



*Svevo 3.0*  
una web app  
di realtà  
aumentata  
per un  
piccolo museo  
letterario

**Museo sveviano - Biblioteca civica Attilio Hortis**

Trieste

[cristina.fenu@comune.trieste.it](mailto:cristina.fenu@comune.trieste.it)

[www.museosveviano.it/ar](http://www.museosveviano.it/ar)

relatore e ruolo: Cristina Fenu, ideatrice del progetto,  
content creator e allestitrice della web app





- ✓ museo letterario
- ✓ realtà aumentata
- ✓ storytelling
- ✓ audience development
- ✓ fisicità & virtuale

- ✓ project work [La città di carta](#): un prototipo di museo virtuale della letteratura triestina, tesi di diploma per la 1ª edizione del Master in DH dell'Università Ca' Foscari
- ✓ accesso digitale a un patrimonio documentale unico, l'archivio Svevo
- ✓ cantiere aperto (e partecipativo)



- ✓ rendere visuale un museo letterario compresso in una stanza di 40 mq
- ✓ accessibilità = fruibilità
- ✓ accessibilità = archivio aperto

perché?



| museo letterario

---

**realtà aumentata** = arricchimento della realtà percepita con i sensi: la percezione del mondo viene aumentata da oggetti virtuali che si aggiungono alle informazioni tratte dall'ambiente reale



come?

### web app commerciale

funziona con un sw di riconoscimento di immagini 2D (target image); spazio di storage di 50 immagini in affitto per un anno

### authoring tool

ha reso i content creator molto indipendenti nella realizzazione delle aumentazioni e del percorso di visita, con un buon livello di controllo dell'esperienza offerta ai visitatori

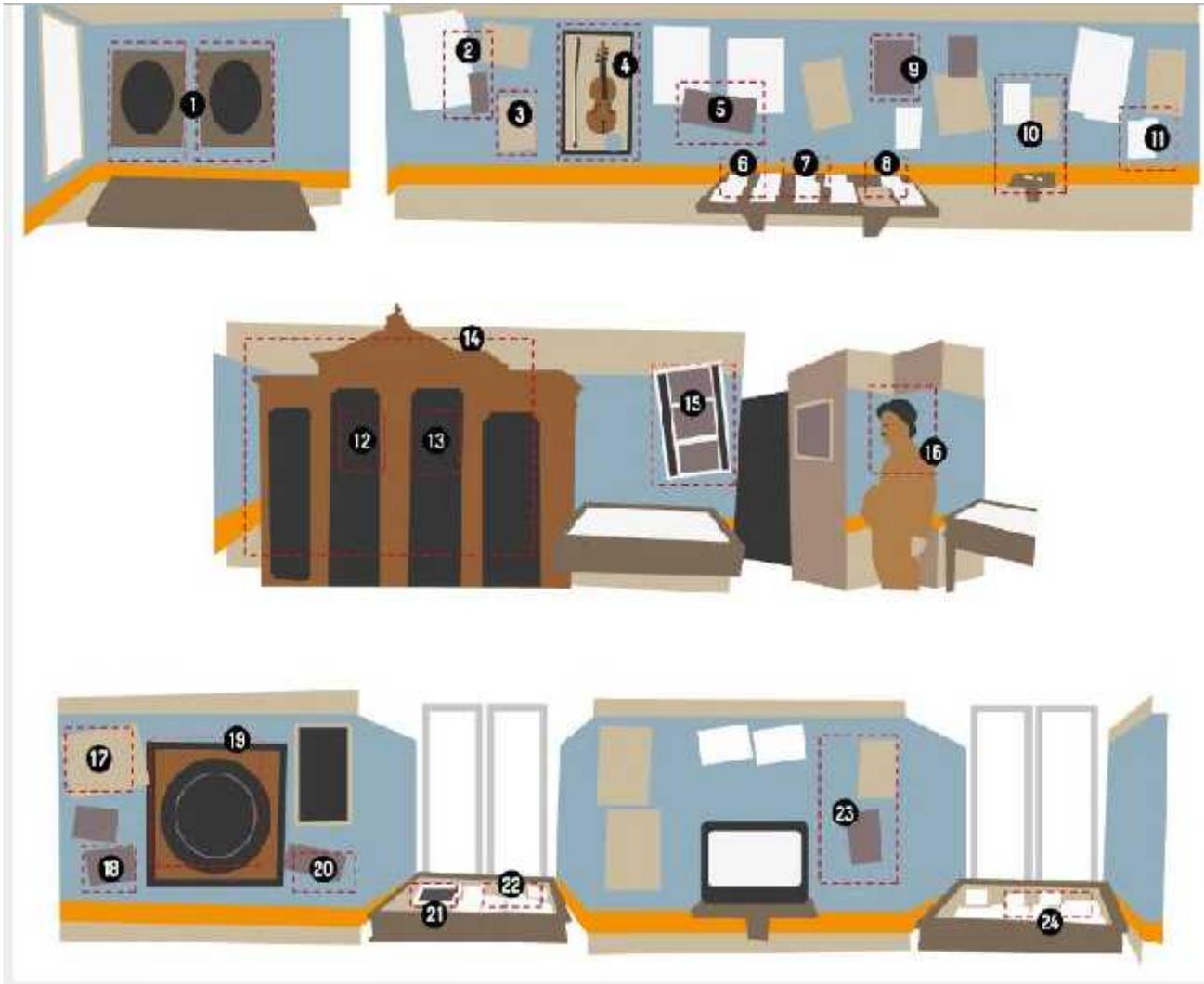
i-pad preimpostato / smartphone

| realtà aumentata

---

mappa percorso definito per tappe, in sequenza anche cronologica (biografica) asseconda l'attuale allestimento fisico

come?



24 punti di interesse

barre di navigazione con icone linkate a sito di appoggio

| realtà aumentata

## contenuti virtuali

progettazione, sketching, storyboard,  
design, prototipazione, implementazione,  
validazione, nuova release

audio-video = 42' 18''

solo audio = 36' 59''

animazioni = 9

foto = oltre 2000 (232 archivio Svevo, le altre ad hoc)

oggetti 3d = 9

50 pagine ipertestuali navigabili in struttura gerarchica



come?

| realtà aumentata

---

<https://www.facebook.com/bibliotecahortis/videos/616411948543522/>

come?



| realtà aumentata

---

<https://www.facebook.com/bibliotecahortis/videos/615988635252520/>

come?



| storytelling

---

## storytelling

racconto corale di e su Italo Svevo

voce in prima persona dello scrittore + quelle dei testimoni della vita di Svevo, familiari amici e intellettuali, che ne illustrano la figura e l'opera

### voce-guida = la voce del museo

dà il benvenuto, annuncia brevemente ciascuna delle singole aumentazioni associate ai 24 POIs  
tiene le fila dello storytelling come in un unico racconto



come?

---

| storytelling

triestini affezionati

proposta didattica-ludica

per target di visitatori maturi (31-65 anni)

per chi?

pubblico di prossimità

utenti della biblioteca che non sono mai entrati in museo

### obiettivi

✓ formazione e fidelizzazione di un bacino di utenza già interessato o intercettabile, tramite la proposta di appuntamenti mensili per l'inaugurazione di nuovi AR POi

✓ sviluppo partecipativo: studio di strategie di engagement del non pubblico di Museo sveviano e realizzazione di un'esperienza visuale e narrativa adatta ai giovanissimi (progetti scuola-lavoro)

*mettere la persona e l'esperienza della partecipazione al centro dell'agire culturale*

[Alessandro Bollo 2017]

| audience  
development

---

l'uso della app ha aumentato  
la fisicità dell'esperienza della visita al museo  
e l'interazione  
con lo spazio museale e gli oggetti esposti  
sino a determinare  
una ridefinizione del layout museale  
per migliorare l'interazione reale-virtuale (spostamento  
documenti; eliminazione spieghe)

meccanismo della caccia al tesoro

storytelling = dare voce ai documenti

le immagini che accompagnano la voce narrante  
ricontestualizzano i documenti nella storia di Trieste e nella  
vita familiare e professionale dello scrittore

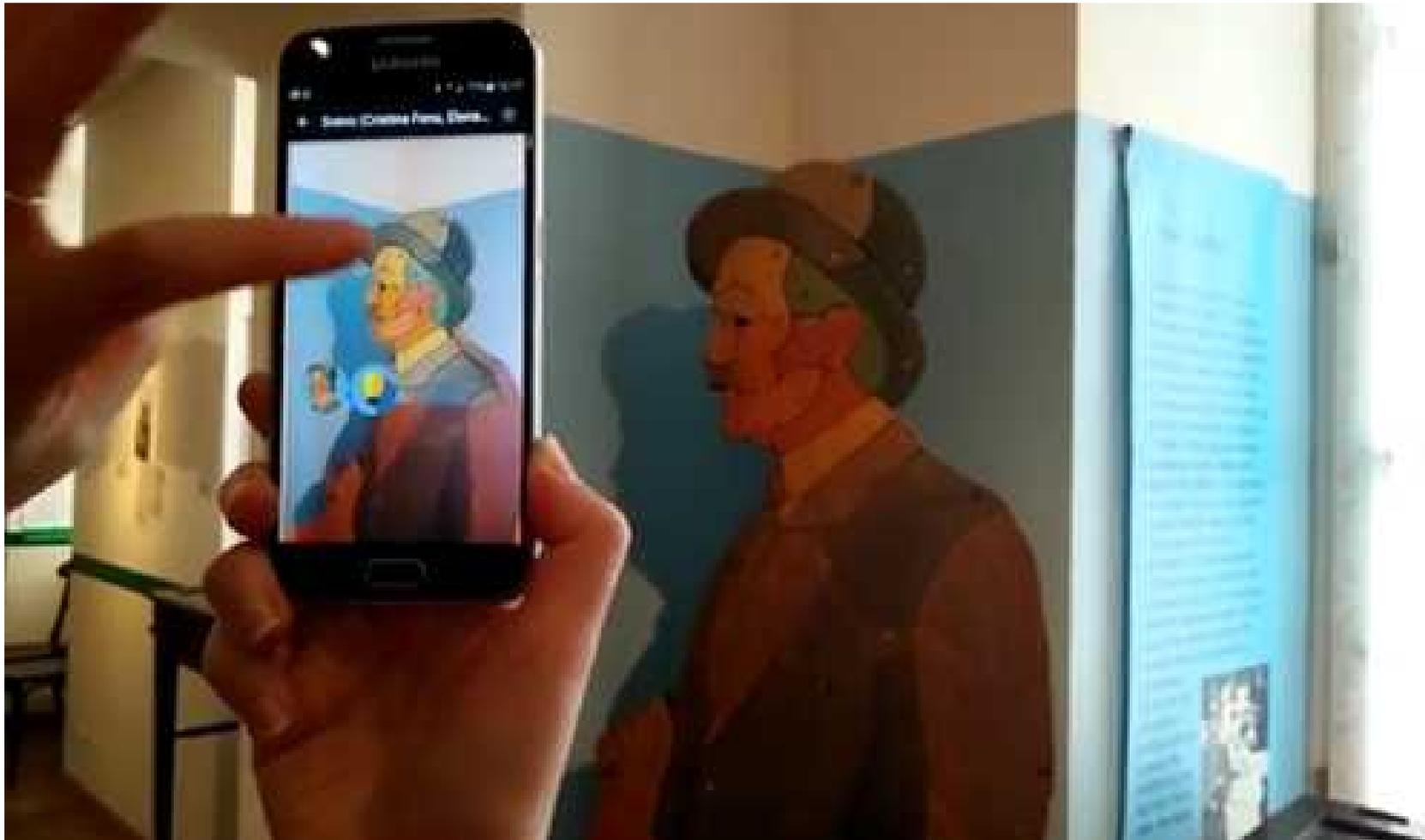
***AR web app ha arricchito il coinvolgimento sensoriale,  
emotivo e cognitivo del visitatore***

| fisicità / virtuale



virtuale  
è reale

<https://www.facebook.com/bibliotecahortis/videos/579017538949630/>



| grazie

---