

Titolo del Progetto ViaggiArte Sistema integrato di fruizione esperienziale della conoscenza relativa ai beni culturali tra cinematic vr, augmented reality e social networking.

Soggetto/i Attuatore/i (Soggetto/i Partner coinvolti nel progetto)

- Neatec S.p.A.
- BBPlanet.it S.r.l.
- Consorzio Universitario di Economia Industriale e Manageriale – CUEIM
- Istituto di Ricerche sulle Attività Terziarie IRAT – CNR

Il progetto prevede la modellizzazione di tre “dimensioni” relative alla fruizione dei beni di interesse culturale, rispetto alle quali è proposta l’implementazione di specifiche soluzioni tecnologiche a beneficio, da un lato, della promozione “emozionale” delle destinazioni culturali che rientrano nell’offerta turistica (e nel potenziale ampliamento dell’offerta turistica) della Regione Campania, e dall’altro, della “costruzione” e della condivisione della conoscenza relativa alle stesse destinazioni culturali; sul punto si prevede un impatto positivo sulla capacità di comunicazione dei diversi soggetti della filiera del turismo e, segnatamente, del turismo culturale della Regione Campania.

La modellizzazione delle tre “dimensioni” relative all’esperienza dei siti culturali regionali rappresenta una tassonomia di momenti diretti ed indiretti di conoscenza e di fruizione del patrimonio artistico culturale:

- **un momento indiretto di conoscenza “OFF--SITE”**, dove la promozione del sito culturale passa dalla capacità di svilupparne una narrazione supportata da metodologie e tecnologie innovative per la produzione di “trailer” in realtà virtuale (VR) finalizzata alla sperimentazione di una esperienza emozionale da parte del visitatore;
- **un momento di conoscenza e di esperienza “diretta”, della visita cioè reale “ON--SITE”** presso il sito culturale; tale fase sarà supportata da contenuti di augmented reality (realtà aumentata) in grado di valorizzare l’esperienza del visitatore anche attraverso il contributo “partecipato” alla costruzione della conoscenza da parte di altri visitatori;
- **un momento di conoscenza “indiretta” “ON--LINE”**, individuata proprio attraverso le caratteristiche tipiche della costruzione e della condivisione di contenuti sulle piattaforme di Social Networking in grado di valorizzare la stessa esperienza del visitatore e di alimentarsi in maniera autonoma e continuativa valorizzando di conseguenza la fruibilità e l’immagine del sito culturale stesso, e liberandone il potenziale di attrattività anche attraverso la rete.

Relativamente alle dimensioni dell’esperienza OFF--SITE e ON--SITE sarà ideato un prototipo hardware e software composto da 3 parti essenziali:

- Visore tridimensionale (Oculus Rift) alimentato da filmati cinematografici immersivi (cinematic virtual reality) opportunamente realizzati per consentire un’esperienza interattiva
- “Mobile Applications” (app) scaricabili su smartphone/tablet con utilizzo di tecniche di realtà aumentata per supportare una visita ad un sito culturale
- Portale di social networking per la condivisione dell’esperienza di viaggio

La soluzione tecnologica da sviluppare, coerentemente alle finalità del progetto per la dimensione dell’esperienza di fruizione ON--LINE del bene culturale, sarà definita attraverso una sintesi tra le principali caratteristiche di una piattaforma collaborativa per la costruzione della conoscenza (“wiki”) e le principali caratteristiche di una piattaforma di Social Networking, entrambe finalizzate a realizzare un nuovo modello di organizzazione e diffusione di contenuti relativi alla fruizione di un sito

di interesse storico, artistico, in grado anche di qualificarsi in termini di endorser dell'economia turistica locale, per supportare, da un lato, la capacità di offerta turistica del territorio, e dall'altro, la conoscibilità basata sulla esperienza, appunto, diffusa e "partecipata" ON--LINE.

Il miglioramento della conoscibilità del bene culturale basato sull'esperienza dei visitatori intende "importare" per certi aspetti il modello di business proprio di significative e consolidate esperienze di promozione commerciale degli attrattori economici di interesse turistico: sistemi di review che rappresentano, in rete, un veicolo per la promozione dell'indotto economico, appunto di mete e destinazioni turistiche in tutto il mondo.

Nel progetto ViaggiArte questa particolare "leva" della reputazione on-line è applicato al bene culturale con un duplice obiettivo: alimentare una base di conoscenza "dal basso" in grado di liberare il potenziale di diffusione caratteristico dei Social Network e valorizzare l'esperienza soggettiva del singolo visitatore, per la sua condivisione; sostenere la creazione di un nuovo modello e, insieme, di un nuovo "linguaggio", una nuova semiotica dell'esperienza di turismo culturale che sia fondata sulla soggettività del visitatore, una conoscenza anche di carattere emozionale quindi, e non più basata sulla conoscenza codificata ed "oggettiva" propria di competenze specialistiche e difficilmente "comunicabili" al grande pubblico (un esempio valga su tutti: quando il Presidente USA Barak Obama visitando il Colosseo esclama "Wow! It's bigger than some football stadiums" comunica uno stato emozionale molto più "condivisibile" ed efficace di qualsiasi recensione di esperti di archeologia o storia dell'arte, per attirare nuovo pubblico e per invitare a vivere un'esperienza di fruizione indipendentemente dal valore intrinseco che il bene culturale può rappresentare).

Questa innovazione di linguaggio (o appunto e più precisamente di "semiotica", che è insieme sovraordinato rispetto agli strumenti linguistici) è strettamente correlata al mezzo, e nella logica di progetto rappresenterà anche la leva principale per l'innescare di innovazione sociale, da generare intorno alla fruibilità del "bene culturale".

In sintesi, per la dimensione ON--LINE il progetto #ViaggiArte implementerà un portale per la costruzione di conoscenza partecipata relativa alla fruizione dei siti culturali della Regione Campania con l'obiettivo di innescare e con le seguenti funzioni:

- Strumenti di tipo "wiki" per l'alimentazione continua di contenuti
- Social aggregator per l'ottimizzazione delle connessioni tra Social Network attraverso le quali diffondere la conoscenza soggettiva dei siti culturali visitati
- Visitors' Reviews, con un sistema di ranking (valutazione) per comunicare, attraverso "recensioni" degli utenti dei beni culturali, le esperienze in base anche alla qualità percepita della visita e quindi per la valorizzazione del contesto turistico in cui insiste il bene culturale oggetto della visita.

Le funzioni di aggregazione e di condivisione dei contenuti saranno sviluppate in modo da garantirne la fruibilità anche nella dimensione di visita "ON--SITE" grazie alle applicazioni di augmented reality da dispositivi mobili.

I risultati ottenuti dalle attività di Ricerca Industriale condurranno alla definizione di un innovativo modello di valorizzazione e fruizione della conoscenza rappresentata dai Beni culturali della Regione Campania. Il modello, illustrato nella seguente figura, si basa sulla trasformazione della tradizionale visita a un sito culturale in un'esperienza di "viaggio" altamente immersiva e partecipativa articolata in 3 momenti o fasi: 1) OFF--SITE, un viaggio virtuale mediante un'esperienza di cinematic virtual reality che, attraverso l'immersione visiva e la narrazione cinematografica della conoscenza espressa dal bene culturale, introduce il fruitore alla visita e ne sviluppa l'interesse e la motivazione per la visita on-site; 2) ON--SITE, la visita vera e propria del sito culturale supportata da tecnologia "augmented reality" che arricchisce i contenuti e amplia le possibilità di fruizione culturale; 3) ON--LINE, la fase di condivisione dell'esperienza (informazioni,

contenuti, opinioni) mediante un portale di social network che contribuisce a renderla più coinvolgente e memorabile. Questo modello guiderà le attività successive che, sempre in linea con i dettami delle 3 fasi, consentiranno ai proponenti di presentare (in modelli concettuali e logici) metodologie, mock-up, dimostratori e prototipi, di cui saranno analizzati e descritti, con opportune notazioni, le entità funzionali, le relazioni, le proprietà e gli usi. In particolare, il modello guiderà la progettazione di un sistema di servizi e applicazioni tecnologiche finalizzato a trasformare la visita culturale in un'esperienza in grado di coinvolgere, emozionare, motivare e attrarre nuovi flussi di visitatori attraverso l'uso intelligente di supporti tecnologici di ultima generazione. Il prototipo finale del progetto consentirà di sperimentare il modello proposto su un sito culturale della regione Campania, individuato nel corso del progetto. I risultati delle attività di progetto creeranno, attraverso la creazione di un nuovo prodotto/servizio sulla filiera dell'industria turistico-culturale, le condizioni per realizzare le più ampie ricadute positive sul territorio regionale, in termini di potenziamento del livello tecnologico e innovativo dell'industria, sviluppo di innovazione sociale e valorizzazione competitiva della vocazione e dell'offerta turistico-culturale.