

MULTIMEDIALITÀ E SCULTURA DIGITALE FANNO RIVIVERE L'ATHENA NIKE

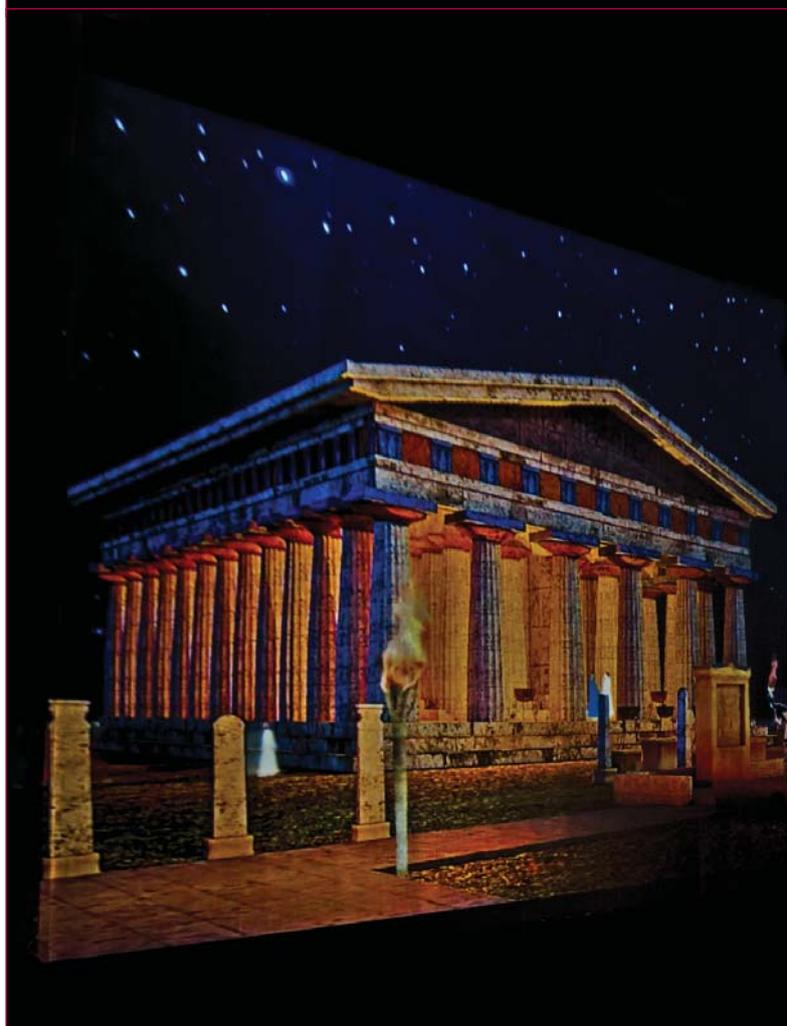
a cura della Redazione

Nello Spazio Espositivo Tritone a Roma un'installazione realizzata dalla Mizar per la Fondazione Sorgente Group restituisce a una preziosa statua greca del V secolo a.C. il suo aspetto originario. La giusta combinazione di suoni e luci rende avvolgente e perfetta l'illusione del ritorno al passato.

La Fondazione Sorgente Group, Istituzione per l'Arte e la Cultura sostenuta dal gruppo finanziario-immobiliare Sorgente, ha lanciato a gennaio 2013 un progetto di grande impatto, unico nel panorama museale italiano: un'intuizione della Vice Presidente, Paola Mainetti, supportata dalla curatrice per l'Archeologia Valentina Nicolucci, ha trasformato la prima mostra sulla statua di Athena Nike in un'installazione multimediale che trascina il visitatore in un viaggio a ritroso nel tempo fino alla Grecia di Pericle. La Fondazione, dopo aver acquisito la statua greca circa del 430 a.C., ha voluto infatti valorizzarla con una vera e propria ricostruzione multimediale ottenuta mediante una combinazione di luci e suoni. Il risultato è un progetto dalla notevole portata divulgativa, che crea nel centro di Roma un vero e proprio evento di contatto tra il pubblico e l'archeologia. La Mostra *"Athena Nike: la vittoria della dea. Marmi greci del V e del IV secolo a.C. della Fondazione Sorgente Group"* è ospitata nello Spazio Espositivo Tritone, nell'omonima via del centro storico, il nuovo luogo creato ad hoc per esposizioni.

LA GENESI DEL PROGETTO

Non era facile tradurre in un linguaggio accessibile un capolavoro dell'arte classica danneggiato dal tempo e dagli eventi ma prezioso come l'Athena Nike. Forte era il desiderio di comunicare attraverso immagini e suoni la bellezza della statua, scolpita in un blocco unico di marmo pario. Far apprezzare al visitatore le caratteristiche uniche dell'Athena Nike, sarebbe stata impresa ben più ardua senza la tecnologia. Senza compiere alcun intervento invasivo è bastato ricorrere a immagini e suoni opportunamente sincronizzati per rendere palpabile l'atmosfera della ricostruzione, lasciando il reperto intatto.





E' stato fondamentale lo studio del Prof. Eugenio La Rocca, che ha elaborato una serie di ipotesi sulla collocazione, sulla storia e sull'aspetto della statua. Secondo La Rocca la scultura doveva raffigurare un'Athena Nike alata: lo rendono evidente la pelle di capra chiusa da una fibbia a forma di Medusa (egida) e le ali, la cui presenza originale si intuisce da un piccolo incasso rettangolare sulle scapole. La tradizionale egida collocata sul petto era tipica delle rappresentazioni di Athena, mentre le ali connotavano appunto la Nike. Abbigliata con un morbido peplo allacciato in vita alla maniera attica, doveva avere un'altezza di 1,50 metri. Si trattava di una scultura votiva, collocata su una colonna o pilastro, a circa 5 metri di altezza, all'interno di un santuario attico o di ambiente filo-ateniese; era rappresentata in atterraggio su uno sperone di roccia per celebrare le vittorie dell'esercito. Nella mano sinistra doveva avere una corona di alloro o ulivo destinata al vincitore della battaglia, mentre nella destra un ramo di palma. È possibile che in età augustea l'Athena Nike di Fondazione Sorgente Group sia stata trasferita dalla sua sede originaria a Roma, dove venne restaurata e dove in età antoniniana sarebbe stata realizzata la sua copia marmorea, oggi conservata nel Glencairn Museum vicino Philadelphia in Pennsylvania, Usa.

L'INSTALLAZIONE MULTIMEDIALE: COME NASCE L'ATHENA NIKE

La realizzazione finale ci restituisce un'illusione sorprendente in cui la statua appare integra e vittoriosa proprio come quando fu realizzata. La ricostruzione è firmata dal fisico **Paco Lanciano** con la sua équipe di **Mizar**, azienda che ha lavorato sui progetti di divulgazione scientifica interattiva e multimediale più importanti degli ultimi anni. Per compiere il "miracolo", la Mizar ha utilizzato un sistema di multiproiezione sincronizzato che consente di governare fari sagomatori a fasci collimati, proiettori di diverse ottiche e risoluzioni, l'audio in più lingue. I filmati sono proiettati rispettivamente sulla statua, su uno schermo olografico trasparente opportunamente sagomato intorno ad essa, sulle pareti che costituiscono il fondale dell'installazione. Una proiezione avviene direttamente sulla statua e serve a descriverla in modo dinamico con la luce e i colori, illuminandola in modo suggestivo e sottolineando i diversi elementi che la compongono.

Uno schermo olografico trasparente di superficie di 3 metri quadrati, sagomato attorno alla statua, è animato da videoproiezioni che ricostruiscono le parti mancanti. La combinazione restituisce un vero e proprio spettacolo in tre dimensioni.

Una proiezione anima anche le due pareti di fondo, una sorta di fondale teatrale su due grandi schermi posti ad angolo retto dietro la statua. Nel filmato si fondono immagini attuali della Nike, modelli digitali di ricostruzione e disegni. Il sistema di illuminazione di faretto collimato in sincronia con le proiezioni è autonomo rispetto all'illuminazione della sala, mentre un sistema sincronizzato gestisce il video, l'audio e le luci. Sono stati utilizzati speciali videoproiettori "wide angle" che possono essere collocati vicino alla parete su cui effettuare la proiezione e che adottano un sistema ottico consentendo di ottenere un'ottima correttezza geometrica associata alla omogeneità della distribuzione della luminosità e del contrasto su tutta l'immagine. Per lo sfondo sono stati predisposti schermi scuri, che danno maggior risalto alla statua di marmo quando questa è illuminata, avvolta nel buio circostante. Tutte le componenti hardware (fari a fascio collimato, computer, videoproiettori, schermo, casse audio) sono state fissate al soffitto con sostegni costruiti appositamente per l'occasione, ancorati alle strutture metalliche della sala utilizzando esclusivamente



magneti al neodimio-cobalto. In questo gli ancoraggi pur essendo solidi e stabili non lasceranno alcun segno una volta rimossi. Lo schermo olografico trasparente utilizzato per la proiezione attorno alla statua è a cristalli di quarzo, progettato ad hoc per ottenere un'elevata luminosità. Mentre la maggior parte degli schermi è prodotta con sistemi di estrusione, questo è prodotto con un sistema di fusione, in tal modo le particelle di cristalli di quarzo sono mescolate al liquido acrilico prima che questo sia polimerizzato e solidifichi, in modo da costituire uno strato sottilissimo all'interno del foglio acrilico che assicura immagini di elevata qualità e con un angolo di visione molto aperto (fino a 180°).

Uno dei computer svolge la funzione di controller, riceve il comando d'avvio delle sequenze audio-video-luci dalla pulsantiera e distribuisce via software le istruzioni ai singoli pc. Il sistema luci è composto da fari controllati da apposite interfacce gestibili con il protocollo X10 che ricevono ed inviano comandi ad ogni faro. Ogni computer è basato sul sistema operativo Linux Ubuntu in versione modificata e adattata alle esigenze specifiche, è dotato di un software realizzato specificatamente che consente di ricevere i comandi dalle pulsantiere e distribuirli ai vari pc del sistema che a loro volta inviano comandi ai sottosistemi audio, video, luci. Il software Sms è copyright 2007-2012 di Sandro Casponi, che ne ha rilasciato licenze d'uso perpetue alla Mizar srl per utilizzarlo per le installazioni multimediali. La sequenza eseguita consente di essere guidati da una voce narrante e viene avviata da un semplice pulsante (uno per ogni lingua) collocato nella pulsantiera del sistema, quindi il suo avvio è estremamente semplice e può essere eseguito anche da personale non specializzato. Dopo l'avvio, tutto procede automaticamente fino al termine della visita quando il computer controller chiude tutti i processi multimediali avviati ed eseguiti e predispone automaticamente il sistema per l'avvio della sequenza (visita) successiva.

L'impiego di questa tecnologia fa entrare il visitatore in una dimensione storica alternativa e coinvolgente, grazie alle luci che creano sorprese ed emozioni e agli effetti luminosi che "raccontano" il reperto con sistemi speciali di proiezione disegnando le parti mancanti, oppure ricostruendo ambienti. In momenti diversi, inoltre, è possibile osservare sia la realtà della statua che la proiezione delle ricostruzioni virtuali delle parti mancanti e del contesto.



Fig. 4 - Elaborazione grafica del rendering 3D della statua Athena Nike, Fondazione Sorgente Group (fase iniziale).



Fig. 5 - Elaborazione grafica del rendering 3D della statua Athena Nike, Fondazione Sorgente Group (fase di ricostruzione).



Fig. 6 - Modello a nuvola di punti del frontale della statua Athena Nike, Fondazione Sorgente Group. I punti nello spazio sono stati tra loro ricongiunti con procedure informatiche fino a ricreare il modello della statua Sorgente, composto da milioni di poligoni, da cui è stato così possibile restituire alla statua il suo aspetto reale e marmoreo. Il modello ottenuto è stato alla base dell'intervento di modellazione delle parti mancanti, ricostruite con tecniche di scultura digitale.



Fig. 7 - Modello a nuvola di punti del fianco della statua Athena Nike Fondazione Sorgente Group.

ABSTRACT

The Establishment Sorgente Group, Institution for Arts and Culture supported by the real estate-finance group Sorgente, launched in January 2013 a project of great impact, unique in the Italian museum: an intuition of the Vice President, Paola Mainetti, supported by curator for Archaeology Valentina Nicolucci, has transformed the first exhibition on the statue of Athena Nike in a multimedia installation that draws the visitor on a journey back in time to the Greece of Pericles.

PAROLE CHIAVE

BENI CULTURALI; INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI; VALORIZZAZIONE.

AUTORI

REDAZIONE DI ARCHEOMATICA E UFFICIO STAMPA

SORGENTE GROUP S.p.A.

VIA DEL TRITONE, 132 00187 - ROMA

TEL.: 0039.06.58.33.29.19 - FAX: 0039. 06.58.33.32.41

SITO INTERNET: WWW.SORGENTEGROUP.COM



WI-FI CARD



WI-FI CARD
RENTALS/NOLEGGIO



APP SMARTPHONE

La guida multimediale sul tuo smartphone

Wifiguide è la nuova guida multimediale con contenuti audio e video ideale per musei, aree archeologiche, gallerie d'arte e centri storici. Accessibile attraverso la rete wi-fi, apparecchiature a noleggio e Apps per smartphone.

Unica a permettere la gestione dei contenuti multilingue attraverso un pannello centralizzato per i sistemi a noleggio, per gli accessi wi-fi e per le Apps.

wifiguide
fast. easy.

www.wifiguide.it



Sistema per il monitoraggio degli **ACCESSI** e dei **FEEDBACK**



Eflow è un'applicazione per il monitoraggio dei flussi turistici, degli accessi e per la raccolta di feedback sulla soddisfazione dei clienti o visitatori. Attraverso un semplice e completo sistema di report e grafici è possibile ottenere in tempo reale informazioni statistiche e strategiche.

eflow **FEEDBACK**

eflow **ACCESS**

www.eflow.it



Essetech Srl

Via Lima, 7 - 00198 Roma - Tel +39.06 9838 1517

Via Mazzini 205 - 92100 Agrigento - Tel +39 092 261 0651

www.essetech.com