

# MUSEO IMMERSIVO DI STORIA DI UN'AREA DI CONFINE

CCM - Consorzio Culturale del Monfalconese

PROGETTAZIONE ESECUTIVA  
ESPERIENZA XR



# Esperienza in Extended Reality

Il progetto "Museo Immersivo dell'Area di Confine" ha l'obiettivo di valorizzare la sede del Consorzio Culturale del Monfalconese, la Villa Vicentini-Miniussi, utilizzando tecnologie avanzate della Extended Reality (XR).

Grazie a questo approccio innovativo, i visitatori potranno vivere un'esperienza immersiva che permetterà loro di esplorare il territorio e approfondirne gli aspetti storici, geografici, naturali e sociali. Il tema centrale è quello della scoperta del territorio dell'Isontino e i vari temi ad esso collegati.

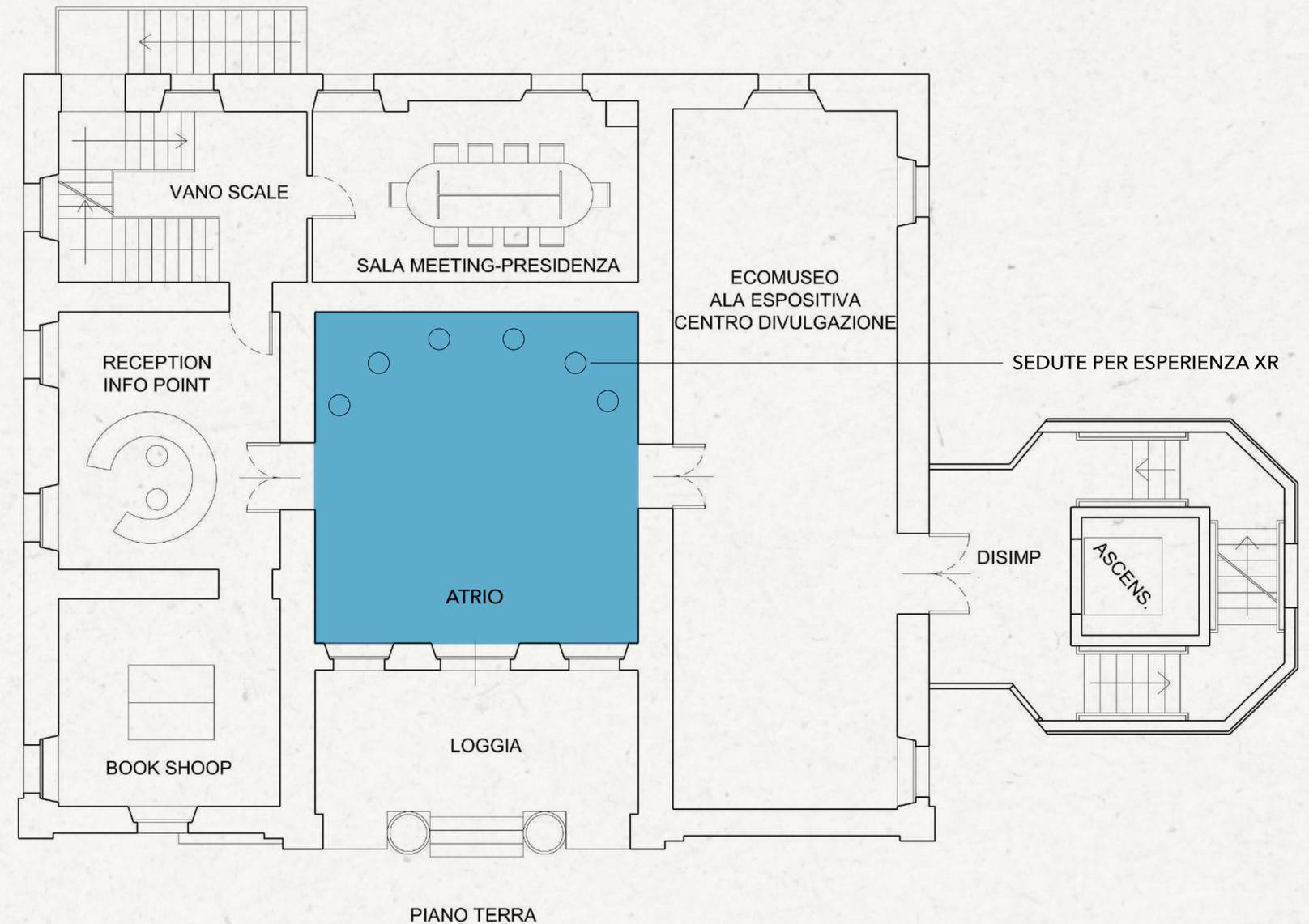


# Localizzazione dell'Esperienza

L'esperienza in Realtà Aumentata sarà fruita presso l'Atrio della Villa Vicentini-Miniussi, che rappresenta uno degli spazi centrali della sede del CCM.

La ricostruzione in 3D di tale spazio consentirà agli ospiti di vivere l'esperienza immersiva all'interno di un racconto che mira a valorizzare il patrimonio storico documentale e fotografico del Consorzio Culturale, a partire dalla sua sede, dove si custodiscono la storia e le tradizioni delle comunità locali.

La villa e il suo spazio interno diventano così protagonisti ed espedienti narrativi perché come un teatro offriranno da quinta scenica alla rappresentazione. Anche gli apparati decorativi della villa verranno così valorizzati poiché grazie alla tecnologia AR/VR le pareti affrescate rimarranno visibili e si relazioneranno con i vari contenuti proposti, rispettando i vincoli storici ed artistici.



## L'Archivio del CCM

Il Consorzio Culturale del Monfalconese custodisce un vasto repertorio di opere d'arte, manufatti di cultura materiale ed etnografica, documenti, fotografie e testimonianze del passato. Questi materiali rappresentano un prezioso patrimonio culturale e storico che racconta la memoria delle comunità locali e la storia degli ultimi 130 anni del territorio isontino.

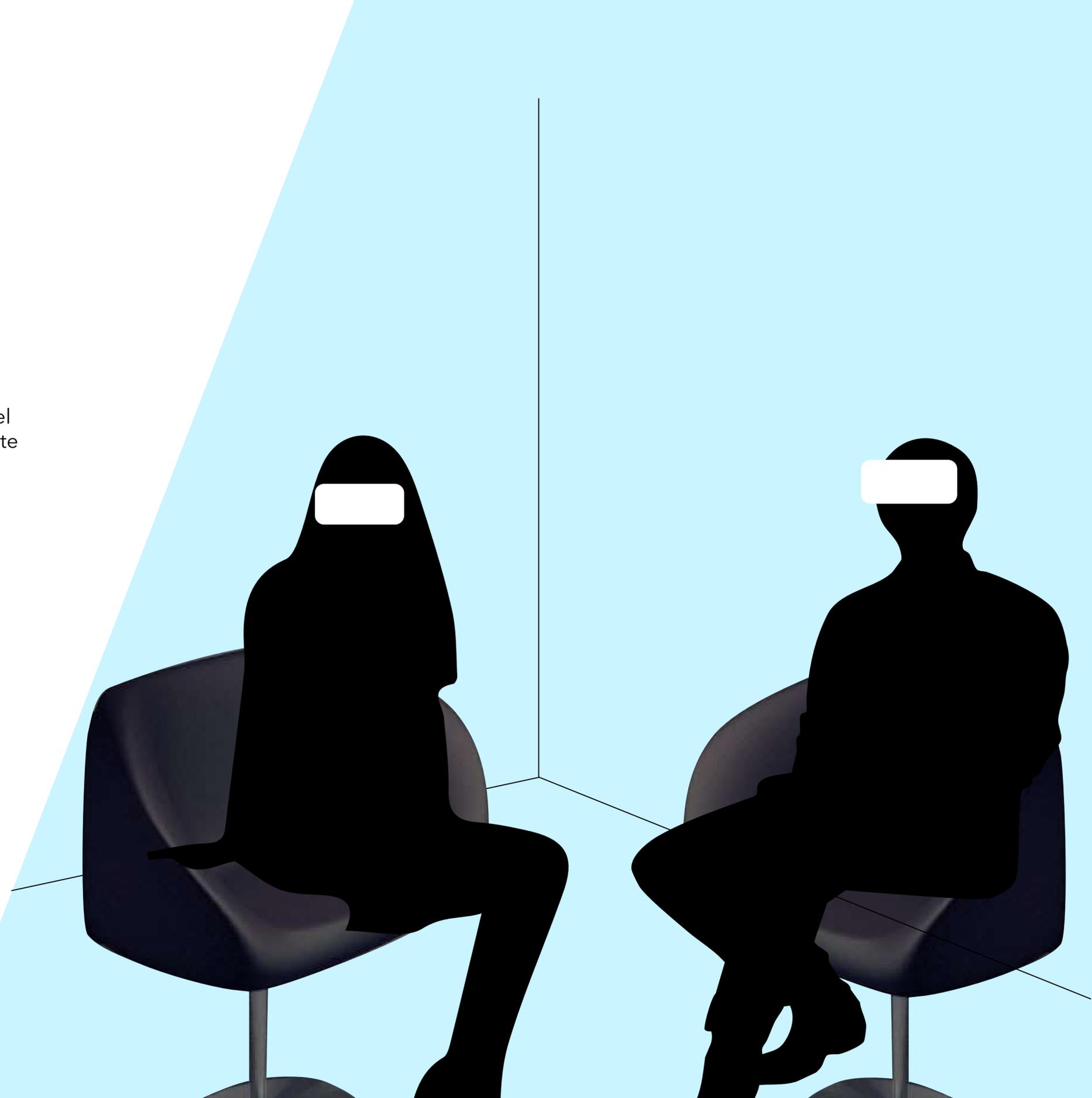


# XR Experience

L'obiettivo specifico dell'esperienza in XR è quello di offrire una modalità innovativa e inedita per la valorizzazione del patrimonio storico-culturale del CCM. Indossando il visore VR, i visitatori vivranno un'esperienza coinvolgente e immersiva che narrerà:

- La storia della Villa Vicentini Miniussi
- Le attività svolte dal CCM
- I **Territori** del Carso, il litorale, l'Isonzo
- Le **Genti**: persone e mestieri
- Le **Memorie** del territorio

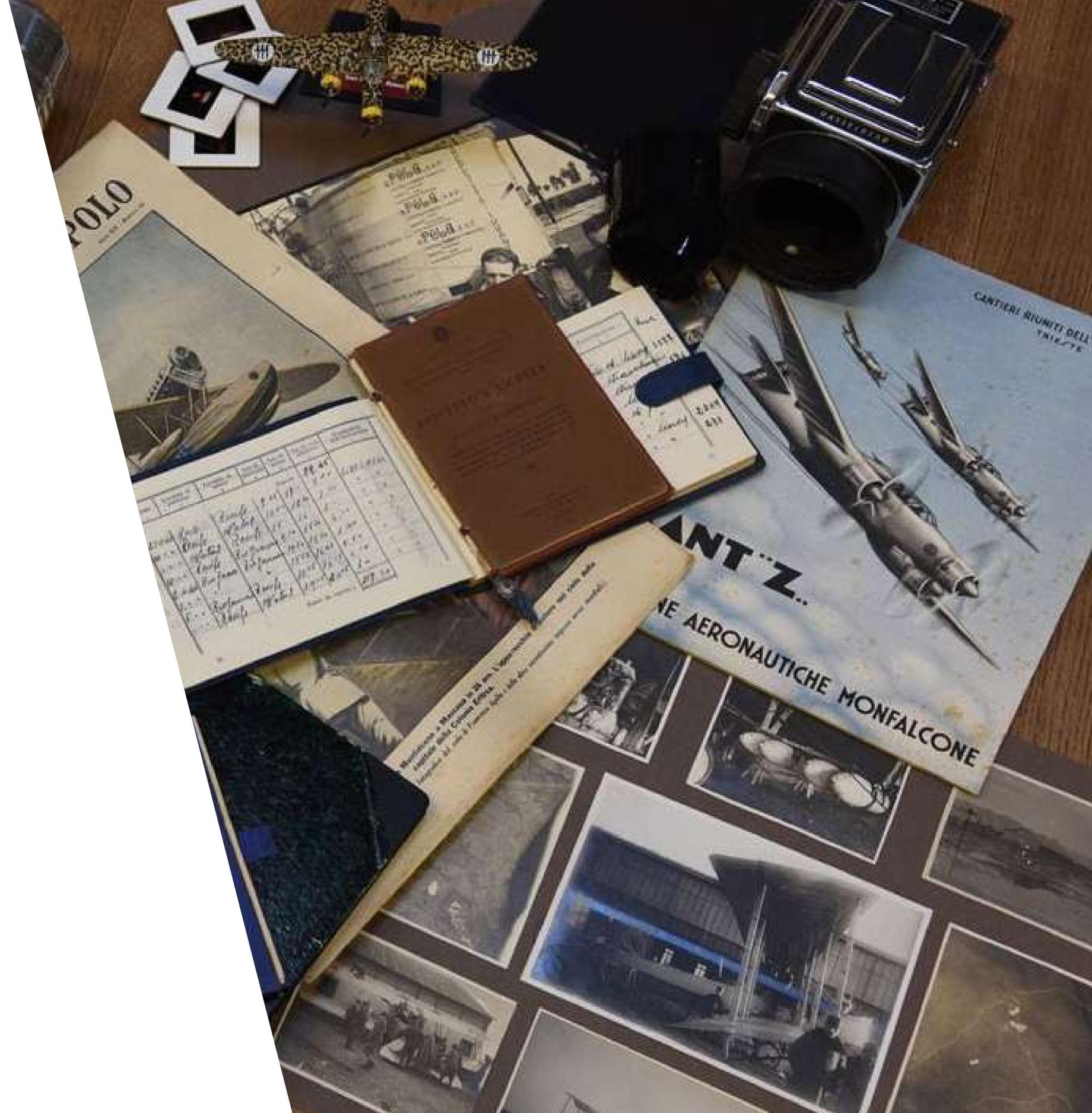
L'esperienza, della durata indicativa di 5 - 6 minuti, verrà fruita su postazioni a sedere rotanti a 360° posizionate lungo il lato lungo dell'atrio di fronte all'ingresso in modo tale da consentire i flussi di attraversamento di tale spazio e di poter apprezzare in sicurezza l'esperienza XR senza doversi preoccupare di controllare i movimenti di altri visitatori con visori che si muovono nella stanza.



# XR Experience

L'esperienza XR valorizzerà una selezione dei contenuti a disposizione del CCM, arricchendoli con un sistema di visualizzazione spaziale e tridimensionale.

Nei seguenti render sono utilizzati contenuti placeholder: le specifiche dell'esperienza (caratteristiche della mappa raffigurante il territorio, numero e posizionamento dei contenuti, animazioni e modelli 3D utilizzati, personaggi rappresentati etc.) saranno definiti nel contesto della realizzazione dell'esperienza.

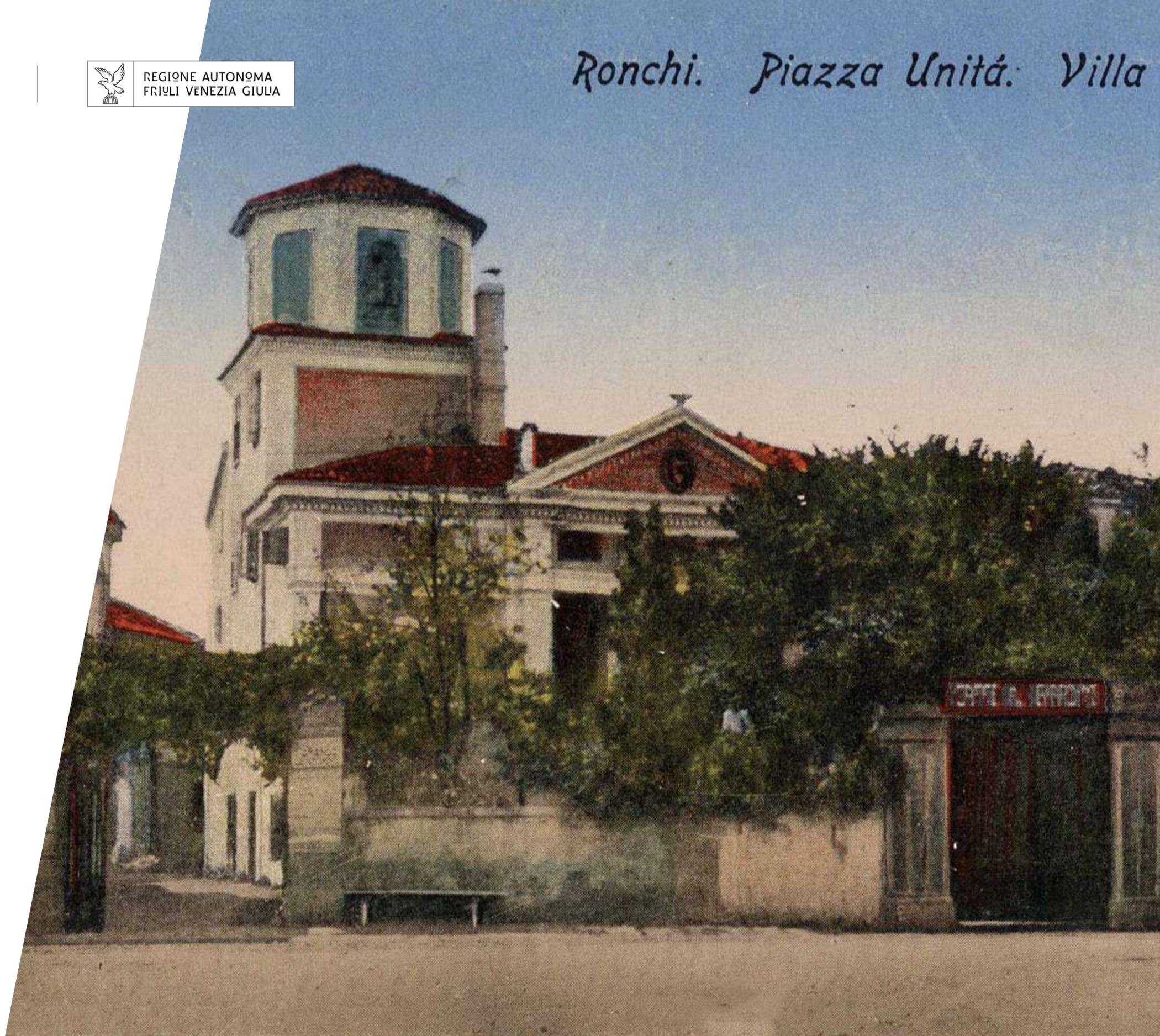


# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 1

L'esperienza immersiva inizia con un benvenuto a Villa Vicentini Miniussi, costruita nel 1829 e un tempo dimora di Giacomo Vicentini, ingegnere.... Divenuta in seguito residenza della famiglia Miniussi..."

Sul pavimento si forma il modello 3D della villa (realizzato a partire dal rilievo fotogrammetrico) mentre vicino alle pareti progressivamente compaiono foto d'epoca con un lieve movimento ed effetto come se uscissero da Villa Vicentini. Alcune foto, collegate alla narrazione, possono avanzare più in primo piano e diventano più grandi.





**SCENA 1:**

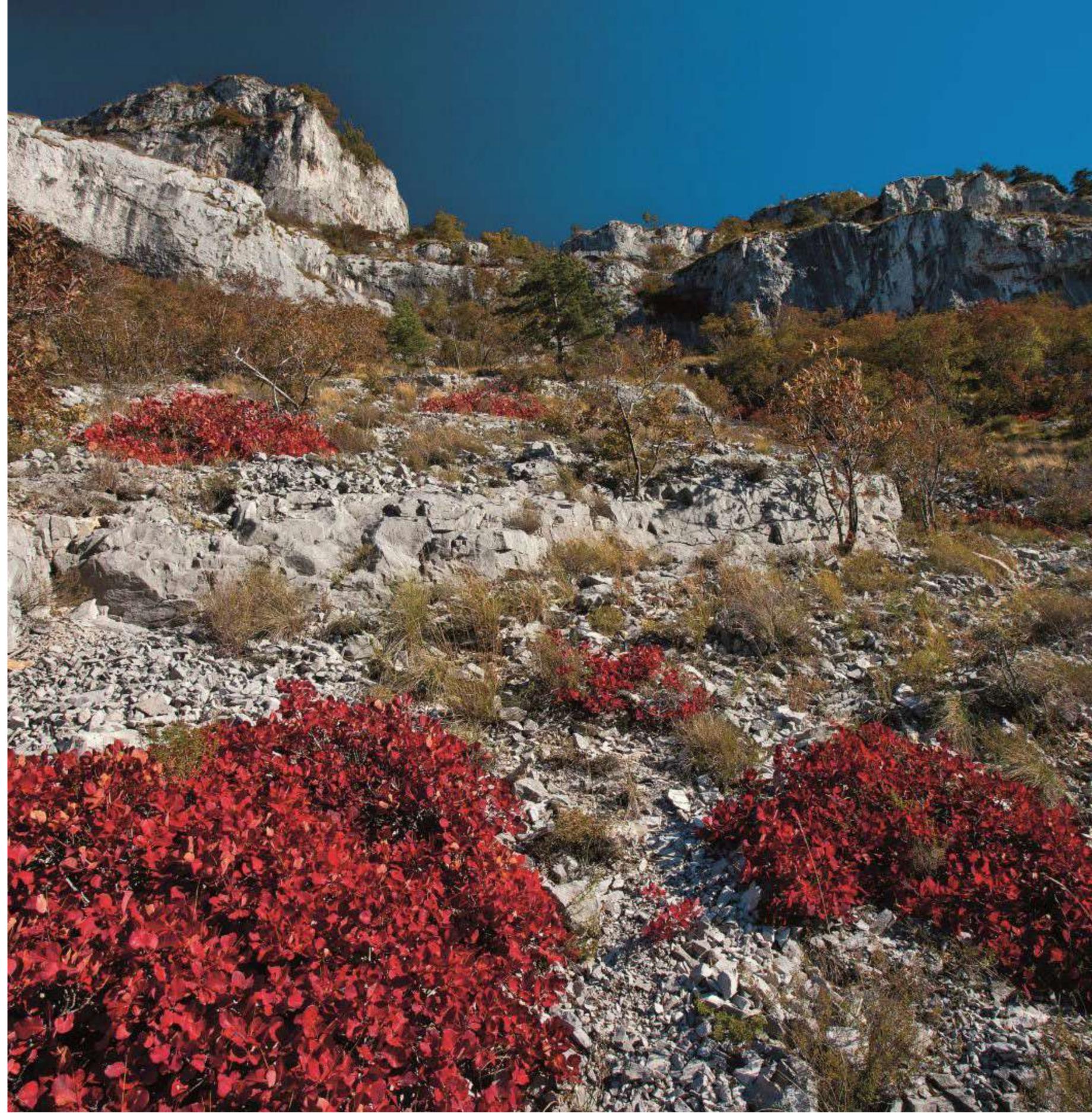
Visualizzazione AR del modello 3D di Villa Vicentini, la sua storia e di altre ville del territorio attraverso le immagini custodite nella Fototeca del CCM.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 2

Compare sul pavimento la planimetria del territorio basso isontino con evidenziate le tre aree di interesse per la raccolta della Fototeca e dell'Archivio della Memoria. Compaiono i Pin point che segnalano la posizione baricentrica di Villa Vicentini e le aree del Carso, del Litorale e dell'Isonzo.

Quando si seleziona sulla mappa il Pin point del Carso sulle pareti compaiono foto e video relative a questo ambiente. Immagini d'epoca e attuali relative all'ambiente naturale, ai luoghi della storia e delle memorie della Grande Guerra si compongono con un lieve movimento ed effetto in parallasse. Alcune foto, collegate alla narrazione, avanzano in primo piano e diventano più grandi.





CCM

Carso

**SCENA 2:**

Una visualizzazione della mappa del territorio del Monfalconese compare sul pavimento dell'atrio. In evidenza la localizzazione della sede del CCM e le aree significative del territorio: Carso, Litorale, Isonzo. In questo esempio in evidenza il Carso con repertorio fotografico relativo alle pareti.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 3

Quando nella mappa viene evidenziato il Pin Point del Litorale compaiono foto e video relativi all'area costiera.





CCM

Litorale

**SCENA 3:**  
L'area del Litorale: le immagini della  
Fototeca accompagnano la narrazione.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 4

Quando nella mappa viene evidenziato il Pin Point dell'area dell'Isonzo compare alle pareti un carosello di immagini dedicate ai paesaggi fluviali, a partire dalla rosta di Sagrado sino alle Foci dell'Isonzo, Riserva Naturale che preserva l'avifauna e le aree umide lagunari.





Isonzo

CCM

**SCENA 4:**  
L'area dell'Isonzo: le immagini della  
Fototeca accompagnano la narrazione.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 5

Dal carosello di immagini emerge una foto del paesaggio fluviale che in movimento verso l'osservatore lo avvolge e lo trasporta in un ambiente 360 all'interno dell'alveo dell'Isonzo.





Isonzo

**SCENA 5:**  
L'area dell'Isonzo: un'immagine del fiume  
viene evidenziata in primo piano.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 6

Lentamente l'immagine si trasforma in una ripresa fotografica a 360°.





Isonzo

**SCENA 6:**  
Nell'area dell'Isonzo la narrazione  
prosegue in un ambiente immersivo  
a 360 nel paesaggio fluviale.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 7

L'utente si trova immerso in un video 360° nell'ambiente del greto del fiume Isonzo e ascolta i suoni dello scorrere dell'acqua e della natura circostante.



**SCENA 7:**

Una transizione porta l'utente ad immergersi nel greto del fiume (video a 360°), ascoltando il suono dell'acqua e della natura circostante.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 8

La narrazione prosegue focalizzando il tema della ricerca e raccolta delle memorie delle persone e delle comunità nel territorio basso isontino. Dall'ambiente immersivo fluviale si ritorna all'interno dell'atrio affrescato di Villa Vicentini, dove scorrono immagini inerenti i mestieri e i luoghi di lavoro, le feste, le tradizioni e paesi del monfalconese. Per raccontare una delle tante storie e testimonianze raccolte nell'Archivio del CCM si materializza un personaggio visibile in una delle foto che compare in primo piano. La figura si materializza come ologramma al centro della stanza e racconta un aneddoto della sua storia (es. operaio del cantiere navale, carador, scariolante, profugo, contadino/a allevamento bachi da seta, uomo o donna che intreccia il vimini).





**SCENA 8:**

La figura di un operaio dei Cantieri Navali di Monfalcone compare in AR all'interno dell'ambiente e si presenta brevemente.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 9

La narrazione introduce il tema della raccolta di memorie e documenti da parte del CCM relativi alla storia della cantieristica monfalconese. La parete di fronte alle sedute si smaterializza e lentamente compare uno scenario di mare con l'orizzonte e il cielo, mentre il mare copre il pavimento dell'atrio: sullo sfondo si intravede una squadriglia di Cant. Nelle pareti ai lati compaiono progressivamente immagini che testimoniano lo sviluppo e la storia del cantiere con la loro produzione aeronautica e navale.





**SCENA 9:**

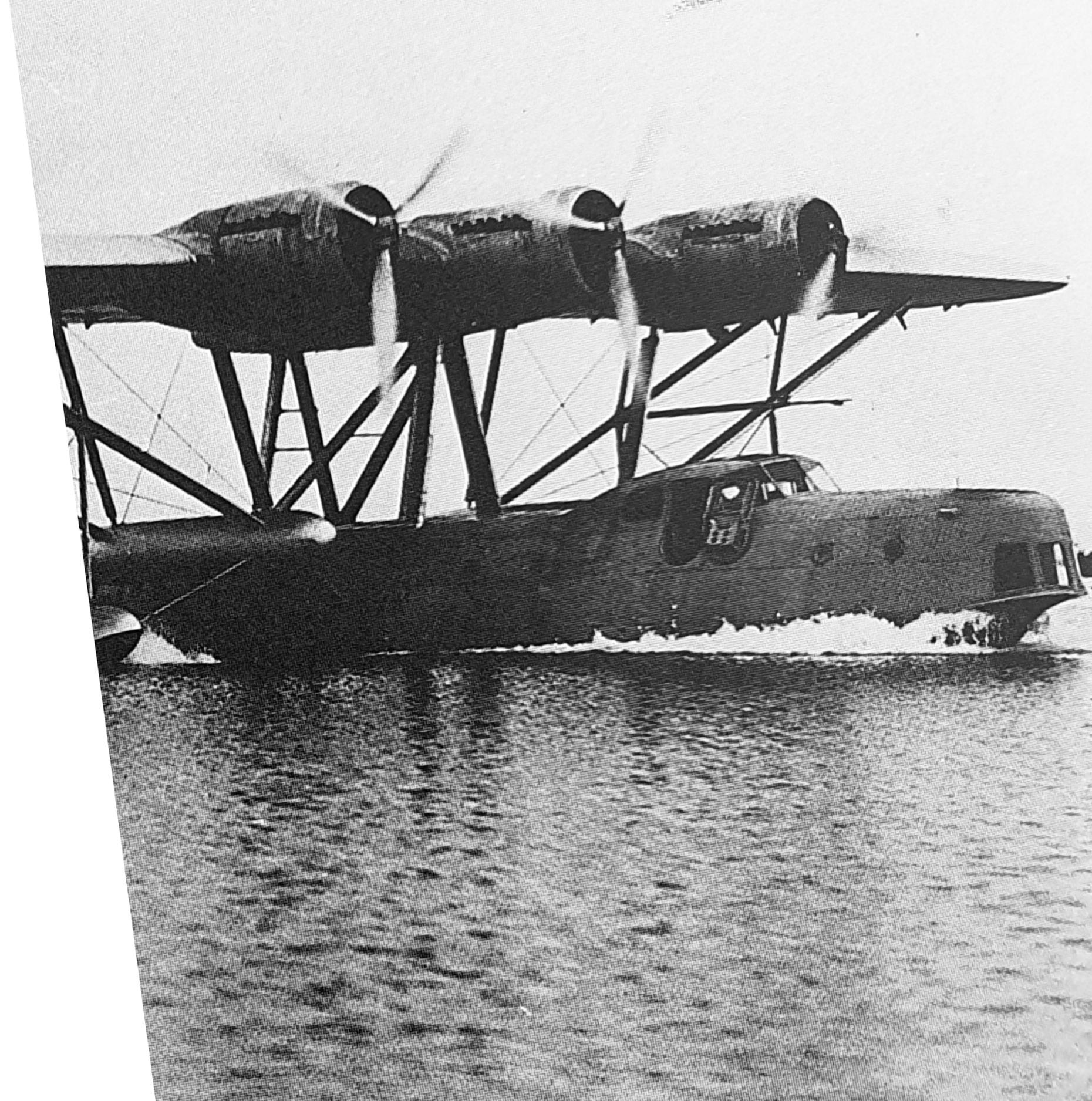
La stanza in VR si apre sullo sfondo e il mare sommerge il pavimento. Sullo sfondo si intravede uno stormo di CANT.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 10

Dalla squadriglia di Cant si stacca un idrovolante che lentamente si avvicina alla stanza e amarra davanti allo spettatore. Il racconto si sofferma sulla perizia costruttiva, la maestria e l'innovazione a cui squadre di lavoratori, uomini e donne, hanno dedicato la loro vita.

Nelle pareti laterali il carosello fotografico fa scorrere alcune delle più belle immagini dei fondi fotografici custoditi nella fototeca del CCM, dedicate ai cantieri e alla vita nei quartieri impiegati e operai di Panzano.





**SCENA 10:**

Un CANT amarra davanti allo spettatore: la storia della produzione navale e aeronautica dei Cantieri di Monfalcone si materializza attorniata da un racconto fotografico.

# Traccia generale dello storyboard per l' XR Experience CCM

## SCENA 11

Nell'animazione finale tutte le foto alle pareti convergono velocemente al centro come se venissero raccolte nel contenitore/archivio con logo CCM, a evidenziare la missione dell'ente di custodire, preservare e valorizzare la storia e la memoria del territorio isontino.





**SCENA 11:**

Il Consorzio Culturale del Monfalconese custodisce, preserva e valorizza la storia e la memoria del territorio isontino.

## Dotazione Hardware

L'esperienza sarà resa possibile grazie all'utilizzo di tre visori di Realtà Aumentata **Meta Quest 3** o visori **Pico Ultra** che garantiscono elevate prestazioni e comfort durante l'utilizzo.

