

## 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 Borsa, giunta alla XVII edizione, 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. L'edizione 2014 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.

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.

Alla Mostra annualmente si accompagna il **Workshop**, sabato 1 novembre al Museo Archeologico, a cui parteciperanno tra gli altri 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.

Saranno 9 le installazioni presenti ad ArcheoVirtual 2014:

1. **VILLA DI LIVIA RELOADED** (*applicazione interattiva*)

La Villa di Livia era una residenza suburbana, che sorgeva sulla collina di Prima Porta al IX miglio dell'antica via Flaminia e affacciava sulla Valle del Tevere. Villa di Livia Reloaded è un'installazione innovativa di realtà virtuale dedicata alla Villa Ad Gallinas Albas, che Livia Drusilla ebbe in dote dall'Imperatore Augusto quando lo sposò nel I secolo a.C. Il sito si trova su una collina a Prima Porta, al nono miglio della via Flaminia. Si è ricostruito il paesaggio

archeologico ed il monumento, come si presenta oggi e come doveva apparire quando fu costruito in età augustea. L'utente si muove nell'ambiente virtuale attraverso semplici gesti e movimenti del corpo, in modo naturale. [CNR-ITABC, Museo Nazionale Romano delle Terme di Diocleziano Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Roma, E.V.O.C.A. srl]

## 2. **VIRTEX** (*video*)

Virtex usa un approccio multisensoriale per presentare gli oggetti in maniera narrativa. Attraverso il VIRTEX, una stampa 3D di un oggetto o di un monumento viene trasformata in un dispositivo di narrazione tattile. Esso è, infatti, basato sul concetto che vede gli oggetti diventare interfacce di esplorazione. In questo modo, toccandone la superficie, l'utente potrà avere informazioni ed approfondimenti sull'oggetto grazie ad una descrizione audio o video. [VISUAL DIMENSION]

## 3. **HOLOBOX** (*applicazione interattiva*)

Holobox è composto da un sensore ad infrarossi Leap Motion e da un display olografico. I visitatori possono manipolare con Holobox oggetti 3D, osservandone l'immagine olografica ad alta risoluzione. La scelta degli oggetti viene fatta attraverso il gioco Admotum (quello che viene raccolto in Admotum può essere "inviato" ad Holobox). Con Holobox gli utenti possono: (a) vedere ed esplorare un oggetto, come se fosse esposto dal vivo; (b) manipolarlo (attraverso l'interazione fisica tramite il sensore - movimento delle mani).

L'approccio seguito è stato quello di sviluppare una tecnologia semplice da utilizzare, che fornisca una visualizzazione olografica che fa capo a più sistemi e al tempo stesso che sia a basso costo. La possibilità di integrare la manipolazione in tempo reale, anche usando dispositivi touchscreen, e l'interazione naturale è un'esperienza inedita per l'utente medio. [CNR-ITABC]

## 4. **REVEALING FLASHLIGHT** Torcia Rivelatrice (*applicazione interattiva*)

Applicazione di interazione naturale (sensore LEAP). I visitatori potranno usare il proprio dito indice come torcia per proiettare sopra la superficie degli oggetti la loro ricostruzione o interpretazione decorativa. [INRIA]

## 5. **ADMOTUM** (*applicazione interattiva*)

Admotum è un *serious game* basato sull'interazione naturale (sensore KINECT). I visitatori useranno il proprio corpo per esplorare ambienti 3D e ritrovare oggetti attualmente conservati all'interno di alcuni musei europei (Museo dei Fori Imperiali a Roma; Allard Pierson Museum ad Amsterdam; Biblioteca Alessandrina ad Alessandria d'Egitto; City Hall a Sarajevo), all'interno del loro contesto ricostruito. Un nuovo paradigma di interazione consentirà di collegare Admotum ad Holobox. [CNR ITABC]

## 6. **MATRIX APP** (*applicazione interattiva*)

I visitatori potranno interagire con l'applicazione ufficiale della mostra KeyToRome per smartphone e tablet grazie alla quale scopriranno le storie che legano gli oggetti esposti in ciascuno dei quattro musei. [FRAUNHOFER]

#### 7. INSTANT AR *(video)*

Video che si riferisce a un'applicazione di Realtà Aumentata "instant AR". Attraverso un Ipad è possibile osservare la ricostruzione virtuale di frammenti di oggetti inquadrati. In questo caso la ricostruzione della statua di Marte e Venere a partire dal frammento della spalla di Marte. [FRAUNHOFER]

#### 8. VILLA DI LIVIA OCLUS RIFT *(applicazione interattiva)*

La possibilità di visualizzare in maniera immersiva asset culturali non è di per se una novità. La disponibilità invece di una tecnologia sempre più a bassi costi per gli "headset" o caschetti per la realtà virtuale (quale l'Oculus Rift) ha fatto rinascere l'interesse in questo settore. L'applicazione della villa di Livia, sviluppata per essere fruita online in 3D ed interattivamente, grazie al framework, X3Dom, è stata adattata per essere esplorata immersivamente con l'Oculus Rift. Il senso di immersione e la possibilità di avere percezione piena della scala, rende questo sistema di grande interesse non solo per il grande pubblico, ma anche la comunità scientifica che può utilizzarlo per la simulazione di scenari complessi. [CNR ITABC, Museo Nazionale Romano delle Terme di Diocleziano, Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Roma, FRAUNHOFER IGD]

#### 9. VIDEO INTRO KEYSTOROME *(video)*

I visitatori assisteranno a un video narrativo, realizzato con tecniche di post-production, grafica 3D e computer animation, in cui un racconto in prima persona li introdurrà alla mostra evento KeysToRome organizzata dal network europeo di eccellenza sui musei virtuali V-MUST e aperta fino a maggio ai mercati di Traiano, Museo dei Fori Imperiali (Roma). [CNR ITABC, NOHO LTD]

*Ufficio stampa Leader srl*  
comunicazione@leaderonline.it  
Sito web: [www.bmta.it](http://www.bmta.it)  
Hashtag ufficiale: #BMTA2014