

# I Giornata di informazione e comunicazione progetti di COOPERAZIONE INTERREGIONALE e TRANSNAZIONALE

Progetto MagNet

Maria Lucia Trivigno – Coordinatore di Progetto

Lucia Colangelo – Archeologa

Adriano Bizzoco – Game Designer

Centro di geomorfologia integrata per l'area del Mediterraneo

UNIBAS Matera 03 febbraio 2023



# Il progetto MagNet

<b>Titolo del progetto:</b>	<b>La Rete dei Musei della Magna Grecia</b>
<b>Acronimo:</b>	<b>MagNET</b>
<b>Durata:</b>	24 mesi (26/11/2021 – 25/11/2023)
<b>Asse del programma:</b>	Asse 5 - “Tutela dell’ambiente ed uso efficiente delle risorse” (OT6)
<b>Obiettivo specifico:</b>	O.S.6.7 – “Miglioramento delle condizioni e degli standard di offerta e fruizione del patrimonio culturale, nelle aree di attrazione” / Priorità d’investimento – 6c
<b>Settore di intervento:</b>	95. Sviluppo e promozione di servizi culturali
<b>Budget totale:</b>	310.000 € (di cui 300.000 € a valere sul PO FESR Basilicata 2014/2020)
<b>Obiettivo generale:</b>	<b>Definire un modello innovativo di fruizione dei musei e delle aree archeologiche basato sull’utilizzo di nuovi strumenti digitali quali modelli 3D e VR per promuoverne e accrescerne il potenziale attrattivo.</b>

# Partner



**Centro di Geomorfologia Integrata per  
 l'Area del Mediterraneo (CGIAM) - Italia  
 (partner capofila)**

<http://www.cgiam.org/>



**Unione Regionale dei Comuni  
 delle Isole Ionie (PED-IN) - Grecia**

<https://www.ped-in.gr/>



# Stakeholder



**MINISTERO  
 DELLA  
 CULTURA**

Direzione Generale Musei  
 Direzione Regionale Musei  
 Basilicata

<https://musei.basilicata.beniculturali.it/>



**MINISTERO  
 DELLA  
 CULTURA**

Soprintendenza  
 Archeologia  
 Belle Arti e Paesaggio  
 della Basilicata

<https://soprintendenzabasilicata.cultura.gov.it/>

**Museo Archeologico di Corfù (Grecia)**

<https://archaeologicalmuseums.gr/en/museum/5df34af3deca5e2d79e8c162/archaeological-museum-of-kerkyra>

# Casi di studio



 Museo Archeologico  
Nazionale della Basilicata  
Dinu Adamesteanu Potenza

<https://www.museodinuadamesteanu.beniculturali.it/>



 Museo Archeologico  
Nazionale di  
Metaponto

<https://museometaponto.beniculturali.it/>

 Museo Archeologico  
Nazionale della  
Siritide Policoro

<https://museosiritide.beniculturali.it/>



Fonte: APT Basilicata

## Museo Archeologico di Corfù



Frontone del Tempio di Artemide di Corfù (Palaiopolis) – Foto di Michele Fasanella

# Prodotti allo stato attuale

- Definita l'**identità visiva** (*visual identity*) del progetto;
- Realizzati n. **10 webinar** (su n. 6 previsti da progetto), conclusi a luglio 2022;
- Realizzato un **report in cui sono state enumerate le best practice**, modelli di fruizione più attinenti al progetto, presentate dagli esperti durante i webinar;
- Individuato il **modello di riferimento** su cui impiantare il modello MagNet;
- Definito il **Progetto scientifico** su cui basare il **plot narrativo** che collega i luoghi di progetto, sia in Grecia sia in Italia;
- Avviata la fase di progettazione dell'**app per il gaming** che coinvolge luoghi della cultura lucani e greci.

# L'identità visiva

Fonte: Wikipedia (Manuele Dellanave)



# Genesi del plot narrativo



*la gorgone*

# Protagonisti del plot narrativo



Dinu Adamesteanu



Giulia



Seguendo le attività di una giovane archeologa il visitatore scoprirà e vivrà un'emozionante esperienza archeologica. Seguirà la scoperta e lo studio di un reperto archeologico e parteciperà in prima persona ad un allestimento museale.

# Progressione del plot narrativo

## TRE LINEE PARALLELE DI PROGRESSIONE CON TRE FOCUS:

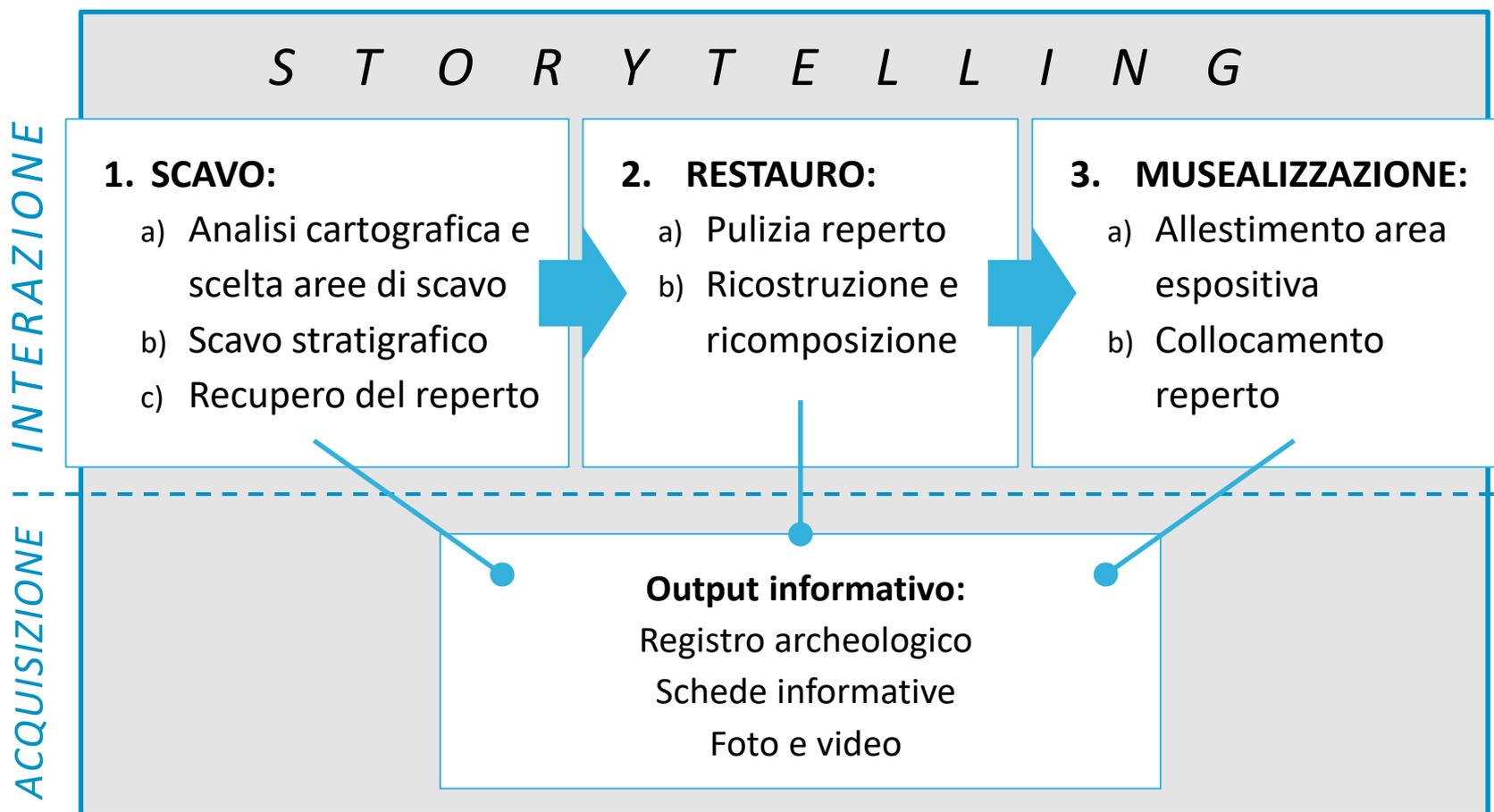
1. **Valorizzazione dei siti:** un filo rosso attraversa e collega i siti di Metaponto, Policoro, Corfù e Potenza
2. **Valorizzazione storiografica:** dagli appunti di Dinu Adameşteanu alla ricerca delle tracce della scuola ceramica del Pittore di Pisticci
3. **Valorizzazione delle attività:** dallo scavo archeologico, al restauro conservativo, fino all'esposizione museale

# Game design: obiettivi

## OBIETTIVI DELL'USER EXPERIENCE:

- 1. Narrazione:** una storia che unisca reperti, luoghi e personaggi storici → **Coinvolgere e incuriosire** il giocatore attraverso la narrazione
- 2. Ricostruzione:** digitalizzazione dei reperti e dei luoghi → Condurre il giocatore nei **luoghi virtuali** e consentirgli di **manipolare i reperti**
- 3. Simulazione:** rappresentazione delle attività di scavo, restauro e musealizzazione → **Divertire** il giocatore e **renderlo partecipe** dei processi operativi delle attività

# Game design: fasi di gioco





# Grazie per l'attenzione!

