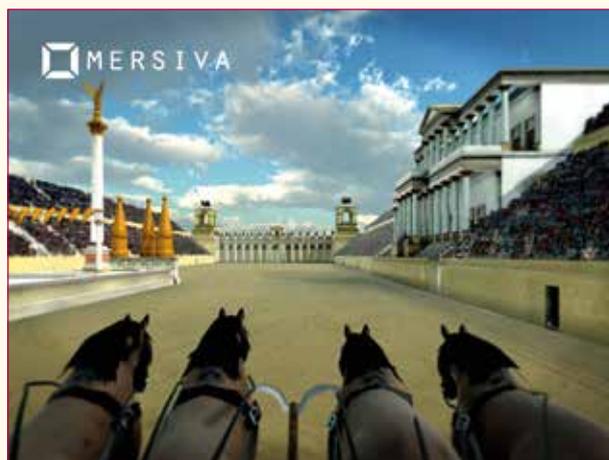


# REALTÀ VIRTUALE NEI BENI CULTURALI: MERSIVA

A CURA DI ARAUNDU

Una soluzione tecnologico-creativa innovativa, nata per le diverse esigenze espositive in ambito storico, archeologico e museale.



Mersiva è un servizio pensato per portare all'interno dei beni culturali un'innovazione di processo, oltre che di prodotto. Utilizzando la realtà virtuale (VR) come tecnologia espositiva, si ottiene infatti un'esperienza d'uso da parte del pubblico completamente nuova.

Il visitatore di un percorso museale o di uno scavo archeologico, ad esempio, viene trasportato all'interno di scenari virtuali interattivi e viene immerso in contesti digitali legati all'elemento di interesse. Fra questi si possono realizzare ricostruzioni 3d storiche di ambienti o reperti, con i quali le persone possono interagire attivamente ottenendo una fruizione altamente coinvolgente dal punto di vista didattico ed emozionale, adatta ad ogni fascia di pubblico.

Con la soluzione Mersiva non solo realizziamo gli scenari e i contenuti in cui immergere l'utente, ma anche l'intera infrastruttura tecnologica necessaria alle performance. Sono molti i modi in cui il

visitatore può raggiungere il contenuto di una mostra a seconda dei diversi momenti e in ognuno la realtà virtuale può essere progettata per esprimere il maggior potenziale comunicativo possibile: attraverso il web o il social per operazioni di marketing; all'interno di app mobile dedicate alla visita, video-installazioni su monitor e proiettori; o ancora all'interno di caschi virtuali collegati a sensoristica di prossimità o di motion capture.

Capacità essenziale di Mersiva è quindi quella di fondere lo sviluppo dell'infrastruttura tecnica con il contenuto creativo, ma prima ancora di produrre strategie d'uso in cui viene progettata la user-experience del pubblico stesso. In pratica, non solo cosa esso vedrà, ma in che momento, in quale punto del sito e attraverso quali dispositivi, al fine di valorizzare al massimo l'esperienza del visitatore.

Come già detto, nell'utilizzo della realtà virtuale l'interattività da parte

dell'utente è un valore centrale, ma non solo verso il pubblico. Attraverso le interazioni infatti vengono prodotti dati molto utili all'organizzazione, con i quali può essere fatta un'analisi profilata degli utenti, raccogliendo informazioni come dati di affluenza, elementi di maggior interesse, durata media o fruizione degli spazi. E ancora profili, visualizzazioni ed interazioni del contenuto VR mostrato nei social e nel web. Questi dati vengono quindi interpolati per produrre indagini di mercato utili ad approfondire la conoscenza

dei target di pubblico e migliorare l'esposizione.

Mersiva può infine essere considerata come un *Service As a Solution*, ovvero come piattaforma in grado di costruire veri e propri software, progettati per risolvere problemi più complessi nell'ambito dei beni culturali, come la conservazione e la manutenzione di opere e ambienti, in cui cioè la realtà virtuale è ancora una volta uno strumento di osservazione privilegiato per l'analisi di dati provenienti da fotogrammetria o scansioni digitali 3d.



**AUTORE**

DANIELE TOMASSUCCI  
daniele.tomassucci@araundu.it  
Arandau Srl

**PAROLE CHIAVE**

REALTÀ VIRTUALE; BENI CULTURALI; ARCHEOLOGIA; 3D; MOTION CAPTURE;



**ABSTRACT**

SINCE 2010, ARAUNDU BRINGS TO THE PUBLIC 3.0 EXPERIENCES IN SOCIO-CULTURAL INTEREST SUCH AS LIVE PERFORMANCES, TOURIST ITINERARIES OR MUSEUM EXHIBITIONS OF ARCHAEOLOGICAL OR ARTISTIC NATURE. OUR TEAM DAILY RESEARCHES COMMUNICATION SOLUTIONS WITH THE MOST INNOVATIVE TECHNOLOGIES SUCH AS VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY.