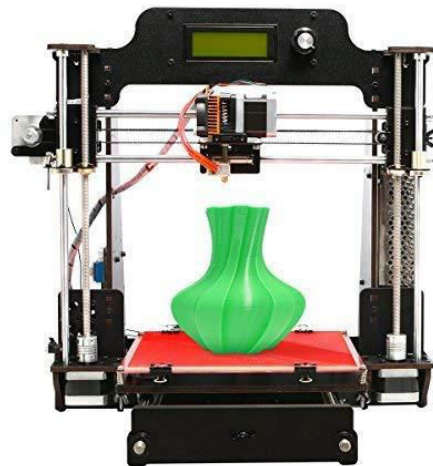
- Classificazione automatica dei fruitori
- Interpretazione dei beni culturali
 - Sintesi
 - Classificazione
- Ottimizzazione dei percorsi in base alla congestione
- ...
- Interazione tra fruitore e soggetti virtuali

FOTOGRAMMETRIA E STAMPA 3D

1. Rilievo



2. Stampa



FOTOGRAMMETRIA E STAMPA 3D

- Riproduzione di modelli tridimensionali di un bene
 - Per rendere fruibile un bene ad ipovedenti senza compromettere la conservazione
 - Ricostruzione di un bene parzialmente o totalmente distrutto
 - Ricostruzione di un bene di cui si dispongono solo di immagini, descrizioni, ecc.
 - Merchandising
 - ...

VISORI, TELECAMERE, CUFFIE

■ Visori

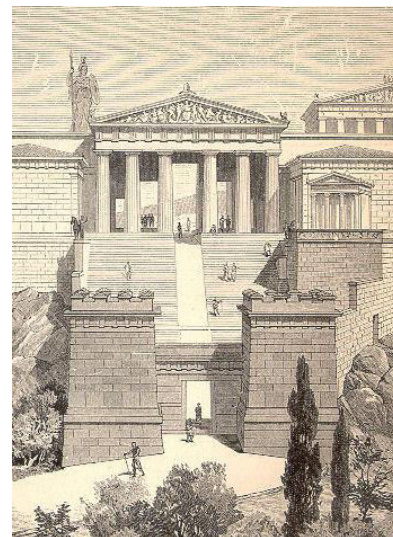
- Trasparenti o opachi
- 2D o 3D
- Geolocalizzati



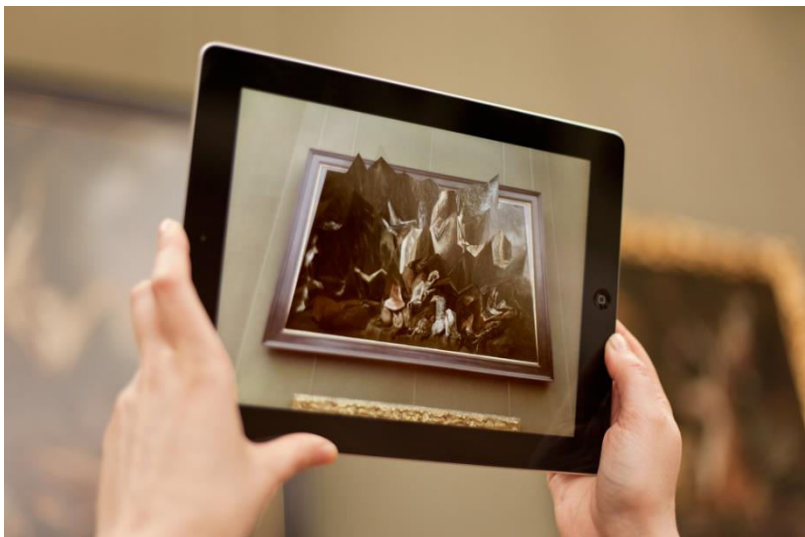
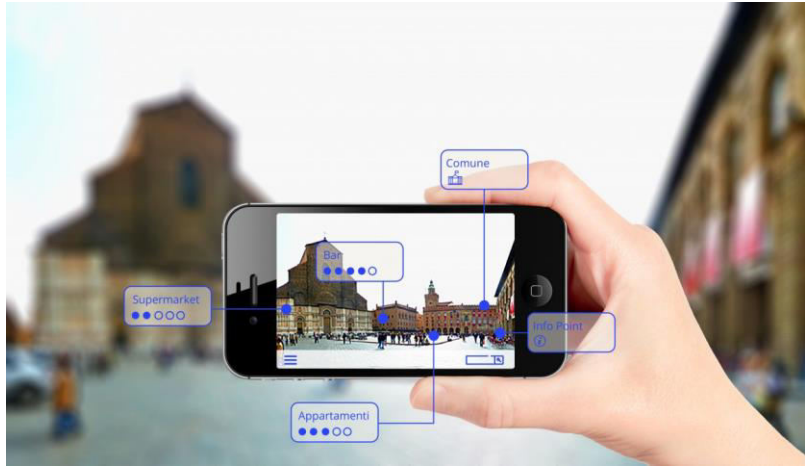
- Telecamere
- Cuffie

VIRTUAL REALITY (VR)

- Ricostruzione o costruzione virtuale di una realtà perduta o inesistente (in un disegno, in un documentario, in un dipinto) con una valenza più o meno scientifica
- "Immersione" dell'utente in questa ricostruzione al fine di creare sull'utente una percezione di realtà
 - Attualmente l'utente è spettatore (anche di scene di vita)
 - In futuro l'utente potrà interagire con i personaggi della vita quotidiana e fare parte virtualmente di quella società



AUGMENTED REALITY (AR)

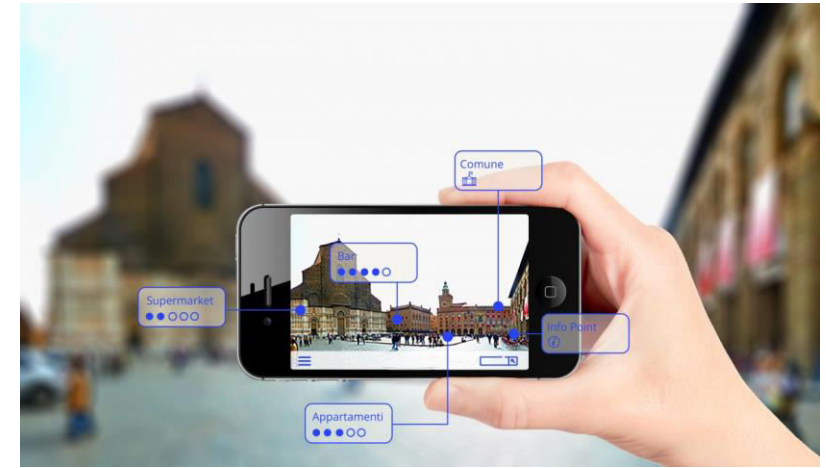


VR E AR

- Inserimento di icons e didascalie a vari scopi
- Inserimento di personaggi
- Ricostruzione virtuale di beni parzialmente o totalmente distrutti
- Rendere accessibili beni non accessibili
- Offrire un'esperienza virtuale parzialmente o totalmente immersiva
 - Con personaggi
 - Con voci
- Costruire un'esperienza virtuale di un bene completamente diverso
 - Ad esempio trasporre in esperienza visiva un testo

GEOLOCALIZZAZIONE

- Tecnologia di supporto
- Geolocalizzazione basata su dispositivi
 - GPS
 - WiFi/Bluetooth based
 - RFID
- Geolocalizzazione basata su computer vision



RILEVAMENTO DI GESTURES

Navigazione di informazioni entrata
a far parte della nostra cultura



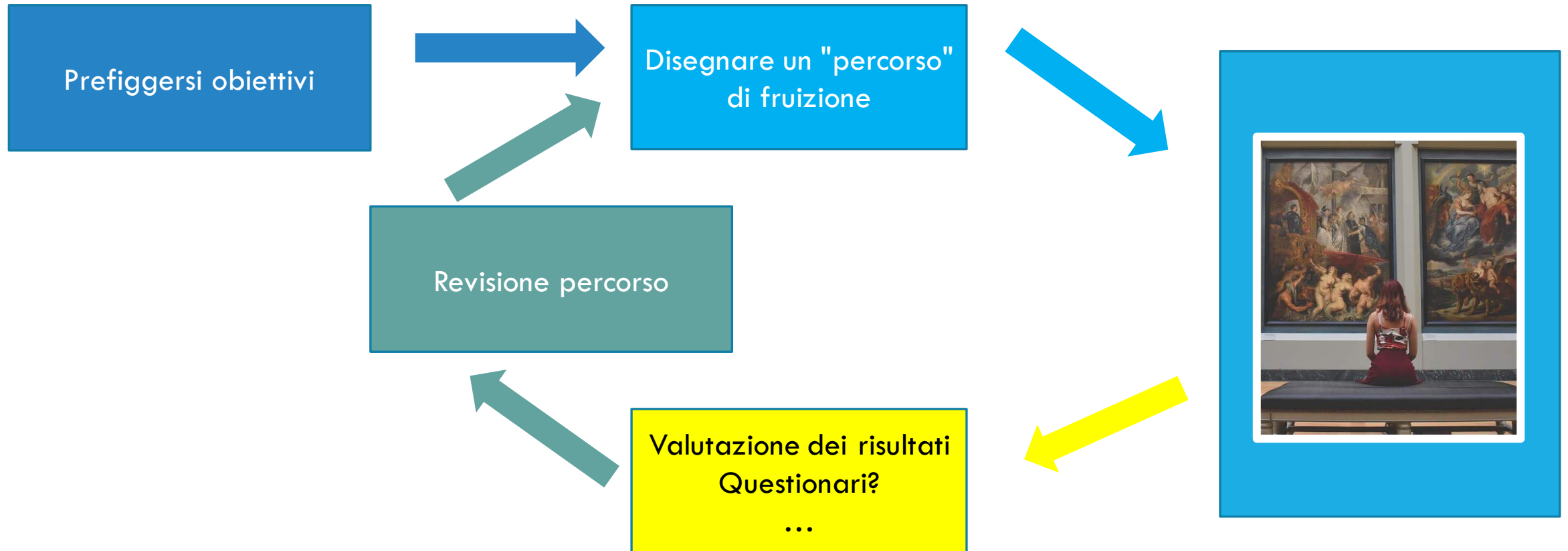
RILEVAMENTO E INTERPRETAZIONE DELLA VOCE SINTETIZZAZIONE VOCALE



COSA ASPETTARSI?



USER EXPERIENCE: COSA DOVREBBE FARE UN CURATORE?



DOV'È IL PROBLEMA (RISPETTO AI BENI CULTURALI)?

- Tecnologico
- Problema legato ai contenuti
 - Scientifico
 - Produttivo

GRAZIE