

Realtà aumentata e digitale per rilanciare i Parchi Archeologici siciliani

Autore: Piero Messina

Data: 09 Settembre 2024



Anche l'innovazione e il digitale verranno utilizzate per sostenere la crescita dei **Parchi Archeologici siciliani**. Grazie alla realtà aumentata, ed alla creazione di un portale unico dei 14 parchi regionali, l'amministrazione regionale siciliana punta sull'asset cultura e patrimonio archeologico per far crescere – e destagionalizzare – i flussi turistici.

L'interesse alle nuove tecnologie, quale sostegno alla Cultura, è stato annunciato questa mattina nel corso di un incontro al Museo Salinas di Palermo. Si punta, prima di tutto, a fare rete tra i parchi archeologici siciliani, per una strategia dei beni culturali che punta a far diventare quel patrimonio un fattore unico di sviluppo economico e sociale. Un [progetto di integrazione](#) che ha anche il digitale tra le frecce a sua disposizione.

“Io dirigo due parchi archeologici tra i più poveri della Sicilia – dice **Domenico Targia**, direttore del parco archeologico di Himera, Solunto e Iato – spero che questo progetto possa legittimare da parte nostra una maggiore attenzione e impegno finanziario. In occasione di questo progetto, che vedrà il dialogo dei 14 parchi archeologici, stiamo cercando di applicare la **realtà aumentata** in tutti i parchi, poi si pensa anche ad un **portale unico** che consentirà da, qualunque posizione remota o nei luoghi specifici, di poter godere dei parchi in tutta la loro bellezza”.

Il progetto prevede la costituzione di linee strategiche per far sì che i parchi siciliani archeologici diventino un unico prodotto culturale. L'obiettivo è creare una visione di insieme di ampio respiro, immaginando un percorso che veda i parchi ed i musei insieme. Un percorso all'avanguardia, anche dal punto di vista dell'innovazione digitale.

Per l'assessore ai Beni Culturali, **Francesco Scarpinato**, "La Sicilia è un parco archeologico a cielo aperto, noi oggi non parliamo più di un unico parco, ma di quattordici parchi che dialogheranno tra di loro, ponendo in essere una strategia dei beni culturali finalizzata ad accrescere il turismo".

Perchè la realtà aumentata può aiutare la cultura?

La Realtà Aumentata (AR) è una delle tecnologie maggiormente di tendenza attualmente sul mercato. Il campo di applicazione dell'AR è iniziato negli anni 90 e da allora ha continuato a crescere di importanza senza soluzione di continuità, insieme ai progressi tecnologici e allo sviluppo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ITC). Mentre la Realtà Virtuale (VR) si riferisce alla creazione di un mondo digitale che riproduce un ambiente già esistente nella realtà o creato tout-court – come ad esempio il metaverso – l'AR impiega un insieme di informazioni amplificando l'unione tra reale e digitale in un'unica realtà, appunto, aumentata.

L'AR è stata applicata in vari campi, dalla medicina all'istruzione, all'industria automobilistica, alla sanità e al turismo, ma si è dimostrata estremamente utile per la gestione e la conservazione del patrimonio culturale migliorando l'esperienza degli utenti, la ricostruzione e la visualizzazione, nonché la conservazione e la valorizzazione digitale. La tecnologia che più spesso viene applicata in tutti questi casi è la digitalizzazione, usata come metodo complementare per preservare i Beni Culturali e per „aumentare“ le procedure di conservazione tradizionali.

Una volta digitalizzato, il patrimonio culturale è pronto per essere divulgato a tutti coloro che traggono benefici dall'uso della tecnologia, scienziati e non. Tralasciando per il momento il mondo accademico, ad oggi gli utenti finali sono pronti ad usare queste informazioni disponibili in formato digitale attraverso strumenti e metodi che stanno invadendo il mercato. Al fine di ampliare il flusso di informazioni dal patrimonio culturale verso il consumatore, pare necessario massimizzare l'uso di questa tecnologia per la conoscenza del patrimonio attraverso l'interazione visuale dell'utente stesso. Ciò significa che l'interazione deve essere adattabile, interattiva, modulabile e orientata all'utente. D'altra parte, gli accademici che comprendono a fondo le preziose informazioni derivanti dalle tecniche di digitalizzazione stanno cercando di replicare il patrimonio culturale in tutte le sue forme per disporre di modelli digitali vastamente utilizzabili sia in ambito commerciale che scientifico. Tutte queste meta-informazioni sono registrate per essere prontamente utilizzate oggi e in futuro. Al momento, questi modelli digitali potrebbero essere usati in modo multimodale utilizzando tecnologie VR o AR che coinvolgono la visualizzazione visiva, il rilevamento dei gesti o il rendering audio. Toccare in modo interattivo il passato attraverso artefatti digitali, ascoltandone la narrazione e osservando la reazione alle azioni dell'utente è indiscutibilmente una delle ultime forme di immersione culturale che può essere offerta all'utente.

Riferimento articolo: <https://innovationisland.it/realta-aumentata-e-digitale-per-rilanciare-i-parchi-archeologici-siciliani/>

Generato il 15/04/2025