

Una 'Second Life' per la Via Flaminia

dell'Ufficio Stampa CNR

Quattro avatar, Marta, Katrina, Mike e Omar, si aggirano tra i resti della villa di Livia, sulla via Flaminia, strada consolare romana che collegava Roma con Rimini. 'Ma com'era la residenza ai tempi di Augusto?', si chiedono i visitatori cibernetici. Con uno straordinario salto temporale, i quattro si ritrovano in epoca romana, tra triclini, cortili affrescati e giardini, accolti dalla padrona di casa, Livia, che li intrattiene raccontando la sua vita.

Visitare la strada romana e i monumenti ormai scomparsi è adesso possibile grazie alla ricostruzione virtuale realizzata dal team di Maurizio Forte dell'Istituto di tecnologie applicate ai beni culturali-Virtual Heritage Lab del Consiglio nazionale delle ricerche (Itabc-Cnr). Il "Museo virtuale della Via Flaminia antica", inaugurato oggi, ha sede permanente in una sala del Museo Nazionale Romano alle terme di Diocleziano, a Roma, messo a disposizione dalla Soprintendenza Archeologica di Roma affinché il pubblico possa fruire del risultato del progetto del Cnr.

Quattro postazioni interattive consentono agli utenti-avatar di entrare contemporaneamente nella dimora imperiale o nel sito archeologico di Grottarossa, condividendo le scoperte e incontrando direttamente alcuni protagonisti, quali il giardiniere e il pittore della dimora di Livia, Livia stessa,

Visualizzazione dei 4 avatars-utenti all'interno dell'ecosistema virtuale. L'apprendimento spaziale avviene sia soggettivamente, attraverso l'esplorazione dell'ambiente, sia attraverso l'osservazione dei comportamenti virtuali altrui.



un soldato di Augusto o addirittura l'imperatore 'in persona'. Il restante pubblico, grazie a occhiali stereoscopici, potrà in contemporanea osservare su un grande schermo quello che accade sui monitor e calarsi nella realtà 3D.

Il risultato ha richiesto oltre due anni di lavoro, un'équipe di venti fra archeologi, architetti, informatici, storici dell'arte, esperti in paleoambiente, impegnati nella creazione di un mondo virtuale 'vivo', fatto di paesaggi, fauna, flora, comportamenti umani e territori popolati, in grado di integrare e affiancare il tessuto urbano odierno e il mondo antico. *"Sul grande schermo allestito nella sala, l'esplorazione si modifica in tempo reale in base a ciò che i quattro utenti attuano in una duplice prospettiva, singola e collettiva, con effetti di grande spettacolo e coinvolgimento generale"*, spiega Maurizio Forte. *"E' il primo caso europeo di museo virtuale archeologico condiviso in cui il visitatore è il reale protagonista del cyberspazio per apprendere contenuti informativi complessi attraverso comportamenti immersivi"*.

Vista della villa di Livia reale e virtuale.

