Istituzioni coinvolte:

ita bc CNR

CINECA

ARTE CULTURA SPETTACOLO ARCUS

VISUAL DIMENSION cultural heritage & architecture

Fraunhofer IGD

ISTI

LUND UNIVERSITY

MUSEO NAZIONALE ROMANO

Inria informatics mathematics

Consiglio Nazionale delle Ricerche

E.V.O.CA. ENCODED VISIONS ON CANVAS

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FERRARA - EX LABORE FRUCTUS -

MERCATI DI TRAIANO
MUSEO DEI FORI IMPERIALI

Via Quattro Novembre, 94 - Roma

INFO 060608 www.mercatiditraiano.it

martedì-domenica 9.00 - 19.00
(ingresso consentito fino alle 18)

SPONSOR SISTEMA MUSEI IN COMUNE
con la collaborazione di

BNL GRUPPO BNP PARIBAS · UniCredit · MONTE DEI PASCHI DI SIENA BANCA DAL 1472 · MasterCard PRICELESS ROME · vodafone

BANCHE TESORIERE DI ROMA CAPITALE

con il contributo tecnico di

la Repubblica

SPONSOR MOSTRA

NVIDIA

La mostra è inserita nel sistema

/ROMÆXHIBIT/ Art and Exhibitions in Rome

servizi museali

Zètema progetto cultura

ROMA CAPITALE
Assessorato alla Cultura, Creatività e Promozione Artistica
Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali

musei in comune ROMA
Mercati di Traiano
Museo dei Fori Imperiali

ROMA, MERCATI DI TRAIANO
MUSEO DEI FORI IMPERIALI

Digital Museum Expo

24.09.2014 - 28.09.2014

CON IL SUPPORTO DI

This project has received funding from the European Union's Seventh Framework Programme for research, technological development and demonstration under grant agreement no 270404

v-must

Il “Digital Museum Expo” è una mostra itinerante, rivolta a professionisti e operatori del settore, sulle soluzioni tecnologiche più innovative create per il museo del futuro. L'Expo consentirà a professionisti e visitatori di vivere il passato di quattro paesi -Italia, Olanda, Bosnia ed Egitto- nei loro edifici, nei loro paesaggi e nella loro quotidianità.

A Roma, le 13 applicazioni sono ospitate all’interno delle *tabernae* dei Mercati di Traiano. I loro contenuti sono altamente interattivi e multimediali, al fine di promuovere la ricerca nell’ambito dei nuovi meccanismi di interazione e fruizione dei Beni Culturali e della creazione di apparati complementari e integrati per i musei. Il tema della Transmedialità farà da padrone, ove uno stesso tema viene affrontato e reso pubblico attraverso diversi e variegati format comunicativi.

Durante la mostra, è possibile partecipare ad una serie di workshop organizzati nell’ambito della Virtual Museum Academy ed incentrati sul tema “La creazione di un Museo Digitale”. Il corso, aperto a chi è preposto istituzionalmente alla tutela ed alla valorizzazione del patrimonio storico-artistico, ha l'obiettivo di fornire una panoramica sugli strumenti tecnologici che è possibile utilizzare all'interno di un Museo per rendere maggiormente comprensibile il percorso di visita.

TABERNA nr.1

Nell’oscurità della Taberna riemerge sulle nostre teste il cielo natale di Augusto

Il cielo di Augusto

TABERNA nr.2

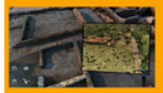
Viaggiare immersi nel tempo e nello spazio

L’utente può calarsi in una realtà simulata con una forte sensazione di immersione e muoversi nello spazio 3D

Apa Movie

TABERNA nr.3

Viaggiare immersi nel tempo e nello spazio



Villa di Livia Reloaded

TABERNA nr.4

Esplorare interattivamente paesaggi e città

Usando l’interazione naturale, il visitatore è immerso in un paesaggio tridimensionale

Imago Bononiae

TABERNA nr.5

Video Ename

Giocare con il patrimonio

L’utente è coinvolto in un gioco attraverso i secoli alla scoperta di un sito storico ricostruito

Apa Game

Comunicare il patrimonio agli esperti

L’utente può accedere in modo interattivo ai dati archeologici e scientifici utilizzati per le ricostruzioni

Transmedia Movie

TABERNA nr. 6

Comunicare il patrimonio agli esperti

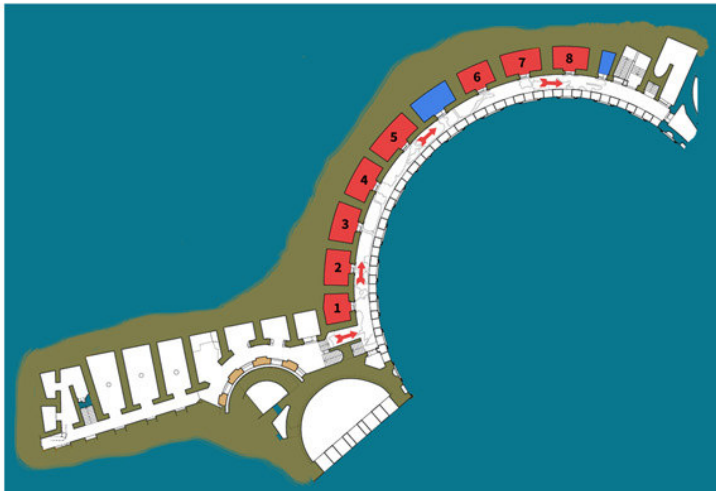
Villa di Livia Web 3d

Viaggiare immersi nel tempo e nello spazio

Villa di Livia Oculus Rift

Storia dei musei virtuali

L’importanza delle ricostruzioni virtuali non solo per la realizzazione di immagini foto-realistiche, ma soprattutto come strumenti di ricerca negli studi sull’evoluzione di città e paesaggi

TABERNA nr. 7 Associeted Member V-MusT

TABERNA nr. 8 Associeted Member V-MusT