

“L’archeologia virtuale è un business”

ADRIANO BONAFEDE, ROMA

Parla Augusto Palombini, ricercatore Cnr Itabc e direttore di Archeovirtual: “Grande impatto dai videogiochi su economia e cultura”

Quello delle applicazioni virtuali su archeologia e musei è un business in prospettiva dal grande impatto sia sull’economia che sulla cultura in generale. È un tema che interessa archeologi, economisti, storici dell’arte e informatici. Per l’Italia, che ha il più grande patrimonio culturale del mondo, sarebbe una soluzione win/win, dove guadagnano tutti». Augusto Palombini, ricercatore del Cnr Itabc, è il direttore scientifico di “Archeovirtual”, la più importante rassegna italiana di applicazioni software per i siti archeologici e i musei che si è svolta a Paestum dal 15 al 18 novembre nell’ambito della XXI Borsa Mediterranea del **turismo archeologico**.

Da molto tempo ci sono esperimenti di “realtà

umentata”: sono possibili applicazioni di questo tipo mentre si visita un sito archeologico?

«È possibile. A Paestum abbiamo mostrato un’applicazione, Brixia di Art-Glass, che ricostruiva Brescia nell’Età romana e consente di camminare su brevi tratti in percorsi reali con la realtà aumentata. In questo modo si vede la realtà di oggi ma la si può arricchire di immagini dal passato. Ma questa è un’eccezione. Bisogna infatti fare chiarezza: in generale non si può visitare fisicamente un sito archeologico o un museo mentre si guarda il passato. La caratteristica di questo genere di applicazioni presuppone un casco che immerge lo spettatore in una realtà totalmente virtuale».

Insomma, se metto un casco perdo il contatto con la realtà fisica che sta davanti a me?

«Sì. Può essere adatto nella sala di un museo dove l’applicazione ti mostra alcuni elementi ricostruttivi ma, come si capisce bene, non avrebbe molto senso a Pompei, dove l’esperienza reale è molto più importante».

Sembra che i musei e i siti archeologici guardino adesso alla tecnologia con maggiore fiducia che in passato.

«La diffidenza del passato è ormai alle spalle. Al contrario, è

subentrata a volte una certa euforia per la tecnologia, senza sapere però usarla. Così. A volte, certe applicazioni costose sono andate in disuso dopo solo qualche mese, anche perché ci si è scordati che serve una manutenzione».

E adesso?

«Oggi c’è un uso più consapevole da parte di musei e siti archeologici e anche, per fortuna, una tecnologia più avanzata».

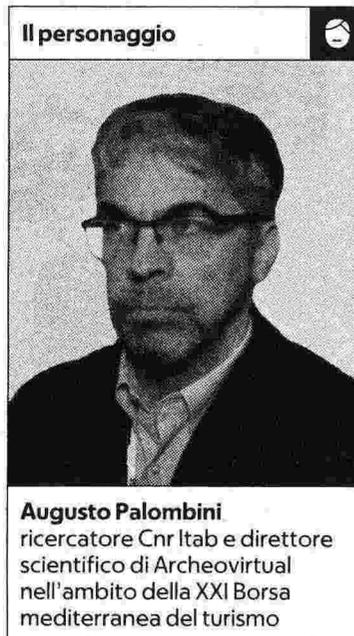
Il casco ad esempio?

«Il casco apre altre vie. È vero, sul mercato costa ancora molto, ma i prezzi caleranno rapidamente. È chiaro che il casco si presta ad applicazioni ludiche tipo videogiochi che ha il pregio di divertire e fare cultura. Ad esempio il progetto europeo Reveal, coordinato dall’Università di Sheffield e dal Cnr, prevede un videogioco ambientato nel Foro di Augusto».

A livello commerciale ci sono molti videogiochi ambientati in siti archeologici. È questa la strada per diffondere la cultura?

«Ci sono molti giochi di fantasia ambientati nel passato. Alcuni, come Assassin’s Creed di Ubi Soft si fanno vanto di una ricostruzione storica e archeologica precisa, tanto che in Francia viene usato anche nelle scuole. In prospettiva i videogiochi possono innescare modelli economici potentissimi».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Il personaggio

Augusto Palombini
ricercatore Cnr Itabc e direttore scientifico di Archeovirtual nell’ambito della XXI Borsa mediterranea del turismo

□ Visitatori a Ercolano, distrutta dall’eruzione del Vesuvio insieme alla città di Pompei nell’anno 79 Avanti Cristo

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Codice abbonamento: 046770