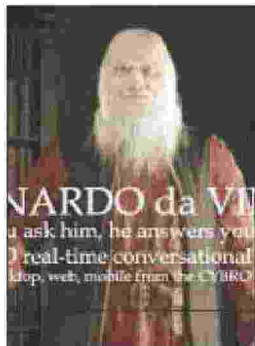


■ **BMTA**

Musei virtuali Un avatar per amico



Cybro Leonardo

A PAGINA 13**BMTA** Chiusa ieri con numeri record la rassegna dedicata al **turismo archeologico**

Musei, un avatar come guida

*A Paestum le nuove frontiere della fruizione virtuale: presentato "Cybro Leonardo"*di **Fortunato Caso**

Le nuove frontiere della fruizione culturale, ovvero: come è destinato a cambiare il nostro rapporto coi musei e il patrimonio culturale dopo la pandemia che negli ultimi 20 mesi ha costretto a virtualizzare il legame con l'utenza? Alla XXIII Borsa Mediterranea del **Turismo Archeologico**, conclusasi ieri a Paestum, c'è stato un momento di incontro e confronto tra istituzioni pubbliche (la Regione Campania), mondo della ricerca (le Università) e imprese impegnate nel campo dell'innovazione tecnologica su un tema mai così attuale, introdotto e moderato da Augusto Palombini del CNR ISPC, Coordinatore Scientifico di ArcheoVirtual e aperto da un intervento di Davide Borra di No. Real e Coordinatore del Dipartimento di Digital Communication Design dell'Istituto d'Arte Applicata e Design, che ha presentato il progetto "Cybro Leonardo", uno degli Avatar Conversazionale 3D che, a breve, sarà possibile interpellare direttamente dal divano di casa. Un personaggio a grandezza naturale offre l'emozione di incon-

trare il genio in carne e ossa: è possibile conversare con lui, chiedergli della sua vita o delle sue opere. Lui risponderà, scegliendo le frasi e gli atteggiamenti più efficaci per portare avanti il dialogo; sarà disponibile per totem, PC, tablet e mobile, e potrà dialogare in tutte le lingue del mondo. Maurizio Forte Docente di Studi classici, Storia dell'arte e Studi Visivi della Duke University, ha presentato il progetto in fieri "Artemisia" che parte da una domanda - cosa succede al cervello del visitatore di un museo quando interagisce con un'opera d'arte - incrociando virtualità, neuroscienze e analisi sul campo. Al dibattito hanno preso parte anche Ernesto Lombardi Fondatore e amministratore delegato di iComfort, Anna Maria Marras Coordinatrice della Commissione "Tecnologie Digitali per i beni culturali" di ICOM Italia e, in collegamento da Napoli Rosanna Romano Direttore Generale per le Politiche Culturali e il Turismo della Regione Campania ha presentato il progetto "Ecosistema digitale per la Cultura", illustrato nei dettagli da Rosanna Murolo e Luciano Ragazzi. Più di tremila anni di storia, cultura, arte, musica, teatro, cinema, raccolti in un unico, gigantesco database, che fa della Campania una delle regioni europee più

avanzate nel campo della digitalizzazione del patrimonio culturale. All'Ecosistema digitale per la cultura è collegata la Card Box "Cultura Campania": un emozionante tour virtuale presenta le bellezze storiche, artistiche, architettoniche e paesaggistiche della Campania attraverso una serie di applicazioni, tra cui la realtà aumentata, che portano il visitatore in giro per monumenti, siti archeologici e paesaggistici, musei utilizzando lo smartphone e inforcando un paio di occhialini.

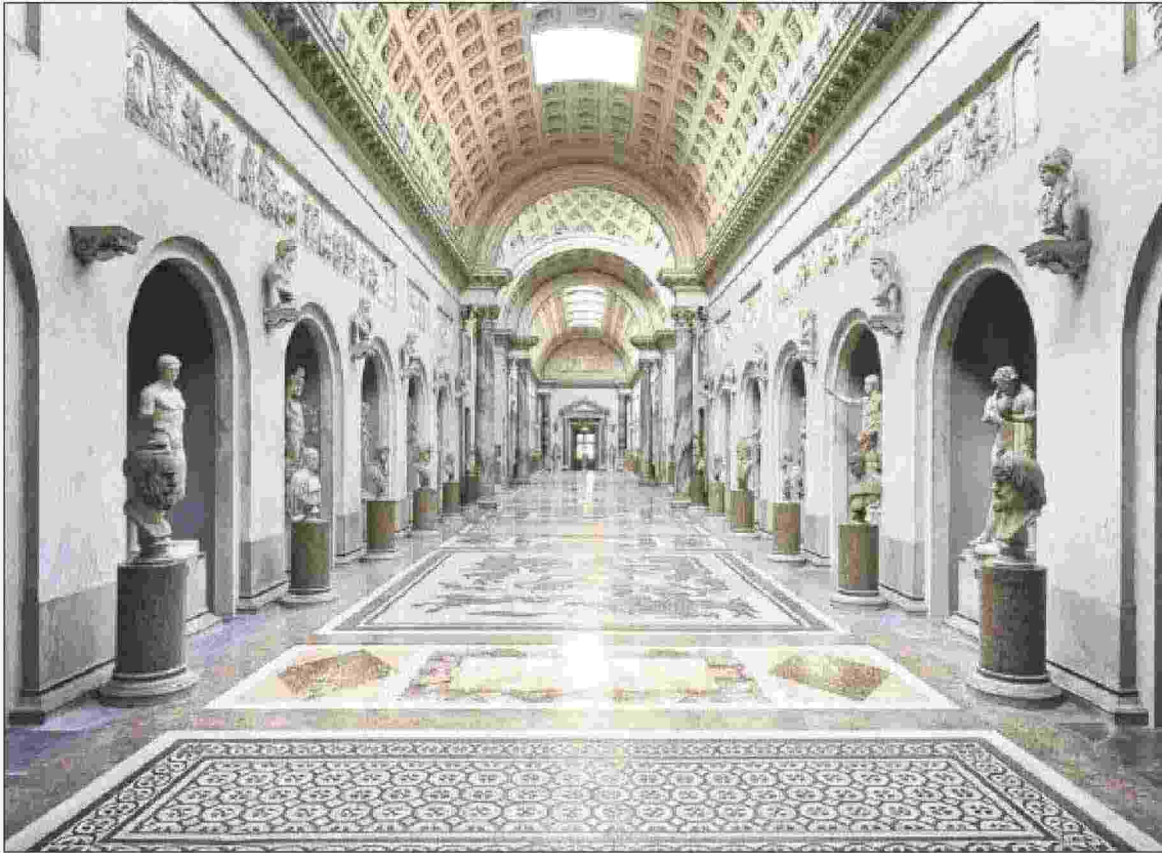
La XXIII edizione chiusa ieri ha fatto registrare numeri da record. 7mila visitatori da giovedì a domenica, 100 tra conferenze e incontri in 5 sale in contemporanea, tra cui 37 Incontri coordinati dal Servizio VI del Segretariato Generale per il Ministero della Cultura, con la partecipazione di autorevoli relatori tra cui il Sottosegretario di Stato alla Difesa Giorgio Mulè e il Sottosegretario di Stato per il Sud e la Coesione Territoriale Dalila Nesci, 150 espositori (ben 18 Regioni, il Ministero della Cultura con 500 mq e i prestigiosi Parchi e Musei autonomi) da 15 Paesi, 35

buyer tra europei e nazionali, oltre ad ArcheoVirtual (Mostra Internazionale di Archeologia Virtuale con 10 produzioni), ArcheoExperience (i Laboratori di Archeologia Sperimentale) e ArcheoStartup (14 imprese giovanili del turismo culturale). Nella gior-

nata conclusiva presentato il masterplan "Il Cilento in prospettiva. Per un modello nazionale di cultura del territorio". Nel corso della presentazione della proposta, Ludovica Grompone, Valentino Piccolo, Angela D'Angelo del Comitato Regione Campania AIGU han-

no posto l'accento sull'importanza di "mettere in comunicazione i vari borghi, non solo dal punto di vista culturale ma anche infrastrutturale", in modo che lo sviluppo delle diverse realtà territoriali sia contiguo e armonico.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



*La tecnologia in aiuto della cultura
 La Campania ha un suo ecosistema*

Immagini di un tour virtuale all'interno dei Musei Vaticani



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.