

Luminar 3  
web\_musei  
Venezia, 29/30 gennaio 2004

**1. Musei virtuali e basi di conoscenza: Gallerie della letteratura**

Antonella Sbrilli  
Università La Sapienza - Roma  
antonellasbrilli@yahoo.it  
<http://w3.uniroma1.it/dsa/homeLF/sbrilli>

# Qualche definizione di museo virtuale

## In 2 dimensioni

- Ricostruzione digitale di una collezione realmente esistente
- Sito web di un museo
- Raccolta di riproduzioni digitali su web che corrispondano o meno a degli originali esistenti

## In 3 dimensioni

- Ri/costruzione di un ambiente 3D esplorabile che contiene:
  - riproduzioni di opere esistenti in musei
  - opere appositamente create per esso

## Qualche esempio:

- Galleria Borghese
- Website del Louvre, Tate Gallery etc.  
([www.icom.museum](http://www.icom.museum))
- Webmuseum di Nicholas Pioch
- Artchive
- *Guggenheim Virtual Museum* di Hani Rashid, Asymptote Architectures, 1999 (ancora non realizzato)
- Jeffrey Shaw, *The Virtual Museum*, 1991

# Esempi di eccellenze nella ricostruzione in 3D

## **Virtual Exhibitor**, di *Infobyte* (Rm )

Ricostruzioni virtuali

- Tomba della Regina Nefertari
- Il '900 scolpito da Rodin a Picasso – Teatro virtuale del Museo del Corso
- La Stanza della Segnatura di Raffaello – navigabile dal web

## **3D Desktop Virtual Reality**, di *Aracnet* (RM)

Ricostruzioni virtuali

- La casa dei Vettii - Pompei
- La cappella degli Scrovegni – Sala multimediale



## Exhibits 3D di Daniele Panebarco

In quanto Editor, Exhibits 3D **non propone contenuti finiti**. Consente agli operatori museali e agli storici dell'arte di inserire i contenuti storico-artistici secondo le necessità del pubblico a cui ci si rivolge. Permette la modellazione dei contenuti in relazione alla tipologia di struttura espositiva che si intende digitalizzare: *museo*, *esposizione*, *sito archeologico*, ma anche *collezione virtuale di conoscenze*.

## Ricostruzioni virtuali con Exhibits 3D

### musei esistenti

Pinacoteca di Ravenna 2002

Pinacoteca di Faenza - 2002

Quadreria Rolo di Bologna - 2003

Sala Carracci - Credito romagnolo di Bologna - 2003

### basi di conoscenza (collezioni di contenuti virtuali)

Gallerie della Letteratura, 2004

## In prospettiva:

- È possibile arrivare a definire uno *standard* di visualizzazione sul web dei musei, in analogia con quanto è avvenuto con le biblioteche?
- Uno standard che preveda
  - la navigabilità tridimensionale degli ambienti
  - la visualizzazione delle opere in scala e nel loro contesto
  - la relazionabilità ipermediale dei contenuti

- Alcune basi di conoscenza sul web possono essere trattate come musei virtuali?
- Vale la pena di prevedere una accessibilità non solo testuale ma anche tridimensionale per alcune collezioni di contenuti?
- *E le colonne vertebrali/degli elevati castelli-libri/a mo' di pagine abitate/fogli di villaggi vitrei./Qui le città-vivi libri digrignarono come un libro i fogli di elevati castelli-superfici.../Fogli abitabili da uomini... Velimir Chlébnikov, 1921 ca. (tr. A. M. Ripellino)*

# Gallerie della Letteratura

- Un database relazionale di arte e letteratura
- una base di conoscenza cooperativa accessibile ed espandibile sul web
- un museo doppiamente virtuale (sulla carta e sul web)

- André Malraux, *Le musée imaginaire*, 1965, Il museo dei musei, Leonardo, 1957
- Francesco Antinucci, *Se i musei sono immagini puoi vederli e capirli di più* Telema, 1996
- P. Galluzzi, P. Valentino, *I formati della memoria*, Giunti, 1997
- M. Forte, M. Franzoni, *Il museo virtuale: comunicazioni e metafore*, in Sistemi intelligenti, 2, agosto 1998
- Bertuglia, Magnaghi, *Il museo tra reale e virtuale*, editori Riuniti, 1999

- Bernard Deloche, *Le musée virtuel. Vers une éthique des nouvelles images*, Press Universitaire de France, Paris, 2001
- M. Rossi, P. Salonia, *Comunicazione multimediale per i beni culturali*, Addison-Wesley, Milano 2003

# Schema di classificazione delle tipologie di *museo digitale* a cura di Alessandro Bianchi

## 1 TIPI DI COMMITTENZA

1a-Ente pubblico o con un'attività riconducibile a pubblico interesse.

1b-Altro: aziende, liberi imprenditori, soggetti privati.

## 2 IMMERSIVITÀ

2a-Un museo a 2D non consente una completa immersività virtuale. Le opere scorrono in rassegna isolate (nel caso di sculture, perlopiù su sfondo neutro). Oppure le opere sono inserite in un ambiente che è possibile vedere da un solo punto di vista. Non è possibile girare attorno agli oggetti visti.

**2b**-Si possono considerare *un primo sviluppo del museo 2D* tutti quegli ambienti (con esposte opere) in cui ci si può muovere attraverso gli spazi solo in percorsi predeterminati, senza una piena libertà di movimento.

**2c**-Un museo in *3D* consente invece un'immersività completa. È possibile muoversi negli ambienti con piena libertà. L'assenza di cornici e limiti rende maggiore l'illusione ottica. Il software utilizzato deve tenere conto di molti più dati che in un museo 2D: questi programmi considerano concretamente e teoricamente i dati della psicologia della percezione.

### **3** **COLLEZIONE OPERE**

**3a**-La collezione virtuale riproduce fedelmente un *fondo realmente esistente* (esposto o meno).

**3b**-La collezione virtuale riunisce opere appartenenti in realtà a *fondi o collezioni diversi*; oppure *opere d'invenzione e opere reali*.

3c-La collezione virtuale è costituita interamente da *opere d'invenzione*.

## 4 CONTENUTI AGGIUNTI E INTERATTIVITÀ

4a-Peculiarità del museo digitale è poter visualizzare (o trasmettere, accanto all'opera o diversamente dislocate) più informazioni aggiuntive: la classica *scheda catalografica*; ma anche *collegamenti ipertestuali o ipermediali* a contenuti specifici (un esempio di quest'ultimo tipo: le "Gallerie della letteratura").

4b-L'*interattività* costituisce una riserva inesauribile di contenuti aggiunti: *info-chat, forum, spazio/i commenti, aggiunta costante di materiali*.

4c-Le operazioni ipermediali e interattive possono essere o meno contenute e visibili nella *stessa (o in un'analogica) interfaccia grafica* del museo digitale: senza uscire dall'ambiente software di simulazione.

## **5** **WEB-MUSEO O MUSEO VIRTUALE?**

**5a**-Il museo nel *World Wide Web* necessita di *velocità*:  
*applicazioni snelle e file leggeri.*

**5b**-*La virtualità (3D)* rende possibile (a qualunque distanza) un  
*primo convincente approccio percettivo al museo.*