

# UNA VISIONE CONDIVISA: COMPETENZE ICT AL SERVIZIO DELLA STORIA

di Luca Falzone e Ketty Cantone



Fig. 1 - Immagine rappresentativa della visione di avatar digitali.

Nel panorama attuale, il patrimonio culturale non è più soltanto un insieme di oggetti da osservare in silenzio, ma un ecosistema vivo che richiede nuove modalità di interazione. La sfida per musei, gallerie, biblioteche e luoghi di culto è trasformare la visita da un momento passivo di ricezione a un'esperienza attiva di dialogo. Grazie all'integrazione di Realtà Aumentata (AR), Realtà Virtuale (VR) e Intelligenza Artificiale, stiamo assistendo a una rivoluzione: quella in cui la tecnologia non sostituisce l'opera, ma ne sprigiona il potenziale narrativo.

Il punto di partenza di questa evoluzione non è meramente tecnologico, ma metodologico. Con una competenza trentennale in ambito ICT, il nostro approccio si fonda su un concetto cardine: costruire insieme una visione. Non offriamo prodotti "a scaffale", ma soluzioni allo stato dell'arte che nascono da un approccio dinamico, volto a concretizzare le esigenze specifiche di conservazione e divulgazione. L'obiettivo è mettere a disposizione dei professionisti del settore e delle istituzioni strumenti che siano, allo stesso tempo, sostegni concreti per la

gestione e catalizzatori di stupore per il pubblico. In questo scenario, le istituzioni diventano partner di un processo creativo che punta a celebrare la storia attraverso l'innovazione.

## GUIDA D'ECCEZIONE: L'AVATAR DIGITALE

La forza delle nostre soluzioni risiede in un sistema diversificato e sinergico, in cui ciascun elemento è teso a stabilire una nuova forma di dialogo con la preziosa eredità culturale del nostro paese. In questo contesto si inserisce la modellazione 3D di avatar digitali. Non si tratta di semplici animazioni,

ma di personaggi ricreati con un dettaglio maniacale, rispettando una rigorosa coerenza storica per restituire un'immagine autentica e viva di chi ha scritto la storia.

Immaginate la "magia" scaturita da un pittore del Trecento che, apparendo accanto alla sua tela, descrive la scelta dei pigmenti o il tormento dietro una pennellata. O ancora, il signore di un castello che accoglie i visitatori nel suo salone, raccontando intrighi e battaglie. Questi avatar diventano guide d'eccezione, trasformando il sapere accademico in una narrazione empatica. Grazie alla

realtà aumentata, queste figure storiche o immaginarie abitano lo spazio reale, colmando il vuoto temporale tra l'opera e l'osservatore contemporaneo.

### REALTÀ AUMENTATA E VIRTUALE: OLTRE I CONFINI

La nostra soluzione si articola attraverso tecnologie che abbattano le barriere della fruizione tradizionale:

**Realtà Aumentata (AR):** Attraverso la sovrapposizione di elementi digitali al mondo reale, l'AR permette di arricchire la visione dell'opera senza distogliere lo sguardo da essa. Punti di interesse strategici, identificati da tag intelligenti, attivano contenuti multimediali: testi di approfondimento, tracce audio emozionali e modelli 3D che si sovrappongono all'esistente.

**Realtà Virtuale (VR):** Laddove l'ambiente fisico è compro-

messo o inaccessibile, la VR interviene con la ricostruzione virtuale di ambienti e oggetti. Biblioteche storiche, archivi o luoghi di culto possono essere navigati in modo interattivo, permettendo al visitatore di esplorare spazi che altrimenti resterebbero preclusi alla vista. Questa combinazione garantisce una fruizione avvincente, dove la Computer Vision e l'intelligenza artificiale permettono ai dispositivi di riconoscere istantaneamente gli oggetti osservati, fornendo risposte immediate alla curiosità dei visitatori.

### NUOVE DIMENSIONI DI FRUIZIONE

Le nostre soluzioni non si fermano alla valorizzazione dello spazio fisico, ma si espandono verso nuove dimensioni digitali che ridefiniscono il concetto stesso di accessibilità. L'inter-

connessione è il cardine attorno al quale costruiamo ambienti 3D virtuali (Metaverso) che permettono di abbattere i limiti geografici e sociali, offrendo alle strutture l'opportunità di accogliere un'utenza globale in spazi virtuali condivisi. In questo scenario, il museo non è più solo un luogo fisico, ma un ecosistema interattivo dove visitatori da ogni parte del mondo possono incontrarsi, dialogare e scoprire il patrimonio in una modalità di fruizione arricchita. A questa visione di ampio respiro se ne affianca una più suggestiva: il quadro immersivo. Attraverso l'utilizzo di dispositivi indossabili, gli utenti hanno la possibilità di compiere un gesto straordinario: entrare, letteralmente, all'interno dell'opera. I visitatori superano la condizione di osservatori esterni per diventare parte del dipinto, camminando



Fig. 2 - Soluzione di gamification per il Parco Archeologico di Cerveteri e Tarquinia.

tra le pennellate e vivendo la prospettiva dell'artista. Questa tecnologia permette di riscrivere completamente le modalità di fruizione, mettendo al primo posto l'esperienza emotiva del visitatore.

Per le istituzioni che scelgono di adottare tali strumenti, il vantaggio è duplice: da un lato si amplia l'utenza raggiungendo le nuove generazioni abituate a linguaggi digitali, dall'altro si trasforma la visita in un evento memorabile e altamente interattivo, consolidando il ruolo del museo come centro di innovazione culturale e inclusione.

#### **L'ESPERIENZA DI VISITA COME PERCORSO LUDICO E FORMATIVO**

Il marketing dei beni culturali oggi deve parlare a tutte le generazioni. La nostra soluzione integra aspetti ludici (gamification) che trasformano la

conoscenza in un processo di scoperta e esplorazione.

Perché limitarsi a leggere una didascalia quando si possono mettere in risalto i dettagli di un'opera attraverso dinamiche interattive? Per esempio, coinvolgendo gli utenti nella ricostruzione di un gruppo scultoreo frammentato in un puzzle. Questo approccio non solo coinvolge i visitatori di ogni età, ma rafforza il legame profondo tra sapere ed esperienza.

L'obiettivo è consapevolizzare il pubblico all'educazione alla memoria e al rispetto per la nostra storia, rendendola accessibile e straordinaria.

#### **INCLUSIVITÀ E ACCESSIBILITÀ: ABBATTERE LE BARRIERE**

L'impiego delle nuove tecnologie è un potente strumento per l'inclusione sociale e geografica. Le nostre applicazioni, svi-

luppate per dispositivi mobile, indossabili e monitor interattivi, sono progettate per rendere le esperienze inclusive. Che si tratti di superare una barriera architettonica attraverso una visita virtuale o di fornire supporti audio-visivi facilitati per chi ha disabilità sensoriali, la tecnologia diventa il ponte che permette a chiunque di fruire del patrimonio culturale in modo paritario e dignitoso.

#### **RACCOLTA DATI E SOSTEGNO ALLE ISTITUZIONI**

Oltre all'esperienza dell'utente, la nostra soluzione offre un valore inestimabile per i gestori dei beni culturali: la raccolta e l'analisi dei dati. Comprendere quali punti di interesse attirano maggiormente l'attenzione, quali percorsi vengono scelti e quanto tempo i visitatori dedicano a una specifica opera



Fig. 3 - Analisi dei percorsi di visita per una migliore esperienza

permette alle istituzioni di ottimizzare i flussi e migliorare costantemente l'offerta espositiva. È uno strumento di marketing analitico che trasforma i flussi di visitatori in informazioni strategiche.

#### UN NUOVO CAPITOLO PER IL PATRIMONIO CULTURALE

In un mondo sempre più digitalizzato, il museo non deve temere la tecnologia, ma abbracciarla come un'estensione dei propri sensi. Le nostre soluzioni modulabili permettono di adattarsi a ogni contesto, garantendo sempre un equilibrio tra rigore scientifico e spettacolarità.

Dare voce al passato attraverso gli strumenti del futuro non è solo uno slogan, ma una missione: quella di rendere la bellezza del nostro patrimonio un'esperienza viva, universale e senza tempo.

#### ABSTRACT

*In today's landscape, cultural heritage is no longer just a collection of objects to be silently observed, but a living ecosystem that requires new ways of interaction. The challenge for museums, galleries, libraries, and places of worship is to transform the visit from a passive moment of reception to an active experience of dialogue. Thanks to the integration of Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), and Artificial Intelligence, we are witnessing a revolution: one in which technology does not replace the artwork, but unleashes its narrative potential.*

*The starting point of this evolution is not merely technological, but methodological. With thirty years of expertise in the ICT sector, our approach is based on a core concept: building a vision together. We do not offer "off-the-shelf" products, but state-of-the-art solutions that stem from a dynamic approach, aimed at concretizing the specific needs of conservation and dissemination.*

*The goal is to provide professionals in the sector and institutions with tools that are, at the same time, concrete support for management and catalysts of wonder for the public. In this scenario, institutions become partners in a creative process that aims to celebrate history through innovation.*

#### PAROLE CHIAVE

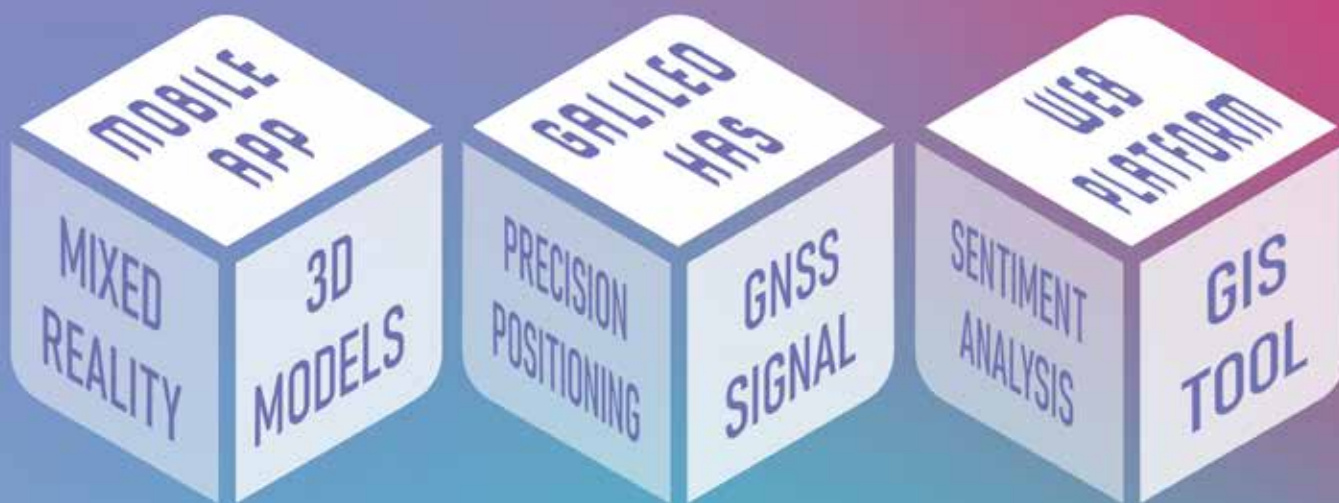
ICT; PATRIMONIO CULTURALE; MUSEI; REALTÀ AUMENTATA; REALTÀ VIRTUALE; INTELLIGENZA ARTIFICIALE; GAMIFICATION; SHARE DATA; ARCHEOLOGIA

#### AUTORE

LUCA FALZONE  
KETTY CANTONE  
XENIA PROGETTI  
INFO@XENIAPROGETTI.IT

# ROMAX-PAND.

ANCIENT RUINS, MODERN DOINGS



A shared space for visitors and institutions, combining satellite precision, MR and data intelligence for immersive experiences and digital cultural heritage preservation tools.