

E il bene culturale ora diventa «virtuale». Così

Nel Teatro di Tecnopolis lo spettatore prova la percezione dello spazio profondo

di LIVIO COSTARELLA

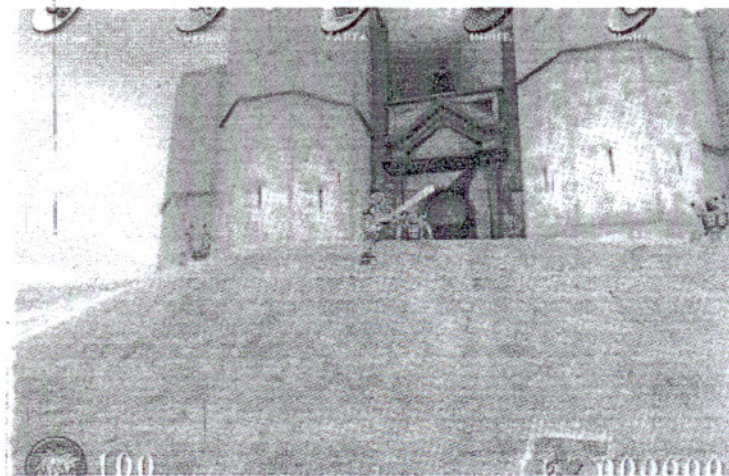
Le applicazioni della realtà virtuale in vari campi del sapere umano stanno diventando più «reali» di quanto si pensi. È quanto è emerso da un dibattito tenutosi in uno degli spazi espositivi della Fiera del Levante, che ospitano sino a oggi il Festival dell'Innovazione, ideato dall'ARTI (Agenzia Regionale per la Tecnologia e l'Innovazione) e promosso dalla Regione Puglia e altri enti locali.

Una delle strutture più attrezzate per la fruizione della cosiddetta «realtà virtuale immersiva» (un sistema in cui tutti i nostri sensi

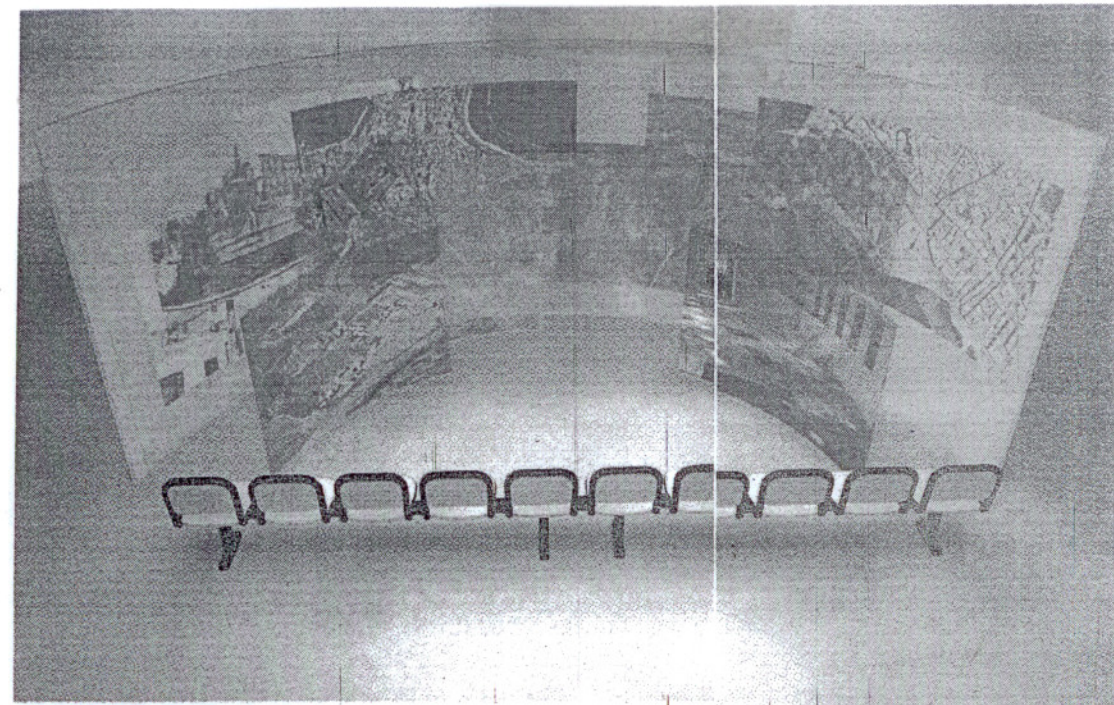
interagiscono con l'ambiente ricostruito in digitale) è il Teatro Virtuale inaugurato a Tecnopolis poco più di due mesi fa. Ne ha parlato Luciano Schiavoni (Direttore Innovazione e Ricerca di Tecnopolis), spiegando quanto una tecnologia finalmente matura come la realtà virtuale si stia diffondendo nel campo tradizionale dell'intrattenimento e in nuovi settori, dai beni culturali alla formazione, alla comunica-

zione digitale.

«Basti pensare - ha detto Schiavoni - all'esperimento di successo tenuto dalla Cnn poco più di un mese fa, con una giornalista proiettata come un ologramma negli studi televisivi del



network americano». La reporter Jessica Yellin, infatti, stazionata a Chicago, è stata «proiettata» grazie a modernissime tecniche di ripresa nello studio centrale di New York: ben 35 telecamere riprendevano la giornalista da ogni angolazione per riprodurre poi l'ologramma tridimensionale, e il conduttore Wolf



REALTÀ VIRTUALE
Il teatro virtuale allestito a Tecnopolis e l'«Eco Warriors», un gioco interattivo ambientato a Castel del Monte

Blitzer ha conversato faccia a faccia per qualche minuto con la corrispondente virtuale.

Quanto al Teatro Virtuale di Tecnopolis, lo spettatore può sperimentare ambienti di realtà virtuale con la totale sensazione di interattività e percezione della profondità spaziale. Le produzioni cinematografiche, ad esempio,

potranno beneficiare ben presto dei potenti stimoli offerti dalla realtà virtuale. Ne ha parlato Silvio Maselli, spiegando le finalità principali dell'Apulia Film Commission di cui è direttore: innanzitutto la costruzione dell'audiovisivo regionale e l'offerta di servizi e garanzie per tutte le produzioni cinematografiche che

sceglieranno la Puglia come location in cui girare i propri film.

I due cineporti che saranno pronti per l'aprile 2009 a Bari e Lecce, inoltre, saranno veri e propri business center sul modello della Casa del Cinema di Roma. Dunque conterranno anche sale di proiezioni in digitale e risorgeranno dalle loro ceneri anche le mediateche di Bari e Lecce.

Francesco Palumbo (Direttore dell'Area Politiche per la promozione del territorio, dei saperi e dei talenti della Regione Puglia) ha poi accennato alle possibili immediate applicazioni della realtà virtuale nei musei, in modo da trasformarli da luoghi passivi a un concetto di fruizione più dinamico.

Fabio Belsanti (Amministratore della PM Studios, società operante nel settore del software interattivo d'intrattenimento), infine, ha presentato alcune applicazioni esemplari come Eco-Warriors, videogame didattico con evidenti ricadute nell'educazione ambientale e nella promozione del territorio pugliese.

Alla Fiera un convegno
nell'ambito del Festival
dell'Innovazione.
L'intervento di Schiavoni