

# Tutti da Livia sabato sera

## I prodigi dell'archeologia 2.0

Con le applicazioni di realtà aumentata presentate alla Borsa di Paestum si può vivere l'esperienza di una immersione totale e interattiva nell'antico

MAURIZIO ASSALTO  
INVIATO A PAESTUM (SALERNO)

**V**i piacerebbe visitare un'antica dimora romana, per esempio la villa di Livia Drusilla, augusta sposa di Cesare Ottaviano? Non i poveri ruderi rimasti sulla collina di Prima Porta - trovandosi i reperti, scavati a partire da metà '800, in diversi musei della capitale - ma proprio la sontuosa residenza quale si mostrava a chi vi era ammesso duemila anni fa, con i suoi arredi e i suoi stucchi colorati e i suoi affreschi e i suoi mosaici: entrare e aggirarvi tra il peristilio e l'atrio, addentrarvi nel *triclinium* (la sala da pranzo) e il *tablinum* (il salotto), curiosare nei *ubicula* (le camere da letto), osservare le statuette del larario, spingervi fino nel retro, a passeggiare nell'*hortus*.

Un'esperienza impossibile nella realtà pura e semplice, ma alla portata di tutti nella realtà aumentata di cui ha offerto un suggestivo e variegato saggio la mostra «Archeovirtual», allestita nel Museo archeologico di Paestum nell'ambito della XVII Borsa mediterranea del turismo archeologico, diretta da Ugo Picarelli, che si è conclusa domenica. La manifestazione, una sorta di Salone del libro con 130 espositori da tutta Europa e decine di dibattiti, ogni anno mette in contatto la domanda internazionale con l'offerta italiana nel campo del turismo culturale e da qualche tempo riserva uno spazio sempre crescente al mondo 2.0: nei convegni dei giorni scorsi si è molto parlato dell'importanza ormai imprescindibile degli *open data* per lo sviluppo delle ricerche, e del ruolo cruciale degli blog per comunicare a tutti i livelli e in tutti gli ambienti i contenuti di attinenza archeologica, con un nutrito raduno di archeoblogger riuniti dalla pioniera del settore

Cinzia Dal Maso. Ma è soprattutto sulle applicazioni 3D che si è concentrata l'attenzione dei visitatori, in particolare i più giovani.

Nella villa di Livia ci si può addentrare indossando un casco, l'«Oculus Rift», e utilizzando il movimento del capo e un joystick per spostarsi al suo interno e esplorarla in ogni ambiente, soffermandosi se si vuole sui pavimenti a mosaico o sui soffitti: un'immersione totale che, quando ci fa la mano, garantisce un'esperienza estremamente realistica, rispettosa degli spazi e delle proporzioni. Un'altra applicazione, la «Villa di Livia Reloaded», permette invece al visitatore di accedere ai segreti della dimora attraverso un mix di realtà virtuale immersiva, basata sull'interazione naturale, e cinema interattivo. Ci si sposta in avanti e si avvanza nella villa, con movimenti laterali si devia verso sinistra o verso destra, e così fino a quando ci si viene a trovare al cospetto della *domina* che introduce alle piante del suo giardino, o allo stesso Augusto che spiega le funzioni dei diversi ambienti e racconta dettagli della vita quotidiana a cavallo dell'anno zero.

La realtà virtuale ha potenzialità strabilianti. Con «Ar-tifact» si può partire da un piccolo frammento, per esempio un pezzetto del gruppo statuario di Marte e Venere conservato a Roma nel Museo dei Fori Imperiali, e inquadrandolo con il proprio tablet o il proprio smartphone integrarlo delle parti mancanti e ottenere tutta una serie di informazioni aggiuntive quali modelli tridimensionali, testi e commenti audio. Con la «Torcia magica» si punta il dito su un oggetto e così gli si restituisce la brillantezza dei colori originali, allargando o restringendo il campo illuminato a seconda che la mano si avvicini o si allontani. Con «Admotum» si possono esplorare siti e monumenti, in questo caso il Foro di Augusto e il Foro della Pace, ricercare nel loro contesto alcuni oggetti musealiz-

zati, «afferrarli» con le mani e se si desidera gettarli dentro una vicina applicazione, l'«Holobox», dove è riprodotta l'immagine olografica del reperto che si può ingrandire e ruotare in ogni direzione. Come se lo toccassimo, cosa vietatissima nei musei «reali». E si possono «spostare» gli oggetti da un museo all'altro, senza rischi e senza costi, come già avviene nella mostra virtuale «Keys2Rome» che si è aperta a settembre in contemporanea a Roma, Amsterdam, Alessandria d'Egitto e Sarajevo, ognuna con pezzi propri a cui è possibile accedere grazie a Holobox da tutte le altre sedi.

Queste e le altre applicazioni presentate a Paestum si devono a V-Must, una rete d'eccellenza a cui partecipano 13 paesi europei, coordinata dal Cnr italiano attraverso l'Itabc, Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali. «I primi esperimenti di realtà virtuale in questo settore», ci spiega la responsabile, Sofia Pescarin, «li abbiamo fatti in Italia, fin dalla metà degli anni 90, quando in occasione di una mostra a Roma la società Infobyte aveva sviluppato un sistema interattivo per esplorare la tomba di Nefertari». Da allora la tecnologia ha fatto passi da gigante - in termini di qualità dei modelli, realismo, semplificazione dei processi produttivi -, giovandosi anche delle acquisizioni nel campo dei videogame. Un bell'aiuto per chi si accosta allo studio dell'antico, come per i semplici visitatori dei musei il cui problema principale è in genere quello di ricontestualizzare mentalmente ciò che vedono, rappresentarsi un panorama urbano o l'interno di un edificio, e in genere di rendersi conto di come funzionava davvero la vita quotidiana. Con un rischio, che proprio la Pescarin sottolinea: che tra momenti (inter)attivi e momenti passivi (quali i video), si perda la capacità di riflettere e approfondire. Perché allora il virtuale è destinato a rimanere virtuale e non diventerà mai conoscenza.

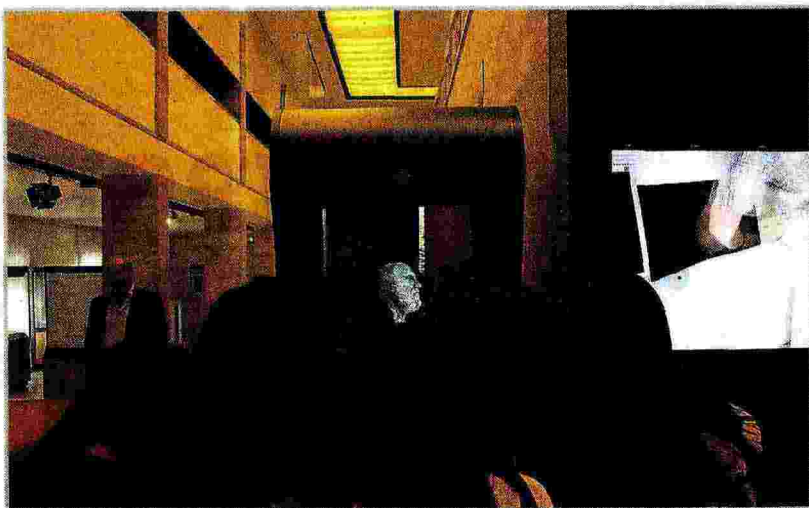
### DALLA MOGLIE DI AUGUSTO

Casco e joystick per curiosare nella villa di Prima Porta  
E interagire con i padroni di casa

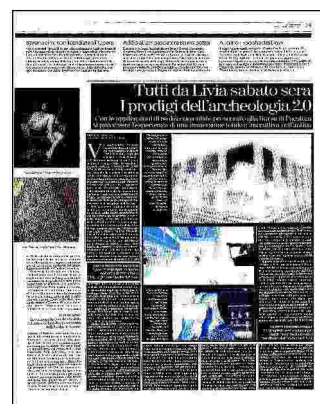
### LA RETE EUROPEA V-MUST

Un progetto per le tecnologie applicate ai beni culturali coordinato dall'Italia con il Cnr

*Un fotogramma dell'installazione «Villa di Livia Reloaded», basata su un mix di realtà virtuale immersiva (in cui si agisce con minimi spostamenti del corpo) e cinema interattivo, con movimenti di camera prestabiliti perché l'utente possa incontrare i personaggi che raccontano la storia del sito. Tra le colonne del peristilio si scorge Livia Drusilla, la moglie di Augusto*



*Qui a fianco una ragazza indossa il caschetto dell'Oculus Rift nel Museo archeologico di Paestum. Sopra un gruppo di ragazzi davanti all'Holobox, dove viene restituita l'immagine olografica del reperto che si può «maneggiare» e far ruotare in ogni direzione*



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Codice abbonamento: 046770