

## COMUNICATO STAMPA

### **La Mostra ArcheoVirtual alla XVII Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico: un tuffo nel passato con le tecnologie del futuro**

*Paestum, 30 ottobre - 2 novembre*

**Vivere il passato**, nei suoi edifici, nei suoi paesaggi e nella sua quotidianità, attraverso video ed applicazioni mobili: **alla Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico tutto questo è possibile grazie alla Mostra ArcheoVirtual.**

**La XVII edizione della Borsa, ideata ed organizzata dalla Leader srl, si svolgerà nuovamente nell'area archeologica della città antica di Paestum nei giorni 30-31 ottobre 1-2 novembre. Le suggestive location saranno l'area adiacente al Tempio di Cerere (tre strutture geodetiche con i lati trasparenti ospiteranno il Salone Espositivo e due delle 4 sale conferenze), il Museo Archeologico e la Basilica Paleocristiana.**

La **Mostra ArcheoVirtual** è realizzata in collaborazione con il network europeo di eccellenza sui musei virtuali **V-Must**, coordinato da **ITABC** Istituto per le Tecnologie Applicate ai Beni Culturali del CNR.

ArcheoVirtual presenta contenuti interattivi e multimediali, al fine di promuovere la ricerca nell'ambito dei nuovi meccanismi di interazione e fruizione dei beni culturali: i visitatori saranno catapultati nell'antichità e si cimenteranno in un viaggio nel tempo.

L'edizione 2014 di ArcheoVirtual ospiterà alcune delle applicazioni presentate a "**Digital Museum Expo**", **esposizione delle tecnologie più recenti create per i musei del futuro**, esposte anche ai Mercati Traianei del Museo dei Fori Imperiali in Roma, alla Biblioteca Alessandrina di Alessandria D'Egitto, al Museo Allard Pierwson di Amsterdam, al City Hall di Sarajevo. Il Digital Museum Expo, pensato per offrire una panoramica sulle più innovative tecnologie per musei, monumenti e siti archeologici, non ha come obiettivo quello di parlare solo di innovazione ma anche di interazione, di costi di realizzazione (hardware/software) e di semplicità di integrazione nei musei. La sostenibilità di queste applicazioni nella gestione quotidiana delle istituzioni culturali, infatti, è un elemento chiave per la scelta stessa della soluzione più appropriata.

Saranno 9 le installazioni presenti ad ArcheoVirtual 2014, divise tra video ed applicazioni interattive. Alcune permetteranno di viaggiare nel tempo come ***Villa di Livia Reloaded***, installazione innovativa di realtà virtuale dedicata alla residenza che Livia Drusilla ebbe in dote dall'Imperatore Augusto quando lo sposò nel I secolo a.C. La Villa sorgeva sulla collina di Prima Porta al IX miglio dell'antica via Flaminia e affacciava sulla Valle del Tevere. Si è ricostruito il

---

*Ideazione e Organizzazione*

paesaggio archeologico ed il monumento, come si presenta oggi e come doveva apparire quando fu costruito in età augustea, e l'utente potrà muoversi nell'ambiente virtuale attraverso semplici gesti e movimenti del corpo, in modo naturale. Attraverso altre applicazioni sarà possibile "toccare il patrimonio" come con la *Torcia Rivelatrice*, con cui i visitatori potranno usare il proprio dito indice come torcia per proiettare sopra la superficie degli oggetti la loro ricostruzione o interpretazione decorativa. Con il *serious game Admotum* gli utenti useranno il proprio corpo per esplorare ambienti 3D e ritrovare oggetti attualmente conservati all'interno di alcuni musei europei. Inoltre, grazie ad *Instant Ar*, attraverso un tablet sarà possibile osservare la ricostruzione virtuale di frammenti di oggetti inquadrati: in particolare la statua di Marte e Venere a partire dal frammento della spalla di Marte.

Ad ogni edizione della Mostra si accompagna il **Workshop**, quest'anno previsto sabato 1 novembre al Museo Archeologico con il tema "**Dalla rivoluzione digitale nuovi modelli economici per il Patrimonio Culturale**", a cui parteciperanno tra gli altri **Stefano De Caro** Direttore Generale ICCROM e gli archeologi **Franck Goddio** Fondatore dell'Istituto Europeo di Archeologia Subacquea e **Laurent Haumesser** Conservatore del Dipartimento di Antichità Greche, Etrusche e Romane del Museo del Louvre.

Lo sviluppo della rete e dei social network ha portato, fra le tante conseguenze, una serie di strumenti che possono consentire una vera rivoluzione nei modelli economici di intervento sul Patrimonio. Ci si riferisce fra gli altri al crowdfunding, la possibilità di realizzare progetti finanziati collettivamente attraverso donazioni della comunità, remunerate con riconoscimenti simbolici, ma anche a modelli di merchandising alternativi, frutto delle nuove tecnologie disponibili (le stampanti 3D, i sistemi di modellazione fotogrammetrica low cost, ecc.) nonché a virtuose interazioni fra pubblico e privato. Questo panorama mette in condizione gli amministratori e gli attori del mondo museale di mettere in campo iniziative nuove ed autonome, in base alla propria intuizione e alla conoscenza delle dinamiche tecnologiche e sociali che dominano queste nuove prospettive. Il workshop tratterà questi temi, partendo da una definizione degli strumenti esistenti nel quadro della cornice normativa italiana, per poi illustrare alcuni esempi di successo a livello nazionale e internazionale, e tentare in tal modo una sintesi delle caratteristiche degli approcci migliori.

Ufficio stampa Leader srl  
[comunicazione@leaderonline.it](mailto:comunicazione@leaderonline.it)  
[www.bmta.it](http://www.bmta.it)