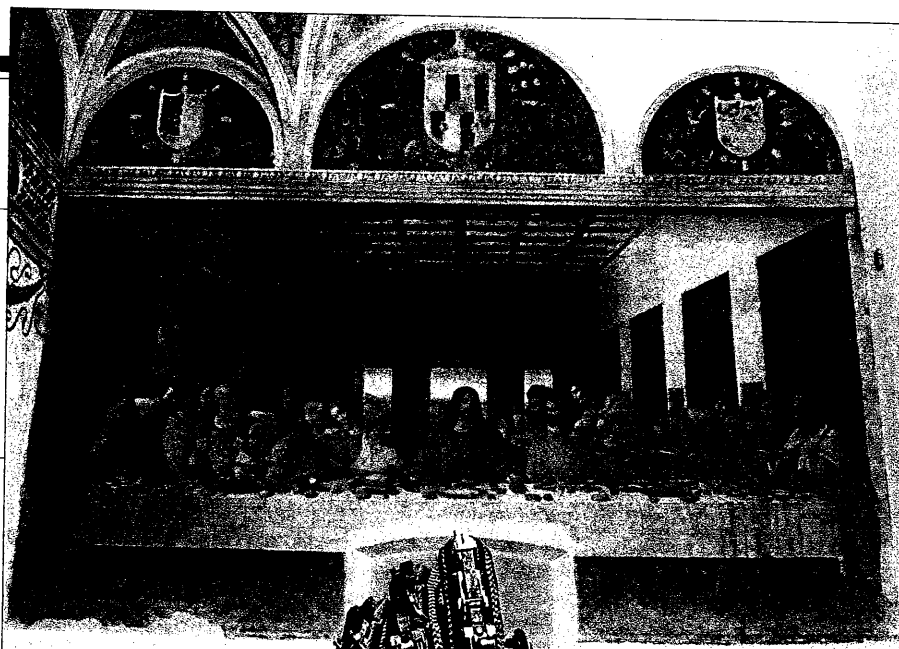


PROGETTI ARTE HI-TECH

Con guanti e casco messi a punto da ricercatori italiani, ci si immergerà nei capolavori del passato.

■ di SIMONE FANTI



JONES JANSPOONER

Vuoi vivere in un quadro?

Fermi davanti al Cenacolo di Leonardo Da Vinci, di colpo ci troviamo a essere il 14° «invitato» all'ultima cena. Sentiamo il concitato bisbigliare degli apostoli, possiamo allungare una mano a sfiorare la veste di uno di loro, avvertiamo sotto il gomito le briciole di pane sparse sul drappo che ricopriva il tavolo... Un'esperienza straordinaria, resa possibile da uno strumento virtuale che permette di immergersi fisicamente nei quadri più famosi del mondo. Basterà indossare un casco dotato di un display tridimensionale, un paio di cuffie stereofoniche e un guanto, chiamato in gergo eso-

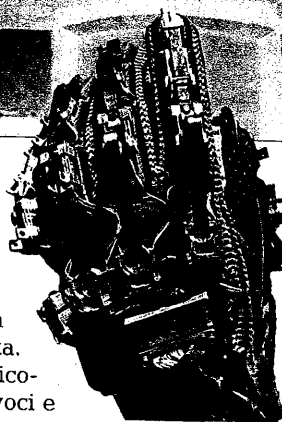
scheletro e capace di trasmettere tutta una serie di sensazioni diverse: caldo, tiepido, freddo, delicato come la seta o ruvido come la iuta. E di inviare al cervello ricostruzioni sonore come voci e mormorii di sottofondo.

Ad aver ideato il Museo delle pure forme, così si chiama la nuova tecnologia, sono gli esperti dei laboratori Pelcro della scuola superiore di Sant'Anna di Pisa. Qui un'équipe guidata da Massimo Bergamasco sperimenta casco e guanto virtuali sulle sculture e su oggetti d'arte tridimensionali. Il prossimo passo sarà testarli su oggetti bidimensionali, come i dipinti. Le opere d'arte si potranno vedere e toccare, attraverso Internet, anche se si trovano all'altro capo del mondo.

«Ogni scultura viene ricreata millimetricamente al computer, dati e informazioni sono trasformati in impulsi, catturabili dai nostri sensi, trasmessi a particolari occhiali stereoscopici che riproduco-

no l'immagine in tre dimensioni, e al guanto che ricostruisce superficie e temperatura dell'oggetto che si sta toccando» spiega Bergamasco, responsabile dei laboratori Pelcro.

Al Museo delle pure forme partecipano diversi partner: la University College di Londra, l'università di Uppsala



ILLUSIONE PERFETTA

Il guanto creato nei laboratori Sant'Anna di Pisa: sarà sperimentato su dipinti come il Cenacolo di Da Vinci.

e le società Pont-Tech e 3D Scanners. «Attualmente ci sono tre centri di ricerca im-

pegnati su questo fronte» spiega Bergamasco. «Oltre al Sant'Anna di Pisa, il centro Galego di arte contemporanea e l'University College di Londra. Tutti e tre hanno cominciato a scambiarsi i loro archivi. Nel prossimo futuro ci sarà una rete di musei che avranno al loro interno il guanto e il caschetto e una collezione digitale di opere d'arte. Siamo già in contatto con musei in Russia, Svezia, Francia e Italia che vogliono partecipare alla rete».

Applicare la realtà virtuale al mondo dell'arte è un filone di ricerca sempre più diffuso. Un progetto analogo, basato sull'uso di occhiali in tre D, riguarda l'antica Grecia. Nel 2004, in occasione del ritorno a Olimpia, città natale dei giochi, delle Olimpiadi, al pubblico verrà offerta un'occasione unica: grazie a un computer e a occhiali per immagini in tre dimensioni, sarà possibile calarsi in una ricostruzione virtuale della cittadina greca. Si potrà passeggiare all'interno del tempio di Zeus e, invece delle rovine, si vedranno colonne e capitelli istoriati. Oppure visitare il Philippeion, o ancora allenarsi a piedi nudi con gli atleti nella palestra e sfidarli nella corsa nel circo.



PROTOTIPO

Altri oggetti d'arte su cui i ricercatori stanno testando la tecnologia: statue e sculture.



www.pureform.org