



## IL MUSEO VIRTUALE DELLA VIA FLAMINIA ANTICA



*Un mondo virtuale ci permette di esplorare la Via Flaminia nel passato e di intrattenerci con l'imperatore Augusto e sua moglie Livia.*

<http://www.vhlab.itabc.cnr.it/flaminia/>

Intervista di **Ambra Carabelli** a **Eva Pietroni**, responsabile del progetto di comunicazione del Museo Virtuale della Via Flaminia Antica, realizzato dall'istituto ITABC del CNR.

### **Puoi raccontarci che cos'è il Museo Virtuale della via Flaminia Antica?**

Il Museo Virtuale della via Flaminia Antica nel suo risultato finale è un'applicazione di realtà virtuale multiutente che è installata in una sala appositamente allestita del Museo Nazionale Romano alle Terme di Diocleziano. Si tratta di un progetto durato due anni che ha coinvolto una quindicina di ricercatori e un team multidisciplinare. Ha toccato varie fasi: l'acquisizione di dati sul campo presso i siti archeologici, l'elaborazione di tutti i dati topografici, la costruzione del progetto di comunicazione e il progetto di Realtà Virtuale. I siti archeologici che sono stati presi in considerazione sono: Ponte Milvio, la Necropoli di Grottarossa, la Villa di Livia a Prima Porta e l'arco romano di Malborghetto. Sotto tutti i siti nel raggio delle prime tredici miglia della Via Flaminia.

### **Come si arriva, a partire da dei resti archeologici, a ricostruire un mondo con i suoi colori, i suoi personaggi e a dare un'idea della vita che gli era propria?**

Ogni lavoro di ricostruzione virtuale del paesaggio archeologico richiede due approcci diversi ma complementari uno all'altro, quelli che vengono definiti "bottom up" e "top down". Da una parte c'è tutta la fase di analisi e rilievo dei dati sul campo: si parte da ciò che è osservabile sul sito e i resti che fanno parte del paesaggio archeologico vengono acquisiti con tecnologie integrate che vengono scelte di volta in volta in base alla tipologia del sito e in base alle informazioni che si vogliono estrapolare. Nel caso della Villa di Livia ci interessava avere una restituzione estremamente dettagliata perché è un sito archeologico molto bello e complesso, di cui sopravvive molto; per questo è stato usato lo scanner laser che ha una risoluzione millimetrica. Per altri siti come Malborghetto abbiamo impiegato tecnologie e tecniche più semplici come la fotomodellazione, una tecnica di fotogrammetria che consente di restituire modelli accurati metricamente ma meno dettagliati in termini di densità geometrica. La fotomodellazione si ottiene semplicemente elaborando all'interno di un software specifico delle fotografie digitali scattate a 360° intorno al monumento. Questa è la fase di rilievo dei dati sul campo.

Poi c'è tutto il lavoro degli archeologi, storici e coloro che sono andati a consultare le varie fonti iconografiche e documentarie, le fonti letterarie, le descrizioni dei siti fatte dagli autori antichi e hanno fatto comparazioni tipologiche con edifici romani più o meno coevi. Questo è il lavoro che dà il via a tutta la fase interpretativa. Si cerca di capire in base a quello che rimane oggi e allo studio delle fonti come poteva essere il sito. Così si arriva ad una proposta, che però non ha mai la pretesa di essere la vera e unica ricostruzione del sito: per esempio, nel caso della Villa di Livia, è una Villa di Livia possibile. Noi pensiamo che dal punto di vista della comunicazione e dell'interpretazione questo lavoro, anche se ipotetico di un contesto storico, sia molto importante. E' proprio quello che manca al pubblico durante una visita ad un sito archeologico. Di solito si è affascinati dall'immaginario ma non c'è nessuno strumento per aiutarti a comprendere qual era la relazione tra gli spazi, che tipo di significato poteva avere la presenza di una costruzione in una certa posizione.

**Tra gli output del progetto c'è la Villa di Livia anche in Second Life. E' già possibile**

**visitarla? Come ci si arriva?**

Non c'è ancora, è un progetto attualmente in fase di sviluppo. C'è un nostro collega (Nicolò Dell'Unto) che sta facendo la sua tesi di dottorato sulle comunità virtuali on-line. Dal momento che sulla Via Flaminia abbiamo raccolto tantissimi dati, abbiamo cercato di esprimerli a 360°. Oltre alla realizzazione della sala per il museo, l'output principale del progetto, ci sono stati tutta una serie di output: un sito web, una pubblicazione scientifica, un sistema RV Web GIS e poi questa sperimentazione per Second Life...

**In cui l'avatar del vostro collega farà da guida alla Villa di Livia...?**

Sì, sarà poi interessante sviluppare dei comportamenti all'interno di questo spazio. Diciamo che in Second Life, ma in verità in tutti i nostri progetti di Realtà Virtuale, l'idea di fondo non è fermarsi alla ricostruzione 3D di un contesto ma fare del 3D un'interfaccia a tutta una serie di informazioni. Sono importanti tutti i comportamenti che gli utenti possono attuare nel mondo 3D. Nel caso del museo l'esplorazione si alterna con lo Storytelling e il fatto di essere più utenti nello stesso scenario virtuale non fa che accelerare il processo di scoperta.

**E in che modo avviene questo processo di scoperta nella sala del museo?**

Ci sono cinque computer, di cui quattro per l'esplorazione dei singoli utenti che interagiscono nello spazio 3D con il joystick. Il quinto computer guida una visualizzazione su un grande schermo dove una regia mette insieme in tempo reale quello che i singoli quattro utenti fanno nello spazio 3D. Quando uno degli utenti scopre un contenuto, ad esempio fa partire un filmato, la navigazione si blocca e parte il filmato per tutti. La scoperta di ciascuno è così utile a tutti, anche per il pubblico presente in sala (che contiene un pubblico di circa 20-25 persone).

**Da chi è stato finanziato il progetto?**

Da Arcus, una Società per azioni Arte-Cultura e Spettacolo che valuta una serie di proposte progettuali che vengono da enti di ricerca e altre istituzioni. Erega finanziamenti per quei progetti la cui caratteristica è la ricaduta sul pubblico.

**Il Museo Nazionale Romano resterà la sede permanente del Museo Virtuale della Via Flaminia Antica?**

Sì, per quanto riguarda la sala con le sue cinque postazioni si è pensato di lasciarla lì. Però nulla vieta di poter esportare anche temporaneamente l'applicazione nel caso se ne faccia richiesta. Se dei musei anche esteri ne fanno richiesta non è impossibile trasferirla. Poi noi ci auguriamo che il museo si prenda a cuore questa realizzazione; è vero che la sala è stata appena aperta ma ci sono dei feedback molto buoni. E' un grande attrattore ed è molto adatta per le scuole.

**Dal punto di vista economico il museo non ha contribuito al progetto?**

No, assolutamente. Il nostro accordo è che abbiamo dato in comodato d'uso al museo tutte le attrezzature hardware e abbiamo sostenuto noi interamente tutte le spese sia di elaborazione dei contenuti che di allestimento della sala ed è a nostro carico anche la manutenzione straordinaria. Il museo provvede solo alla giornaliera gestione della sala.

**Questa sala del Museo è aperta ormai da tre mesi; avete fatto delle misurazioni sul pubblico per verificarne l'incremento o le modalità di fruizione?**

Purtroppo no, questa è un'attività che dobbiamo cominciare perchè manca un monitoraggio vero e proprio. Quindi dovremo essere in sala tutti i giorni e fare un periodo di osservazione e dei questionari. Però è una cosa che faremo sicuramente perchè il monitoraggio è altrettanto importante che consegnare un progetto.

**Di questo lavoro qual è la cosa che ti piaciuta di più e quella che invece ti è piaciuta meno e vorresti aver fatto diversamente?**

Quello che mi è piaciuto di più è il fatto di aver potuto lavorare su un progetto di cui fin dall'inizio era chiaro l'obiettivo: noi fin dall'inizio abbiamo saputo che questo progetto nasceva per la comunicazione all'interno di un museo.

Questo è molto importante perchè molto spesso la Realtà Virtuale rimane confinata a esperimenti di laboratorio, a sperimentazione di algoritmi di visualizzazione. E' più legata agli aspetti tecnologici che a quelli veramente comunicativi, e questo secondo me è un grosso limite delle applicazioni di Realtà Virtuale che si fanno in generale nel mondo, pochissime sono pensate fin dall'inizio per raggiungere il pubblico. Il fatto di lavorare con la RV al servizio di un progetto di comunicazione per me è stato molto importante perchè c'è ancora moltissimo da fare, siamo davvero con la RV all'epoca dei Fratelli Lumière rispetto al cinema.

La cosa che mi è piaciuta meno è che avrei voluto davvero approfondire di più gli aspetti legati alla comunità virtuale perchè sono infiniti i comportamenti che si potrebbero immaginare. Nel prossimo progetto mi piacerebbe approfondire di più questo aspetto.

**Se potessi tornare indietro con la macchina del tempo ai tempi della Roma antica, qual è la prima cosa che saresti curiosa di scoprire?**

Dove stava il pollaio della Villa di Livia? L'hanno definita la "villa delle galline bianche" ma non è mai stato ritrovato

*aprile 2008*

1998-2007 [copyright](#) - [credits](#) - [privacy](#) - [old website](#): [version 1.0](#)