

IV CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE
4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE
ON IMAGES AND IMAGINATION

IMG23

PUBLICA ISBN 978 88 99586 32 4

img

IMG23

4th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE
ON IMAGES AND IMAGINATION

PUBLICA

img

A cura di / Edited by
Stefano Brusaporci, Pamela Maiezza, Adriana Marra
Ilaria Trizio, Francesca Savini, Alessandra Tata

IMG23

Atti del IV Convegno Internazionale e Interdisciplinare
su Immagini e Immaginazione

Proceedings of 4th International and Interdisciplinary
Conference on Images and Imagination

PUBLICA

PUBLICA

SHARING KNOWLEDGE

IMG23

Atti del IV Convegno Internazionale e Interdisciplinare
su Immagini e Immaginazione

Proceedings of 4th International and Interdisciplinary Conference
on Images and Imagination

a cura di / edited by:
Stefano Brusaporci (c)
Pamela Maiezza
Adriana Marra
Ilaria Trizio
Francesca Savini
Alessandra Tata

Tutti i contributi sono stati sottoposti a *Double Blind Peer Review* e sono pubblicati con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License. All papers were subjected to Double Blind Peer Review and are published under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licence.

© PUBLICA, Alghero, 2023
ISBN 978 88 99586 32 4
ebook ISBN 978 88 99586 32 4
Pubblicazione Luglio 2023

www.publicapress.it

con il patrocinio di/under the patronage of:





Rovine viventi: immaginare il patrimonio culturale attraverso la realtà virtuale¹

Alive ruins: imagining cultural heritage through virtual reality

Abstract

In questa presentazione si discuterà di come la tecnologia VR permetta l'esperienza di abitare spazi virtuali ricostruiti o mai costruiti e come questo costituisca una risorsa preziosa per creare nuove immagini del patrimonio. Uno dei casi di studio presentati è la *Casa con giardino* di Pompei, ricostruita per la mostra *Pompei chez vous* al Grand Palais di Parigi (2020), che comprendeva un'installazione VR a 360° e un'esperienza VR interattiva.

Parole chiave

Realtà virtuale, Patrimonio, Immersione, Immaginario, Rovine.

Abstract

In this presentation, I will discuss how VR technology enables the experience of inhabiting reconstructed or never-built virtual spaces and how this represents a valuable resource for creating new heritage images. One of the case studies presented is Pompeii's *House with Garden*, reconstructed for the *Pompei chez vous* exhibition at Grand Palais de Paris (2020), which included a 360° VR installation and an interactive VR experience.

Keywords

Virtual Reality, Heritage, Immersion, Imaginary, Ruins.

Nel 2020, il Grand Palais di Parigi inaugurava la mostra *Pompei chez vous*, all'interno della quale vi era un'installazione VR a 360° e un'esperienza VR interattiva che riportavano in vita l'antica città di Pompei, o almeno parte di essa. Senza dubbio lo "*chez vous*" che compare nel titolo – letteralmente "da voi" – si riferisce alla trasposizione della storia, delle immagini, dei reperti della città all'interno del museo parigino. Tuttavia, "*chez vous*" può significare anche "a casa vostra", e potremmo intenderlo proprio in questo senso. Complice la pandemia, è quello che successo: ogni utente del sito web del Grand Palais ha potuto godere degli splendori della *Casa con Giardino*, direttamente sul divano, indossando un casco di realtà virtuale.

Questo è solo uno dei molti esempi che si possono portare di come negli ultimi anni la realtà virtuale (VR) – ma anche la realtà aumentata (AR) e la mixed reality (MX) – vengano ampiamente impiegate per la ricostruzione e diffusione del patrimonio culturale (Kersten et al., 2018; Soto-Martin, Fuentes-Porto & Martin-Gutierrez, 2020), sia per scopi divulgativi, sia educativi: vivere nelle stanze di una villa romana attraverso un casco VR, o ricreare una facciata mai realizzata di una chiesa (Brusaporci et al., 2020) attraverso l'AR. Tuttavia questo intervento non vuole mettere l'accento sulle capacità tecnologiche di questi dispositivi, quanto sulla specificità di questi media in relazione al patrimonio. In particolare la VR, offre la possibilità di *abitare* uno spazio virtuale, generando un immaginario, anche collettivo, che crea un ponte tra passato e presente (Bekele 2021).

L'immaginario include l'"atto magico" dell'immaginazione (Sartre, 1948, p. 193), dove l'irreale diventa però, in questo caso, possibile. Esso è allora un prodotto dell'immaginazione che fa crescere la portata del reale (Dufrenne, 1967, p. 65), collocandoci con nuovi modi in esso. Le inedite dimensioni di significato che l'immaginario porta con sé nel reale, vengono rese visibili e esperibili da questi nuovi media. Come sottolinea Wiesing: "Ciò che è nuovo di questi *new media* non sono nuove percezioni ma – come recita il titolo di Flusser che è autorevole a questo proposito – "Un nuovo potere dell'immaginazione" (Wiesing, 2010, p. 96). Benché il filosofo non si stia riferendo alla VR o all'AR, come del resto nemmeno Flusser, è chiaro come in particolare le peculiarità di queste tecnologie, se le osserviamo dal punto di vista del dispositivo, riguardino la capacità di ri-creare o visualizzare ciò che prima era solo immaginabile. Per citare direttamente Flusser: "è come se l'immaginazione fosse diventata autosufficiente; o come se avesse viaggiato dall'interno (diciamo dal nostro cranio) all'esterno (dentro al computer); o come se si potessero osservare i propri sogni dall'esterno" (Flusser, 2002, p. 114). Benché Flusser riferisca l'espressione alla fruizione delle immagini digitali attraverso computer, l'idea sembra particolarmente calzante per questi dispositivi che da una parte fanno entrare l'utente all'interno di un mondo-immagine escludendo il mondo reale in carne e ossa (VR); e dall'altra (super) impongono la presenza di oggetti digitali nell'ambiente circostante per lo più attraverso schermi portatili (Azuma, 1997). Se da una parte si ha infatti un'*immersione* nell'immagine in realtà virtuale da parte degli utenti, in grado di suscitare un forte senso di presenza (Pinotti, 2018), dall'altra, nelle applicazioni di AR, si assiste più propriamente ad un'*emersione* dei contenuti.

Soprattutto nell'ambito del patrimonio culturale, al di là delle capacità di visualizzazione che la realtà virtuale permette, sembra in primo luogo fondamentale la possibilità non solo di vedere uno spazio quanto più di *abitarlo*, nel senso più pregnante del termine. Ciò significa molto spesso poterlo attraversare ed esplorare (con i propri piedi o teletrasportandosi da un punto all'altro), ma soprattutto avere la capacità di interagire con gli oggetti in esso ricreati.

Questi due aspetti, emergono con chiarezza nelle due proposte VR create per l'esibizione *Pompei chez vous*². Una delle due installazioni consisteva in una ricostruzione VR della *Casa con Giardino*, e proponeva agli utenti un'esperienza interattiva all'interno della casa. Una volta indossato il casco, l'utente esplorava i resti della casa romana, impugnando una torcia elettrica virtuale, i.e., il controller, e attraverso il fascio di luce illuminava le pareti, rendendo visibile l'antica *domus*, così com'era prima dell'eruzione del 79 d.C., riccamente arredata e decorata con affreschi. L'installazione VR era fruibile da tre utenti alla volta e permetteva di esplorare le rovine e di ricostruire *collettivamente* collezioni di oggetti e intere stanze attraverso varie attività. Per i visitatori che non volevano partecipare all'esperienza interattiva, c'era la possibilità di fruire di un'esperienza VR guidata, ossia un video a 360°. In questo caso, una volta indossato il VR *headset*, il visitatore veniva trasportato nell'attuale sito archeologico di Pompei e, dopo pochi secondi, una luce intensa, che attraversa la scena da terra verso l'alto, tramutava le rovine nelle antiche stanze romane. Il tutto circondato da suoni naturali e voci, provenienti dall'esterno. Lo spettacolo, che si ripeteva per le diverse stanze della casa, terminava nel giardino, dove due avatar pompeiani parlavano tra loro. L'obiettivo di questa esperienza è chiaro, e il fatto che riguarda Pompei, patrimonio mondiale dell'UNESCO, è ancora più determinante. Infatti, c'è un ampio repertorio iconografico (pensiamo ai dipinti, come *La distruzione di Pompei ed Ercolanum* di John Martin, o al recente film di Paul Anderson *Pompei*) che ha alimentato nei secoli l'immaginario collettivo di questa città antica. Tuttavia, grazie all'ambiente immersivo siamo in grado di abitare effettivamente i suoi spazi, dal momento che una sua parte torna a vivere grazie alla VR.

Le questioni che vorremmo affrontare, a partire da questo caso studio, e che qui abbiamo solamente modo di porre sinteticamente, sono le seguenti: Qual è il rapporto tra lo spazio virtuale e il sito storico reale? Possiamo considerare un ambiente immersivo in qualche modo un'esperienza "autentica" del luogo? Le esperienze del patrimonio in VR rappresentano una perdita di valore per dei siti storici?

Senza dubbio la VR, benché i dispositivi non incontrino ancora oggi una diffusione capillare, è un mezzo fondamentale per la diffusione del patrimonio, soprattutto per quanto riguarda l'accessibilità non solo degli spazi, ma anche di materiali di archivio e ricerca. Un caso recente è l'applicazione VR *The Secret Annex*, sviluppata dalla Casa Museo Anne Frank (Lichtman, 2021), che permette da remoto di visitare gli spazi dove la famiglia si nascondeva, presentando inoltre la ricostruzione degli arredi originali. Quest'esperienza è utilizzata anche in contesti educativi da altre organizzazioni che in tutto il mondo si occupano della memoria dell'Olocausto. Non del tutto differente sono le applicazioni o le installazioni che restituiscono alle vestigia antiche una nuova vita all'interno dei caschi, anch'esse praticate volte alla salvaguardia della cultura, dell'identità, della memoria. In questo caso, il confronto con il sito archeologico diventa forse più complicato (Bideci & Bideci, 2023) e sembra necessario ragionare sull'idea di autenticità del patrimonio virtuale (Champion, 2021) e comprendere in che modo i nuovi spazi virtuali interagiscano con quelli originali, andando forse a modificare l'esperienza estetica della rovina.

NOTE

1. Questo contributo è stato realizzato nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto "Dipartimenti di Eccellenza 2018-2022" attribuito dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca (MIUR).
2. Questa esperienza virtuale nasce dalla collaborazione di diverse parti: Ferdinand Dervieux, interactive experience designer, ha concepito e sviluppato l'esperienza. La casa, così come appare nell'esperienza virtuale, è stata ricostruita da Aristeas, specializzata nella modellazione 3D di edifici storici. Inoltre, Ubisoft ha elaborato ulteriormente le ricostruzioni per la VR, ricreando texture, illuminazione, vegetazione e avatar, per rendere l'esperienza ancora più coinvolgente. Le due installazioni sono state realizzate filmando gli scavi di Pompei per diciotto mesi, poi ha seguito una modellazione 3D. La fotogrammetria ha permesso di catturare e restituire in modo realistico i resti di una casa pompeiana, non solo rilevando con precisione le misure ma anche ripercorrendo i volumi degli spazi, dato che i resti difficilmente si elevano al livello del primo piano. Risorsa online: <https://www.grandpalais.fr/fr/ex-pompei-la-realite-virtuelle> (Ultimo accesso 06.03.2023).

REFERENCES

- Azuma, R.T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355-85. DOI: <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Bekele, M. (2021). Mixed Reality: A Bridge or a Fusion between Two Worlds?. In E.M. Champion (Ed.), *Virtual Heritage. A Guide* (pp. 93-103). London: Ubiquity Press.
- Bideci, M., & Bideci, C. (2023). Back in Time with Immersive Heritage Tourism Experience: A Study of Virtual Reality in Archaeological Sites. In B. Ferrer-Rosell, D. Massimo, & K. Berezina (Eds.), *Information and Communication Technologies in Tourism 2023. Proceedings of the ENTER 2023 eTourism Conference, January 18–20. Springer Proceedings in Business and Economics* (pp.312-317). Cham: Springer.
- Brusaporci, S., Ruggieri, G., Sicuranza, F., & Maiezza, P. (2017). Augmented Reality for Historical Storytelling. The INCIPICT Project for the Reconstruction of Tangible and Intangible Image of L'Aquila Historical Centre. *Proceedings*, 1, 1083. <https://doi.org/10.3390/proceedings1091083>
- Champion, E. (Ed.) (2021). *Virtual Heritage. A Guide*. London: Ubiquity Press.
- Dufrenne, M. (1967). *Esthétique et Philosophie* (vol. I). Paris: Klincksieck.
- Flusser, V. (2002). *Writings*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Kersten, T.P., Tschirschwitz F., Deggim, S., & Lindstaedt, M. (2018) Virtual Reality for Cultural Heritage Monuments – from 3D Data Recording to Immersive Visualisation. In M. Ioannides et al. (Eds.), *Digital Heritage. Progress in Cultural Heritage: Documentation, Preservation, and Protection. EuroMed 2018. Lecture Notes in Computer Science* (vol 11197, pp. 74-83). Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-01765-1_9

Lichtman, S.A. (2021). Designing Absence at the Anne Frank House Museum, Amsterdam, and the Secret Annex Online. In G. Lees-Maffei, & R. Houze (Eds.), *Design and Heritage. The Construction of Identity and Belonging* (pp. 273-288). London: Routledge.

Pinotti, A. (2018). Immagini che negano se stesse. Verso un'anticoologia. In P. Montani, D. Cecchi, & M. Feyles (Eds.), *Ambienti mediali* (pp.231-243). Roma: Meltemi.

Soto-Martin, O., Fuentes-Porto, A., & Martin-Gutierrez, J. (2020). A Digital Reconstruction of a Historical Building and Virtual Reintegration of Mural Paintings to Create an Interactive and Immersive Experience in Virtual Reality. *Applied Science*, 10 (2), 597. <https://doi.org/10.3390/app10020599>

Wiesing, L (2010). *Artificial Presence. Philosophical Studies in Image Theory*. Stanford, California: Stanford University Press.