

TECNOLOGIA E BENI CULTURALI

Un occhio virtuale sull'arte

22 ottobre 2009

Monumenti nel satellitare e robot archeologi al Lubec di Lucca. Al Real Collegio da oggi si parla di novità applicate al recupero e alla valorizzazione del patrimonio. Si punta la videocamera e sul display compaiono informazioni storiche e dettagli invisibili a occhio nudo LUCCA. Scoprire l'arte a colpi di click. Anche di questo si parlerà a partire da oggi a Lucca, dove apre i battenti la quinta edizione del Lu.Be.C Digital Technology, uno dei più importanti appuntamenti per ciò che riguarda l'applicazione delle nuove tecnologie ai Beni culturali. Nella due giorni di convegni e iniziative organizzata dalla Promo-Pa Fondazione, in programma al Real Collegio, si parlerà di recupero e valorizzazione dei beni culturali grazie all'informatica, alla multimedialità e alla robotica. Inoltre saranno presentati progetti innovativi che possono dare nuovi impulsi al turismo culturale che in Italia trova grandi opportunità. Le novità più importanti in questo settore riguardano la cosiddetta "realtà aumentata" le cui potenzialità possono essere testate utilizzando un semplice telefonino di ultima generazione. Si punta la videocamera verso un monumento di interesse culturale e sul display compaiono informazioni storiche, curiosità e persino dettagli invisibili a occhio nudo. Una particolare applicazione che è stata sviluppata in campo militare. L'innovativa tecnologia potrà essere impiegata anche sui navigatori satellitari: oltre a riconoscere i segnali stradali i computer di bordo di prossima generazione saranno in grado di fornire al guidatore numerose informazioni sui monumenti che si trova davanti lungo il tragitto. Le novità troveranno spazio anche nei musei: «Probabilmente queste nuove tecnologie sostituiranno le audioguide - spiega Lucia Tomasi Tongiorgi, prorettore e ordinario di Storia dell'Arte moderna all'Università di Pisa - e, se ben utilizzate, aiuteranno i visitatori a comprendere meglio i segreti delle opere. Da anni la tecnologia sta rivoluzionando il mondo dell'arte, sia con nuovi ausili per conoscerla e comprenderla meglio, sia con nuovi strumenti per crearla, come il computer utilizzato oggi da molti artisti».

Nei laboratori dell'Università e del Cnr di Pisa si lavora a nuovi ritrovati, che talvolta possono aiutare anche i disabili a fruire della bellezza dell'arte. Dalla collaborazione tra il centro interdipartimentale di Ricerca Enrico Piaggio e la società 3logic MK tempo fa scaturì un guanto elettronico capace di trasformarsi in guida museale interattiva per le persone con una disabilità motoria. Per questi soggetti, infatti, anche la semplice visita di un museo diventa una sfida ed è qui che la tecnologia giunge in soccorso. Per mezzo del guanto e di un particolarissimo mouse che segue un semplice e leggero movimento della testa, chiunque potrà "viaggiare" dentro un ipertesto audiovisivo tra informazioni, testi, suoni e particolari pittorici, entrando nella parte più intima di un'opera d'arte.

Un'altra interessantissima novità è rappresentata dal cosiddetto "museo virtuale". Si tratta di un progetto coordinato dal professor Massimo Bergamasco (laboratorio Percro-Sant' Anna), portato avanti in collaborazione con l'Università di Pisa e il Cnr Itabc, presentato lo scorso marzo al museo delle Collezioni Egittologiche di Pisa.

L'obiettivo del progetto riguarda l'integrazione di tecnologie robotiche e di ambienti virtuali in ambito archeologico.

In pratica i visitatori di questo museo avranno l'opportunità di rivivere le atmosfere dell'antico Egitto e dell'Oman osservando e toccando reperti conservati in musei sparsi per il mondo. I reperti, digitalizzati attraverso tecnologie di laser scanning, possono essere fruiti anche in assenza, grazie ad apposite interfacce che proiettano il visitatore in una realtà virtuale.

Arte e tecnologia, dunque, rinsaldano sempre più la loro alleanza, testimoniata anche dai numeri: secondo i dati riportati dal Corriere della sera le imprese che operano nel settore delle tecnologie per i beni culturali producono oltre il 10% del valore aggiunto del comparto culturale (circa 12 miliardi di euro l'anno), e gli addetti del settore sono oltre 262.000 (l'11% dell'intero settore). Il trend è segnalato in continua crescita.