Musei / Nuove tendenze

Dall'Ara Pacis al Carcer Tullianum, la tecnologia entra nei musei per valorizzare i beni culturali
E start up di giovani come Digital Lighthouse e Oniride trasformano in business la multimedialità

Arte virtuale

ARA PACIS
Visite multimediali ogni venerdì e sabato sera
Aperture straordinarie domenica 30 e lunedì 31 ottobre

CARCER TULLIANUM
Dalla sua riapertura il Carcer Tullianum mette a disposizione un'app, realizzata dalla società Oniride, che svela gli affreschi cancellati dal tempo. La società Oniride ha vinto il premio Lazio Creativo come migliore start-up 2015/2016

ARIANNA DI CORI

SUGGESTIONARE i sensi e ingannare la percezione: un obiettivo che l'arte si è sempre prefissato, e che oggi nella tecnologia vede un alleato in più. Non a caso i progetti tesi a valorizzare i beni culturali attraverso la realtà virtuale e la realtà aumentata sono in costante aumento, anche a Roma. «La tecnologia permette di rompere la barriera tra chi sa e chi non sa - spiega il sovrintendente capitolino Claudio Parisi Presicce - avvicina i giovani ai musei e presto diventerà lo standard per tutte le aree monumentali di Roma». I numeri gli danno ragione: le visite all'Ara Pacis - che dal 14 ottobre offre un percorso multimediale che grazie a visori VR (Virtual Reality) permette di scoprire la storia e i colori originali del monumento - sono sempre sold out. La società Digital Lighthouse ha ricostruito, grazie a rilevamenti realizzati con laser scanner, il Circo di Massenzio in realtà virtuale, donando poi alla soprintendenza importanti dati scientifici.

Il Carcer Tullianum, riaperto a luglio, offre un percorso sviluppato dalla start-up Oniride che svela gli affreschi ormai quasi scomparsi tra le mura della più antica prigione del mondo. Oniride è anche artefice di un viaggio virtuale tra le pennellate di Van Gogh, mentre Palazzo Velli, spazio espositivo a Trastevere, sta realizzando un ciclo di mostre (la prima, dello street artist Ozmo, fino al 23 ottobre), nelle quali ad opere reali vengono associati contenuti in VR, che "escono", letteralmente, dai quadri.

«Immagino una mostra che possa essere fruita in altri luoghi e in altri tempi», dice il direttore di Palazzo Velli, Alessandro D'Alessandro. «Vorrei che mia figlia, oggi di 6 mesi, possa provare tra 20 anni le stesse emozioni del padre», conclude entusiasta. La sfida sembrerebbe accomunare pubblico e privato in egual misura. «Come Ministero stiamo promuovendo il bando di Cultura Crea che mette a disposizione 114 milioni di euro per finanziare progettualità innovative nel campo culturale e turistico», afferma il sottosegretario ai Beni Culturali Antimo Cesaro. «La realtà virtuale offre contenuti molto utili dal punto di vista didattico, ma c'è il rischio - continua - che si vada a ledere la capacità immaginifica dello spettatore, la curiosità e la voglia di approfondire».

Sarà possibile provare la sindrome di Stendhal indossando un visore? Chissà. Nonostante la VR faccia passi da gigante - un mercato da 5 miliardi di euro, 160 miliardi di utili previsti per il 2020 - nessuna applicazione ad oggi riesce a restituire quel senso di ineffabile straniamento che si prova davanti ad un Caravaggio. Al limite un po' di stordimento, ma quello si chiama "effetto mal di mare" da realtà virtuale.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

CIRCO DI MASSENZIO
La ricostruzione del Circo di Massenzio è stata realizzata i primi di ottobre dalla Digital Lighthouse, in occasione del forum Technology For All, una serie di convegni per fare il punto su tecnologia, cultura e territorio

PALAZZO VELLI
Palazzo Velli Expo, a Trastevere, ha inaugurato un ciclo di mostre nelle quali le opere sono arricchite da elementi virtuali che "escono" dai quadri e sono visibili solo indossando un visore. Artista ospite è il muralista Ozmo