

Archeologia e Calcolatori
30, 2019, 487-490

IL MUSEO VIRTUALE DELLA VALLE DEL CALORE

1. IL PROGETTO

Il Museo Virtuale della Valle del Calore (<http://osiris.itabc.cnr.it/vallecalore/>) è un progetto realizzato dal CNR-ITABC grazie al finanziamento della Provincia di Avellino, che consiste in una piattaforma per la navigazione sul territorio di quest'area dell'Irpinia. Durante l'esperienza di fruizione è possibile attivare una serie di informazioni contestuali su monumenti, centri, particolarità culturali ed enogastronomiche e vivere attraverso sei episodi di fiction storica altrettanti momenti della storia del territorio: dall'avvento dei Longobardi all'unità d'Italia, passando per le turbolente vicende del Regno di Napoli.

2. GLI STRUMENTI

Il progetto è realizzato interamente con software open source, dal montaggio filmico (Kdenlive per il montaggio e rendering complessivo; Blender per il compositing in chroma-key; Audacity per l'editing audio), all'elaborazione delle basi GIS (GRASS), alla piattaforma di navigazione. Quest'ultima in particolare è basata sulla prima versione del framework Aton, realizzato dal CNR-ITABC, nel contesto del progetto ARIADNE (<http://www.ariadne-infrastructure.eu/>) per la navigazione di vaste dimensioni di dati territoriali e architettonici, e caratterizzato da soluzioni avanzate per il rendering grafico, dalla possibilità di visualizzazione VR immersiva, da una capacità di fruizione online di geometrie e risoluzioni complesse e dalla compatibilità con tutti i moderni standard dell'HTML5 (BARSANTI *et al.* 2017; MEGHINI *et al.* 2017, 18).

Aton può quindi rappresentare, come nel caso specifico, un potente strumento al servizio dello storytelling storico-geografico. Aton è stato concepito per interagire con panorami 3D complessi e multi-risoluzione e con oggetti virtuali, al fine di ottenere le stesse prestazioni su tutti i tipi di device (fissi e mobile), utilizzando un grafo di scena e tecniche di paginazione avanzate, che consentono una scalabilità completa e una costante ottimizzazione delle risorse hardware, oltre naturalmente a un rendering di elevata qualità e alla possibilità di annotazione di ogni tipo di materiale multimediale: opportunità che è stata sfruttata, nel caso specifico, per pianificare un'originale soluzione di storytelling filmico nell'ottica di una specifica strategia comunicativa (FANINI *et al.* c.s.).

Il Museo Virtuale della Valle del Calore si pone come esempio open anche dal punto di vista del processo realizzativo, come esperimento low budget di comunicazione culturale attraverso l'audiovisivo (DEMETRESCU *et al.* 2016). Le spese più significative sono quelle legate al doppiaggio da parte di attori

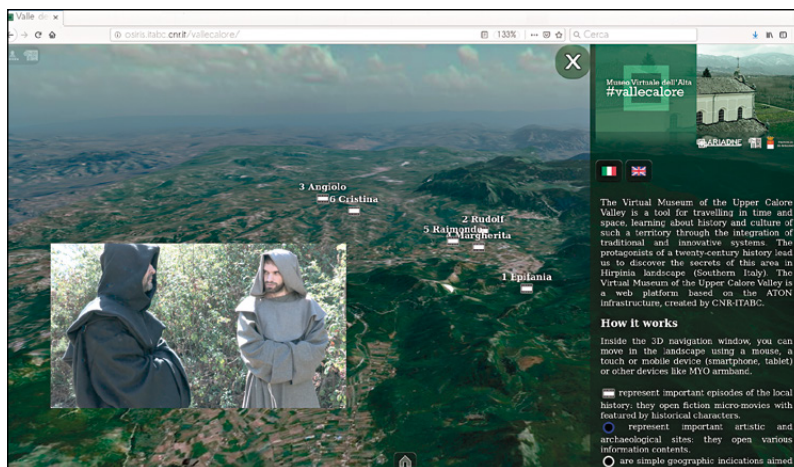


Fig. 1 – Un'immagine del sito web con il territorio navigabile e una scena di uno dei video di storytelling.

professionisti. Infatti, la mancanza di uno standard professionale per le voci pregiudica in modo assolutamente drastico i margini di presentabilità. Per il resto, il progetto è stato realizzato dal CNR-ITABC con competenze interne, mentre la recitazione è opera di attori non professionisti, e ci si è inoltre avvalsi di preziose collaborazioni a titolo amichevole, quali quelle della Comunità Conventuale di San Francesco a Folloni e del coro dei “Cantori Francescani”, cui si devono le colonne sonore dei video.

3. IL CONTENUTO

Il sito web (<http://osiris.itabc.cnr.it/vallecalore/>) apre al visitatore la possibilità di navigazione, tramite i comuni dispositivi di puntamento come il mouse (ma l'applicazione è predisposta anche per eventuali futuri utilizzi con sistemi di interazione avanzata e dispositivi VR immersivi), la navigazione in uno spazio geografico corrispondente approssimativamente al territorio irpino (Fig. 1), sulla cui superficie sono mappati quattro tipi di segnaposti territoriali: semplici riferimenti geografici (non attivi) alle principali città odierne (che hanno l'unico scopo di fornire all'utente elementi di orientamento); tag che danno accesso a schede informative su siti di interesse storico; altri tag analoghi, ma a tema eno-gastronomico; infine, alcuni punti attivabili che aprono dei video di fiction storica, attraverso cui viene narrata la storia del territorio in sei episodi, dal tramonto del mondo romano (l'arrivo dei Longobardi in Irpinia) fino all'unità d'Italia, inquadrati attraverso pretesti narrativi di fantasia, ma basati su specifica documentazione storica (STOIA 2010).

Più esattamente, i sei episodi hanno per argomento:

- L’epigrafe di Epifania, un documento del VI secolo d.C. reimpiegato in un monumento funebre del tardo ’400, attraverso cui abbiamo un quadro di vita della fase immediatamente precedente all’arrivo dei Longobardi.
- L’arrivo delle popolazioni normanne, visto attraverso gli occhi di un soldato che scopre la profonda religiosità di queste terre e la figura del vescovo Amato di Nusco.
- L’omicidio nel 1324 di Guglielmo Scarrerio, inviato della corte angioina, episodio comprovato da documenti dell’epoca, qui visti attraverso gli occhi di due frati del Convento di S. Francesco a Folloni.
- La triste vicenda di Margherita Orsini, vedova di Diego Cavaniglia, che commissiona per lui, allo scultore Jacopo della Pila, lo splendido monumento funebre tuttora conservato presso il Convento di S. Francesco a Folloni.
- Le confraternite cinquecentesche e i contemporanei conflitti di potere fra il papato e la nobiltà locale.
- Le vicende successive all’unificazione nazionale, con la miseria e i soprusi operati dai nuovi vincitori, visti con gli occhi di una maestra piemontese trasferitasi volontariamente a Nusco.

In questo senso, il progetto si caratterizza anche come un innovativo esperimento di storytelling modulare applicato al Cultural Heritage.

AUGUSTO PALOMBINI, BRUNO FANINI
Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale – CNR
augusto.palombini@cnr.it, bruno.fanini@cnr.it

BIBLIOGRAFIA

- BARSANTI S., MALATESTA S.G., LELLA F., FANINI B., SALA F., DODERO E., PETACCO L. 2018, *The Winkelmann 300 project: Dissemination of culture with virtual reality at the Capitoline Museum in Rome*, «International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing & Spatial Information Sciences», 42, 2, 371-378.
- DEMETRESCU E., PALOMBINI A., PIETRONI E., FORLANI M., RUFÀ C. 2016, *Makingmovies: nuove frontiere per la comunicazione audiovisiva del passato*, in P. BASSO, A. CARAVALE, P. GROSSI (eds.), *Atti del IX Workshop Free, Libre and Open Source e Open Formats nei processi di ricerca archeologica (Verona 2014)*, «Archeologia e Calcolatori», Suppl. 8, 203-210.
- FANINI B., PALOMBINI A., PAGANO A. c.s., *The Virtual Museum of the Upper Calore Valley. A cross-typological application for local cultural heritage*, in *Proceedings of the EARTH Symposium: Digital Environments for Education, Art and Heritage (Brixen 2018)*, in corso di stampa.
- MEGHINI C., SCOPIGNO R., RICHARDS J., WRIGHT H., GESER G., CUY S., FIHN J., FANINI B., HOLLANDER H., NICCOLUCCI F., FELICETTI, A. 2017, *ARIADNE: A research infrastructure for archaeology*, «Journal on Computing and Cultural Heritage», 10, 3, 1-27.
- STOIA A. (ed.) 2010, *Diego Cavaniglia, la rinascita di un conte*, Montella, Centro Francese di Studi sul Mediterraneo (CEFRASM).

ABSTRACT

The Virtual Museum of the Upper Calore Valley is a website which allows visitors to travel in time and space through and have access to various information on monuments, towns, culture, history, wine and food of the Hirpinian territory. By accessing six fictional videos on characters drawn from local history, users can also experience a historical overview – from the Longobard invasion up to the Unification of Italy, through the troubled periods of the Kingdom of Naples. The project works by open source software for video editing, GIS elaboration, and image processing. The browsing platform is based on the earliest release of the Aton framework created by CNR ITABC for browsing large-scale geographical and architectural data, with advanced features for graphic rendering, stereoscopic view, online representation of complex geometry and resolution through powerful paging algorithms. Aton is compatible with every modern HTML5 multimedia standard and is a powerful tool for historical storytelling.