

Comunicato stampa n. 21 del 31/10/2015

XVIII edizione della Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico

**Nel Foro di Augusto e nel Labirinto di Versailles con ArcheoVirtual
una preview del tour con attenzione alle disabilità**

Oggi l'incontro tra domanda e offerta di pacchetti turistici legati all'archeologia

È il giorno dell'innovazione, della tecnologia applicata alla ricerca del passato, uno degli aspetti più affascinanti della Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico di Paestum. Focus su ArcheoVirtual, la mostra di Archeologia Virtuale, fiore all'occhiello della Borsa dal 2006. La Mostra partecipa a Digital Heritage, che quest'anno si è tenuto a Granada in Spagna. Attenzione massima, oggi, anche alle nuovissime scoperte, come il Pestello di Paglicci dell'omonima grotta del Gargano, dove, solo pochi giorni fa, è stata rinvenuta una traccia di avena selvatica che risale a 33mila anni fa. Al primo grande confronto pubblico sull'evento: "Una scoperta clamorosa – ha detto **Maria Bernabò Brea**, Presidente dell'Istituto Italiano di Preistoria e Protostoria – perché è riferita alla vita dell'Homo Sapiens, il suo primo organizzarsi sul territorio e il suo primo utilizzo delle materie vegetali". Il giovanissimo nuovo direttore del museo archeologico di Paestum, **Gabriel Zuchtriegel** ha incontrato i giovani per raccontare il lavoro dell'archeologo. E' oggi anche il giorno degli scambi commerciali, dell'incontro tra la domanda e l'offerta, tra i buyer provenienti da tutta Europa e dagli Stati Uniti e i cento espositori.

E oggi è anche il giorno dei grandi divulgatori. Questa sera, davanti allo splendido Tempio di Cerere, racconteranno di viaggi e scoperte **Syusy Blady** e **Alberto Angela**.

ArcheoVirtual, dal Foro di Augusto al Labirinto di Versailles

Quattro esperimenti, ArcheoVirtual quest'anno offre la possibilità di attraversare una città fortificata nella Spagna del II secolo a.C., visitare il Foro di Augusto nello splendore della Roma imperiale, percorrere il Labirinto di Versailles scoprendo i sontuosi giardini del '600 e del '700 e osservare in tre dimensioni oggetti, pezzi d'arte e antiquariato della Reggia francese ai tempi di Luigi XIV. "Si va all'interno di siti archeologici e monumenti grazie alla novità dei visualizzatori di realtà virtuale – spiega la direttrice della mostra e ricercatrice del Virtual Heritage Lab del Cnr Itabc, Sofia Pescarin – Differenti tipologie di visioni, una esperienza unica". Si parte da un villaggio fortificato di Numancia, nella Spagna del II secolo a.C. Indossando l'apposita mascherina collegata a uno smartphone il visitatore può spostarsi a suo piacimento tra le vie, i cortili e le abitazioni dell'abitato indigeno. L'applicazione sfrutta il sistema di realtà virtuale Samsung Gear ed è prodotta da El Ranchito. Un bel salto temporale per andare al Labirinto di Versailles. Siamo nella Francia nel periodo tra il 1665 e il 1675 e a condurre all'interno della ricostruzione dei giardini della Reggia è l'Oculus Rift. L'applicazione permette di immergersi nella realtà del tempo e anche di interagire con essa: si osservano le 39 fontane del parco, ognuna delle quali illustra una favola di Esopo e si

ha modo di attivare una animazione collegata. Da questa elaborazione, a cura dell'Università del Massachusetts, ci si sposta parecchi secoli dietro, nell'Antica Roma, quella della prima età imperiale, entrando nel Foro di Augusto. A condurre il visitatore virtuale è sempre Oculus Rift nella realizzazione del Laboratorio di Virtual Heritage del Cnr Itabc (Istituto per le Tecnologie Applicate ai Beni Culturali). Un comando manuale permette di avanzare o indietreggiare, gli spostamenti della testa fanno cambiare direzione. E così si penetra tra le colonne della grande piazza porticata voluta dal primo imperatore romano o si sale la scalinata per entrare all'interno del tempio posto al centro del Foro. L'ultimo atto di questa "esperienza completa e sensoriale", come la descrive la stessa direttrice Pescarin, è un tuffo tra gli oggetti d'arte e di vita quotidiana provenienti dal Petit Trianon della Reggia di Versailles osservati in tre dimensioni grazie al progetto Kivi (Kit di visualizzazione immersiva) realizzato dal Cnrs francese.

L'Italia guida la ricerca nelle tecnologie applicate alla fruizione dei beni culturali, sia per completezza che per storicità delle sperimentazioni: è quanto emerso questa mattina nel Workshop "Archeologia virtuale tra studio e promozione del territorio", l'incontro scientifico della sezione Archeovirtual, promosso in collaborazione con l'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali (ITABC) del CNR.

"Il Virtual Heritage dovrebbe essere un marchio italiano – ha rimarcato Sofia Pescarin - sin dagli anni '80 le prime sperimentazioni in questo campo vengono dal nostro Paese. Sulla scena internazionale ci confrontiamo con la tecnologia dei tedeschi e la capacità applicativa degli americani, ma la nostra abilità a costruire un'unica applicazione che coniuga design, narrazione, cultura e tecnologia è la più forte. In Europa c'è un mercato di riferimento importante – ha proseguito – come emerso da una nostra ricerca nelle rete di eccellenza dei musei, da cui si evince che l'89% tra gli sviluppatori hanno intenzione di aggiungere un'applicazione tecnologica all'interno dei propri siti. Per noi Archeovirtual è un osservatorio fondamentale, anche per testare le reazioni del pubblico alle applicazioni. Quest'anno abbiamo proposto in mostra le applicazioni della realtà immersiva e due sono i commenti più diffusi che ci ha lasciato il pubblico della Borsa: la loro grande utilità per chi ha problemi di disabilità e per i tour operator di poter offrire una preview della destinazione turistica che offrono".

"Le tecnologie digitali offrono un aiuto fortissimo al necessario approccio innovativo alla fruizione – ha rimarcato il Direttore dell'ITABC del CNR **Paolo Mauriello** – e Archeovirtual è il laboratorio in cui tiriamo le somme della nostra attività e in cui vogliamo dimostrare quanto la ricerca possa essere trainante per lo sviluppo di un territorio".

"Le potenzialità economiche che possono derivare da questo tipo di attività non sono ancora veramente chiare – ha evidenziato **Augusto Palombini**, ricercatore CNR ITABC – Un grande limite viene dal vuoto normativo del nostro Codice dei Beni Culturali che, datato, non inquadra i limiti di commercializzazione dei casi di riproduzione nei modelli 3D. Mentre sono tanti visitatori che chiedono di poter acquistare le riproduzioni virtuali".

Il workshop commerciale

Andranno avanti fino a stasera le contrattazioni tra i 30 Buyer selezionati dall'ENIT e provenienti da 9 Paesi esteri (Austria, Belgio, Francia, Germania, Gran Bretagna, Irlanda, Olanda, Spagna, Svizzera) con i 150 operatori professionali iscritti al Workshop della BMTA.

XVIII
BORSA
MEDITERRANEA
DEL TURISMO
ARCHEOLOGICO
www.bmta.it



Parco Archeologico di Paestum
Segretariato regionale
per la Campania
Soprintendenza Archeologia
della Campania

29 ottobre 1 novembre 2015 · Paestum Salerno

Seller di vari comparti, dalle strutture alberghiere agli operatori dell'incoming, dai consorzi turistici ai tour operator, destination management Office provenienti da tutto il sud Italia (Campania, Puglia, Sicilia, Calabria, Sardegna) oltre che da Toscana, Lazio, e anche dall'Europa. Dall'estero sono giunti per l'occasione infatti a Paestum tour operator della Bulgaria, l'Agenzia di sviluppo di Izmir, rappresentanti del Tourism Authority di Malta, del Ministero del Turismo egiziano, dei Consorzi di promozione turistica della Grecia e della Spagna.

Per ulteriori informazioni: www.bmta.it

Ufficio stampa Leader srl
comunicazione@leaderonline.it
089/253170

Ideazione e Organizzazione

Leader srl Via Roma, 226 - 84121 Salerno • tel. 089.253170 • info@bmta.it