

Abstract: "Ambienti virtuali interattivi per la ricerca e comunicazione dei beni culturali"
Antonella Guidazzoli (CINECA)

L'intervento propone alcune riflessioni che nascono dall'esperienza di lavoro ormai più che decennale nel laboratorio Visit Cineca nell'ambito delle applicazioni interattive per i Beni Culturali.

Alcuni progetti significativi verranno richiamati per illustrare come interdisciplinarietà e contaminazioni tra saperi diversi siano utili per incrementare la conoscenza e stimolare la creatività ma occorre capire linguaggi diversi ed interagire con ciascuna disciplina trasformando l'attività da multidisciplinare a realmente interdisciplinare.

Per trasmettere poi i risultati e la complessità del lavoro di ricerca si devono trovare modalità nuove e coinvolgenti che siano comunicative senza perdere il rigore scientifico.

A questo fine occorre studiare le specificità dei vari media cercando di rendere i contenuti disponibili su output diversi con modalità di fruizione adeguate ma per questo servono nuovi registi e autori.

Nell'ambito delle applicazioni di Realtà Virtuale si deve poi cominciare a misurare l'efficacia didattica di questi strumenti con il supporto degli strumenti della psicologia cognitiva.

Il virtuale per la musealizzazione può fare uso di tecniche di story telling, si possono costruire racconti usando il registro del mythos (racconto) fondati sul logos del dato filologico,

Purtroppo spesso ancora oggi gli ambienti virtuali, come il cinema degli esordi, fanno uso e si limitano a fare leva sull'"effetto stupore" mentre potrebbero essere utilizzati efficacemente per raccontare la complessità dei progetti di ricerca, consentendo al pubblico esplorazioni non lineari contrapposte alla sequenzialità della narrazione cinematografica.

Migliorare la fruizione di questi ambienti virtuali significa aumentarne l'accessibilità e la comprensione dei contenuti, in questo senso occorrerà sfruttare le nuove potenzialità informatiche per accompagnare il pubblico nella navigazione di scenari complessi implementando interfacce sempre più naturali.

Infine quello che deve cambiare nel settore del Virtual Heritage, e più in generale in tutti i progetti di ricerca culturali, sono i modelli di lavoro e di sviluppo dei progetti; essi devono passare da una situazione in cui la ricerca è affidata a singoli o ristretti gruppi che detengono l'autorità e l'esclusiva sull'accesso alle informazioni e sulla loro diffusione, ad una nuova condizione in cui la produzione della conoscenza e dei significati avvengano in modo collettivo, attraverso processi di sviluppo condiviso caratterizzati dalla trasparenza delle fonti e dalla diffusione delle informazioni critiche

E' importante diffondere una prospettiva OpenSource nei confronti del mondo della cultura, oggi i sistemi aperti stanno ormai penetrando in moltissimi settori e producendo un rinnovamento e una ridefinizione delle pratiche di grandi compagnie private ed importanti istituzioni di ricerca, in nome di un approccio meno gerarchico e più innovativo alla conoscenza. Le ipotesi di sviluppo dei sistemi aperti sono quindi tanto più rosee in quegli ambiti, come il Cultural Heritage, in cui l'utilizzo delle risorse economiche deve necessariamente avvenire in modo consapevole e controllato. Adottare un modello di sviluppo aperto permette di ottenere svariati vantaggi quali costi contenuti delle applicazioni e delle tecnologie, sostenibilità dei progetti, condivisione delle risorse con altri soggetti o istituzioni, semplicità nel riutilizzo di dati già processati ed integrati con metodologie valide e ben ideate, valorizzazione dell'investimento in risorse umane piuttosto che di quello in dispositivi hardware. Soltanto in questo modo nel futuro sarà ancora possibile parlare di ricerca e di progresso, passando da una situazione in cui la cultura e le risorse sono un'esclusiva di pochi ad un'utopia, ovviamente in senso positivo, condizione in cui il Cultural Heritage diventi davvero Open Heritage, conoscenza alla portata di tutti.

She graduated in Electronic Engineering at the University of Bologna in 1988 and recently (March 2007) in History at the same University. In 1988 she joined CINECA, one of the most important computer centers at international level, where she became responsible for the activity in advanced vision methodologies (scientific visualization, real time graphics, augmented reality).

These activities have progressively found important applications of scientific, cultural, economic and industrial interest, such as, in particular: rendering of complex scientific results, scene reconstruction for forensic applications, cultural heritage fruition, virtual archaeology, multimedia teaching, and entertainment.

In these areas, Antonella Guidazzoli has been responsible for several R&D projects at national and international level and has become one of the main Italian experts in the field.

From the scientific point of view, she has published several papers on the most important journals at international level and has been invited to present her work in the most important conferences in her field of interest (such as, in particular, Siggraph 1999, 2000, 2004 ,2006 and 2007).

Antonella Guidazzoli has continuously cooperated with the academic world, in particular with the University of Bologna where she is a Member of the Steering Board of the Ph.D. Program in "History and Computer Science"; furthermore, she has played a leading role in the organization of major events dedicated to scientific dissemination and she is responsible for

Cineca Summer Schools of Computer graphics and ICT for Cultural Heritage

Currently, her main research interests are: interactive graphic techniques for applications in the field of virtual cultural heritage, based on open source and available on a variety of output terminals (virtual theatre, PDAs, cell phones,...); immersive graphics and virtual sets (for TV and cinema).