

museo  
archeologico  
nazionale  
di napoli

**comunicato stampa**



**Primo *DIGITAL DAY* al MANN: l'archeologia non è mai stata così contemporanea!**

**Il direttore Giulierini: "Con un totale di 4 milioni e 700mila euro di fondi PON impiegati tra valorizzazione e catalogazione raccontiamo la nostra rivoluzione digitale"**

**Tra le novità la piattaforma VR MANN, MANNCRAFT, 3D su [sketchfab.com](https://sketchfab.com)**

**APP "GREENBIKE MANN EST-OVEST, dall'arte al mare**

**I segreti della Quadriga di Ercolano, il viaggio nell'Ipogeo dei Cristallini, *videogames* e Accessibilità**

Napoli 19 giugno 2023. *Videogames, Tour Virtuali, App, video istallazioni e ricostruzioni 3D, il lancio della pagina [sketchfab.com](https://sketchfab.com) che si aggiunge agli altri social del MANN: l'archeologia non è mai stata così contemporanea!*

Nel suo primo '*Digital day*' aperto ai visitatori e agli appassionati di tecnologia, il Museo Archeologico Nazionale di Napoli ha presentato 26 progetti digitali per la valorizzazione realizzati grazie ai fondi PON Cultura e Sviluppo, tra i quali alcune importanti novità ed anticipazioni.

*"Dal 2015 abbiamo correttamente impiegato tutti i fondi destinati al digitale, per la valorizzazione e per la catalogazione: 4 milioni e 700mila euro circa - di cui 800mila già spesi e due tranches di 2 milioni e 500 mila e 1 milione e 500mila spesi al 60% e destinati a progetti tutti già contrattualizzati - spiega il direttore del MANN Paolo Giulierini. Sicuramente l'emergenza coronavirus ha dato una accelerazione alla digitalizzazione anche nel settore dei Beni Culturali, ma non avremmo potuto conseguire certi risultati se non fossimo partiti ben prima con la programmazione, puntando subito su linguaggi vicini ai più giovani, dai videogiochi ai fumetti, coinvolgendo Università e ricercatori. Per raccontare a tutti questa nostra 'rivoluzione digitale' abbiamo scelto una formula 'campus', ovvero presentazioni in Auditorium, con la possibilità per il pubblico di incontrare gli esperti, e attività di svago e relax nel giardino della Vanella, con l'invito a connettersi per scoprire la nostra offerta digitale, giocare e visitare le sale del Museo".*

*"Il MANN è uno dei pochi musei al mondo che ha introdotto il tema delle strategie digitali all'interno della propria programmazione pluriennale, con la presentazione del secondo piano strategico nel 2020. È importante sottolineare che tutti i progetti annunciati sono stati realizzati o sono in corso di completamento. Alcuni di questi sono particolarmente innovativi, perché si collocano sulla frontiera della tecnologia. Come già accaduto in passato il MANN di Paolo Giulierini è stato un apripista, anche sul tema del digitale, dimostrando coraggio e capacità di visione", dichiara, introducendo i lavori, il Prof. Ludovico Solima (Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli), Coordinatore delle linee guida della digitalizzazione nel Piano Strategico del MANN.*

**Partiamo dalle novità assolute presentate in anteprima:**

**VR MANN** è la piattaforma di navigazione per la visita virtuale del Museo da remoto, illustrata da Francesco Gabellone (Technè. Servizi per comunicazione museale). Nella visita virtuale funzionalità avanzate permettono la fruizione ad altissima risoluzione delle sale (12K), la visione stereoscopica, sistemi

multilingua e un *tour* assistito da una guida reale remota ("*live-guided tour*") per gruppi di visitatori che potranno connettersi contemporaneamente sul *web*. La piattaforma è disponibile come *WebApp*, sia *on-line* che *off-line*, è compatibile con qualsiasi *device* e sistema operativo ed è integrata con schede di approfondimento, filmati, supporto LIS e modelli 3D interattivi.

**APP "GREENBIKE MANN EST-OVEST, dall'arte al mare".** Segue la vocazione 'verde' del museo la nuova APP, che ha la funzione di accompagnare l'utente alla scoperta della città metropolitana e delle bellezze del suo territorio attraverso il cicloturismo. Un progetto sostenibile che mette insieme paesaggio, storia, arte, archeologia, antropologia, curato da Paolo Giulierini, Daniela Savy, Riccardo Motti, Marialucia Giacco, Francesca Scamardella, Luca Simeone, Ludovica Lanzuise (Procida).

Tutti gli itinerari prendono il via dal MANN (che ha appena inaugurato l'area *bike* esterna con rastrelliere, ricariche per bici elettriche e una fontanella) e *Bicycle house* nella Galleria Principe (afferente alla rete ExtraMann, progettata dall'Università Federico II nel quadro di OBVIA per il MANN).

NAPOLI OVEST /Teatro Bellini, CSI Gaiola Pausyllipon, Chiesa di San Gennaro Pozzuoli, Anfiteatro Flavio, Serapeum, Tempio di Apollo lago d'Averno, Terme di Baia, Casina Vanvitelliana, Lago Miseno, Piscina Mirabile, Castello Aragonese, Museo archeologico di Baia. A questo itinerario è collegato quello di Procida, che si può raggiungere via mare da Pozzuoli

NAPOLI PROCIDA/Marina grande, Palazzo Merlato, i limoneti, il faro, il cottimo, Torre Aragonese in contrada Pozzovecchio, spiaggia del postino, la Parula, isolotto di Vivara, belvedere Centane, la casa di Graziella, Marina di Corricella, piazza dei Martiri, Santa Margherita nuova, Palazzo d'Avalos, Abbazia di san Michele.

NAPOLI EST/Circumvesuviana, San Giovanni a Teduccio Polo UNINA, Pietrarsa, MAAV Museo del vino, Portici Reggia MUSA e Orto Botanico, Villa Campolieto, Ercolano.

MANN E IL MARE/Acquedotto del Serino, Necropoli ellenistica, Pietrasanta, Chiesa dell'arte della Seta, Chiesa di San Pietro Martire, Porto Immacolatella, sito archeologico piazza Municipio, metro dell'arte, Palazzo Reale, Molo San Vincenzo.

L'applicazione è disponibile sia per iOS che Android. L'*app* comprende svariate funzionalità, in italiano e in inglese, tra le quali sezioni dedicate alla descrizione degli itinerari (divisi per singoli punti di interesse) con collegamento a immagini di opere d'arte del MANN; geolocalizzazione dell'utente e dei siti; possibilità di filtrare il tipo di percorso; indicazione dei livelli di difficoltà dell'itinerario; linea grafica *Kids*. Il progetto di comunicazione comprende anche un video. L'*App*, realizzata da SPICI con il contributo di *Hack The Duck*, è stata illustrata da Mariangela Contursi (Dg SPICI).

**MANNCRAFT** Il Museo Archeologico Nazionale di Napoli è tra i primi musei al mondo ad approdare all'universo di *Minecraft* (il celebre video gioco "*sandbox*" prodotto da Mojang e distribuito da Microsoft, capace di coinvolgere oltre 140 milioni di utenti attivi al mese). Per "*sandbox*" si intende un tipo di *videogame* che mette numerosi strumenti a disposizione dei giocatori, senza imporre un particolare obiettivo da raggiungere, lasciando loro la possibilità di inventare e modificare il gioco. *Minecraft* offre quindi ai suoi utenti (target 8-20 anni) piena libertà di invenzione e creazione. Non sorprende che sia stato adottato come strumento educativo da migliaia di scuole nel mondo, utile per avvicinare gli studenti all'apprendimento di varie discipline. Col tempo *Minecraft* è diventato un vero e proprio ecosistema, aperto ad iniziative di costruttori di mappe e creatori di contenuti. Il MANN approda a *Minecraft* in grande stile grazie ad una riproduzione in scala 1 a 1 dell'edificio principale e delle sue sale. Al suo interno, trova collocazione una selezione delle più celebri opere del Museo, riprodotte con lo stile a cubetti tipico di *Minecraft*. Il giocatore può interagire con le opere, ricavando le informazioni principali sulla loro storia, oppure esplorare la mappa dialogando con personaggi che non giocano, in grado di fornire ulteriori informazioni e aneddoti. Il gioco è disponibile da oggi e a fine giugno avrà un sito dedicato.

**Fuga dal Museo** è il titolo, ancora provvisorio, del nuovo gioco per dispositivi vocali Echo, che sarà distribuito a settembre sullo *store* digitale di Amazon. Si tratterà, a tutti gli effetti, di un *escape game* che richiederà all'utente di completare un percorso, le cui tappe saranno caratterizzate da porte da aprire e meccanismi da attivare. Grazie all'utilizzo della voce, il giocatore entrerà "virtualmente" all'interno delle sale del Museo Archeologico Nazionale di Napoli e diventerà protagonista di una misteriosa avventura, che gli richiederà di risolvere una serie di enigmi e di conoscere celebri personaggi storici legati alla storia del Museo. Interagendo con i dispositivi vocali Amazon Echo sarà possibile, molto facilmente, anche compiere

azioni apparentemente complesse, come muoversi tra le sale, osservare oggetti posti in alto o in basso, aprire porte, azionare meccanismi, raccogliere indizi e tanto altro ancora. Fuga al Museo offrirà un'esperienza immersiva, in cui la curata componente sonora ricreerà un'atmosfera ricca di fascino e di mistero. Il progetto è presentato da Fabio Viola (Mobile idea srl).

**Plastico di Pompei: Pompei e il MANN, la nuova video installazione.** Opera del videoartista Pietro Galifi della Bagliva, prodotta da IMAGO MUSE, sarà collocata nella sala del Plastico di Fiorelli (attualmente in fase di montaggio). Sei *monitor* di differenti dimensioni illustreranno in *loop* la corrispondenza tra il plastico ricostruttivo e la città antica di Pompei. Un'intricata rete di relazioni che si arricchisce degli oggetti rinvenuti e conservati nelle collezioni del Museo.

-----  
Ecco gli altri progetti presentati nel corso della giornata, divisi per tematiche.

## ARCHEOLOGIA IN 3D

**Digitalizzazione, modellazione e ricostruzione 3D di reperti della sezione Egizia del MANN, presentato da** Davide Maria Calandra ( DMC S.R.L.).

**Digitalizzazione e realizzazione con tecnologia 3D in metallo e polimeri del Toro Farnese,** presentato da Alessandro Manzo. Il risultato è, per la prima volta, una riproduzione assolutamente fedele dell'opera, che potrà essere osservata da prospettive diverse e, toccata senza rischi per l'originale.

## LE APP

**MANNapp**, presentata da Gianluigi De Lucia di Artware, da due mesi è la app gratuita riservata ai visitatori del museo. "ArtWareCaronte" è scaricabile gratuitamente inquadrando un QR Code o attraverso *app-store*. I contenuti audiovisivi, anche inediti, sono nel segno dell'inclusività. Tra le novità anche la possibilità per i visitatori di interagire commentando in tempo reale. Ulteriore elemento di innovazione è rappresentato da **Archimede**, la *Web App* dedicata alla visualizzazione dei dati sui visitatori mediante modelli di *Data Science* e *Machine Learning*.

**APP extraMANN:** *l'app di mappatura collaborativa che promuove il protagonismo attivo delle persone nel racconto dei siti extraMANN e del patrimonio culturale della città di Napoli*, illustrata da Ilaria Vitellio di *Cityopensource* coinvolge gli oltre 40 siti della rete Obvia-ExtraMANN.

## GAMING

**Father and son 2 - Sequel** di *Father & Son*, il primo *videogame* prodotto da un museo archeologico, è stato illustrato da Fabio Viola (Associazione culturale TUO Museo). Se nel primo episodio, l'utente era proiettato dall'Antico Egitto alla Napoli borbonica del Settecento, passando attraverso l'eruzione del Vesuvio vista da Pompei nel 79 d.C., nel secondo si può incontrare Cleopatra e Marco Antonio, in navigazione attraverso il Mediterraneo nel I secolo a.C. Arrivando in epoche più recenti, ci ritroviamo nel 1844 in compagnia di Charles Dickens durante la sua visita agli scavi di Ercolano e poi catapultati nella Napoli della Seconda guerra mondiale. Il *videogame* è stato recentemente segnalato con menzione speciale al Premio Gianluca Spina. Supervisore del progetto è il Prof. Ludovico Solima (Università della Campania L.Vanvitelli).

**"Project Ulisse - Le donne dell'Odissea come non sono mai state raccontate"** è il titolo del videogioco i cui contenuti sono stati anticipati da Matilde Finarelli e Sirotoracchio di 20tab. Al centro della narrazione la storia di Ulisse e delle figure femminili che incontra nel suo percorso, cambiandole per sempre. Un'avventura

interattiva che farà riflettere sul ruolo della donna, in un contesto tanto antico quanto eccezionalmente attuale.

## ACCESSIBILITÀ

**I Capolavori del MANN** - Raccontati dal Responsabile scientifico, Prof. Alessandra Pagliano (Università Federico II di Napoli, Dipartimento di Architettura), sono circa 35 video dedicati alle principali collezioni del MANN. Attraverso la combinazione di grafica, animazione, suoni e racconto, forniscono accattivanti spiegazioni per varie tipologie di fruitori, articolate in quattro percorsi narrativi: SuperMANN, GigaMANN, UltraMANN e VirtualMANN. I contenuti sono stati elaborati tenendo conto delle necessità del pubblico con disturbo dello spettro autistico.

**GENS - Intrighi di famiglia** è il nuovo *format* narrativo illustrato dalla Prof. Alessandra Cirafici - (DADI Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli), fruibile nella *App* del MANN. La cifra innovativa della proposta è rappresentata sia dal linguaggio che dal ritmo narrativo adottato, assai prossimi alle strategie delle *webseries*.

## PRODOTTI DIGITALI PER ALLESTIMENTI PERMANENTI E MOSTRE

**Campania Romana - Studio e video-ricostruzione della Quadriga di Ercolano.** La proposta ricostruttiva digitale si fonda sull'integrazione di tutte le informazioni offerte dalla documentazione iconografica antica, dalle fonti storiche e d'archivio e dalle evidenze archeologiche. La sua verifica attraverso le tecniche del restauro digitale ha permesso di riconsegnare agli studiosi e al pubblico un monumento ancora lacunoso, ma ora sicuramente molto più leggibile e fruibile nei suoi aspetti tecnici, artistici, figurativi, storici. Sono intervenuti Stefania Pafumi (CNR-Istituto di Studi sul Mediterraneo, Napoli), Francesco Gabellone (CNR-Istituto Nanotec, Lecce), Fabiana Cerasa (Dottorato in Scienze per il Patrimonio e la Produzione Culturale, Università di Catania).

**Video ricostruttivo della decorazione pittorica dell'Anfiteatro di Pompei**, realizzato per la mostra "Gladiatori" da Paolo Saracini – Altair Multimedia srl.

**"Progettazione, allestimento digitale e multimediale del Plastico del MANN"** è il progetto illustrato da Mario Grimaldi.

**Sezione Napoli greco-romana - Ipogeo dei cristallini.** Presentazione del rilievo architettonico con tecnologia *laser-scanner* dell'Ipogeo dei Cristallini di Federico Caprioli (ACAS 3D) e illustrazione dello Studio ricostruttivo e VR *Virtual reality App* dell'Ipogeo dei Cristallini, con interventi di Raffaella Bosso (Soprintendenza Archeologia, Belle arti e Paesaggio per il Comune di Napoli), Carlo Rescigno (Università degli Studi della Campania L. Vanvitelli - Scuola Superiore Meridionale), Francesco Gabellone. Lo studio ricostruttivo si inquadra nella più ampia finalità della conoscenza, valorizzazione e fruizione dei contesti delle necropoli magnogreca di *Neapolis*. L'obiettivo è quello di proporre forme di rappresentazione e metodi di comunicazione innovativi, che possano rivolgersi al grande pubblico, ma all'interno di un percorso rigoroso di ricerca. Il MANN dedicherà prossimamente un approfondimento sull'ipogeo dei Cristallini.

**Sezione Mediterraneo antico - BAIA Experience. Viaggio virtuale nelle Terme sommerse di Baia.** Con la tecnica della "fotografia VR" (Realtà Virtuale), è stato realizzato un video VR a 360° a partire da singole istantanee in qualità 4K collocate in punti selezionati lungo l'itinerario. La visita, della durata di circa venti minuti, si completa con un'audio descrizione in italiano e in inglese. Intervento di Nicolai Lombardo (Associazione BAIA Experience).

**La giornata si è chiusa con la proiezione dei video realizzati per importanti mostre, partendo da "Lucy. Sogno di un'evoluzione" e "Moebius. Alla ricerca del tempo,"** realizzate in

collaborazione con Comicon. Per la mostra **Gladiatori** sono stati illustrati il *Totem Interattivo Multi-touch* per la fruizione di modelli 3D (Davide Maria Calandra – DMC srl) e i Video ricostruttivi realizzati dal regista Aldo Zappalà (The Village doc&films), infine il progetto *Slidedoor* (Paolo Maria Chiarolanza - Intraluoghi) che ha messo in comunicazione l'atrio del MANN con il Colosseo.

Contributo finale, le immagini del film "**Agalma**" di Doriana Monaco (voci di Sonia Bergamasco e Fabrizio Giufuni) che ha partecipato alla Mostra del Cinema di Venezia - Giornate degli Autori nel 2020 ed è ambasciatore nel mondo della 'vita segreta del museo': intervento della produttrice Antonella di Nocera - Parallelo 41.

Sono intervenuti inoltre nel corso del *Digital Day*: Mita Marra (LUPT Università degli Studi di Napoli Federico II) sul tema del *Social impact* del MANN, Cristiana Barandoni (Responsabile scientifico MANN *In Colours*) che ha presentato demo su rilievi 3D con colorazione (*From pigment to pixel* – Proposta per una nuova fruizione della statuaria classica).

Ufficio Comunicazione MANN

081/4422220