

Verrà presentato oggi il progetto in grado di accogliere la sfida digitale per candidarsi a diventare luogo di valenza educativa, sociale e formativa

“Digitalizzazione e Virtual Tour per i Beni Culturali”: il caso del Museo della Val D’Agri

Un museo in grado di accogliere la sfida digitale per candidarsi a diventare luogo di valenza educativa, sociale e formativa. Questo è lo spirito del progetto “Digitalizzazione e Virtual Tour per i Beni Culturali”. Il caso del Museo Archeologico Nazionale dell’Alta Val d’Agri”, realizzato dalla Fondazione Eni Enrico Mattei (FEEM) e dalla Direzione Regionale Musei della Basilicata, e in particolare con il Museo Archeologico Nazionale dell’Alta Val d’Agri, che verrà presentato oggi, alle ore 12, alla Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico (BMTA) di Paestum, nella prestigiosa location del Tabacchificio Cafasso. Alla presentazione parteciperanno Annamaria Mauro, direttore della Direzione Regionale Musei di Basilicata; Francesco Tarlano, direttore del Museo Archeologico Nazionale dell’Alta Val d’Agri e i ricercatori FEEM, Angelo Benicivenga e Matteo Bernecoli. Un evento unico nel suo genere, che diventa la prima occasione per far conoscere agli appassio-



— Il Museo Archeologico Nazionale dell’Alta Val d’Agri

nati e agli addetti ai lavori il primo progetto pilota, realizzato in Basilicata, di digitalizzazione degli spazi museali e di reperti archeologici che utilizza una tecnologia a media complessità: un laser scanner digitale e un tablet. Lo scanner digitale, adatto per gli ambienti, è stato utilizzato per creare un gemello digitale dello spazio museale, una sorta di passeggiata virtuale pubblicata su

cloud e visibile da PC, smartphone e tablet, ed esperibile anche in Realtà Virtuale Immersiva con un Visore, per un migliore coinvolgimento a distanza degli utenti. Il tablet, invece, ha supportato attraverso un intervento fotografico non invasivo, la ricostruzione tridimensionale di alcuni reperti archeologici presenti nel Museo. I gemelli digitali prodotti possono essere pubbli-

cati online oppure utilizzati per la catalogazione dello stato dell’opera, per realizzare stampe 3D e per il restauro digitale. Questa esperienza conferma la scelta e la volontà delle istituzioni culturali di trasformarsi in editori di contenuti digitali di alto profilo, e può rappresentare una significativa innovazione, realizzabile con strumenti tecnologici correnti, economici e non particolarmente rivoluzionari.

La visita virtuale permette al Museo dell’Alta Val d’Agri di avere più visibilità sui canali digitali, di offrire la visita a distanza, rendendola alla portata di tutti, di superare l’audioguida con un prodotto più coinvolgente e di avere un nuovo posizionamento nel mercato del turismo culturale, nazionale e internazionale. L’esperienza può, però, trovare ulteriore ampliamento per cogliere tutte le molteplici opportunità date dalla costruzione di una integrazione tra la visita al museo reale e la fruizione – precedente, simultanea, periodica e successiva – di esperienze virtuali.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



046770