

P Digital Museum Expo | Soluzioni | Archeovirtual

Le dieci tecnologie per far rivivere il museo

Dalle produzioni filmiche alla sensoristica, si integrano linguaggi e strumenti per spiegare attrarre, coinvolgere

di **Alessia Maccaferri**

Nonostante la crisi crescono i visitatori dei musei in tutta Europa. Anzi: grazie alla crisi. «Diversi studi dimostrano che nei momenti di difficoltà le persone hanno un bisogno primario di tornare alle radici culturali - spiega Sofia Pescarin, che coordina la rete europea museale V-Must -. Allo stesso tempo si chiede ai musei di essere sempre più flessibili, in continua evoluzione di fronte a un utente esigente anche dal punto di vista tecnologico». Come tenere insieme queste due facce della stessa medaglia? La rete V-Must ha condotto un'indagine tra una quarantina di curatori e 200 visitatori per cercare di capirlo. Ne sono uscite le dieci richieste più frequenti che vengono affiancate da dieci soluzioni esposte al

Digital Museum Expo, mostra itinerante sulle tecnologie per i musei del futuro che sarà ospitata a Paestum ad Archeovirtual (durante la Borsa del Turismo Archeologico, dal 30 ottobre). «La risposta sta nell'integrare tecnologie e linguaggi diversi. Così per esempio una produzione filmica lineare garantisce la comunicazione di contenuti precisi, mentre i tablet e la sensoristica comunicano piccole informazioni in maniera rapida e coinvolgente» spiega Pescarin, direttore scientifico di Archeovirtual e ricercatrice del Cnr-Itabc, che insieme Sovrintendenza per i beni archeologici di Roma e, Fraunhofer Igd e altri soggetti ha sviluppato le applicazioni esposte a Paestum.

Sul primo dei due esempi funziona «Le Chiavi di Roma», film dell'omonima mostra inaugurata a settembre in quattro città (Roma, Amsterdam, Sarajevo, Alessandria d'Egitto). L'altra esigenza è realizzare in maniera flessibile mostre tematiche integrandole con oggetti conservati in altri musei. In questo caso vengono in aiuto dispositivi olografici interattivi come Holobox. Per una visita ogni volta diversa ci sono app per smartphone con sistemi Rfid come Matrix App. Per comprendere come è fatto un oggetto quando ho davanti solo un piccolo frammento viene in aiuto la realtà aumentata: con Ar-tifant inquadrando con l'ipad un reperto è possibile vedere la ricostruzione in 3D. E ancora per scoprire il colore originario delle opere alla

realtà aumentata si associano le proiezioni interattive come fa La Torcia Rivelatrice: basta indicare con il dito una parte dell'opera che l'installazione aumenta l'attenzione su un particolare oggetto, grazie alla proiezione di uno spot luminoso che ne restituisce le fattezze. E come può il visitatore sapere dove si trovavano originariamente i reperti? Ci pensa Admotum un'applicazione di archeologia virtuale, che utilizza un approccio di gioco e l'interazione naturale (sensore Kinect), per consentire ai visitatori di esplorare in 3D siti e monumenti che si trovavano in diversi punti dell'Impero romano.

Villa di Livia Reloaded fa scuola per chi vuole visitare virtualmente un sito archeologico complesso, in maniera guidata. È un'applicazione di realtà virtuale immersiva che fa uso dell'interazione naturale e cinema interattivo, basato su movimenti di camera prestabilita. Sempre Villa di Livia consente di camminare virtualmente in un sito archeologico, sentendosi lì, e vedere al tempo stesso la sua ricostruzione. L'applicazione, fruibile con Oculus Rift, offre una visualizzazione 3D immersiva: la possibilità di avere una percezione totale degli spazi, senza perdere il senso della scala, rende l'applicazione interessante anche per la comunità scientifica. Infine con Virtex è possibile avere informazioni di un oggetto attraverso la sua riproduzione tattile.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



REALTÀ VIRTUALE. Immersione nella Villa di Livia con Oculus Rift è un'applicazione che si basa sull'utilizzo di una tecnologia indossabile. Si tratta di un sistema di visualizzazione 3D immersiva che permette al visitatore di sentirsi virtualmente all'interno di un ambiente 3D, sia esso un sito archeologico o un singolo ambiente. L'applicazione prende in considerazione l'area archeologica della villa di Livia a Prima Porta.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



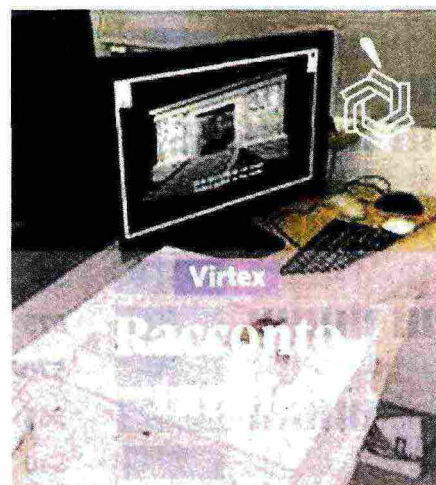
Leap Motion
La torcia rivelatrice

PROIEZIONI INTERATTIVE. Per svelare il colore originario delle opere c'è *La Torcia rivelatrice* un'installazione interattiva basata sul sensore **Leap Motion**. Basta puntare il dito per svelare la parte interessata



Archeologia virtuale
Caccia al tesoro

ADMOTUM. È un'applicazione di archeologia virtuale. Utilizza un approccio di **gioco** e l'interazione naturale (sensore Kinect) per esplorare in **3d** siti e monumenti che si trovavano in diversi punti dell'impero romano



Virtex
Racconto virtuale

INTERFACCE. Con **Virtex**, grazie a una stampa digitale di un oggetto o di un monumento, resa interattiva da **sensori** integrati nella replica, il visitatore può ascoltarne la storia, toccandone la superficie



«Le chiavi di Roma»
Un video tra storytelling e computer animation

NARRAZIONE. Realizzato integrando **storytelling**, tecniche di **grafica 3D** e **computer animation**, il video introduttivo alla mostra internazionale «*Keys To Rome*» è stato girato con attori negli antichi ambienti dei **Mercati di Traiano**. Il video, prodotto in **6 lingue**, è visibile dai visitatori dei quattro musei coinvolti: il Museo dei Fori Imperiali a Roma, il museo Allard Pierson ad Amsterdam, la city hall di Sarajevo e la Biblioteca Alessandrina ad Alessandria d'Egitto



Ar-tifact
Frammento ricostruito

IPAD ALLA MANO. **Ar-tifact** sfrutta la camera integrata di un **iPad**. Inquadrando uno dei reperti museali, l'utente può osservare sullo schermo la **ricostruzione 3D** dell'oggetto e accedere a contenuti audio

