

Sinergia con la Soprintendenza spagnola

La spin-off Unical impegnata sott'acqua

La riscoperta del grande patrimonio subacqueo del Mediterraneo

Franca Ferrami

Computer grafica, realtà virtuale e aumentata sono i campi d'azione della 3D Research, azienda spin off dell'Università della Calabria a capo di un sorprendente progetto presentato nella sala convegni di Villa Rendano. Avviato a giugno 2022 con la partecipazione della Soprintendenza nazionale per il patrimonio culturale subacqueo, dell'università di Cadice, in Spagna, delle aziende Novena di Zagabria, Atlantis Consulting e Pragma Iot di Salonicco e dell'hub artistico Pro Progressione di Budapest, Creamare – questo il nome del progetto – nasce con l'obiettivo di sviluppare un nuovo modello di co-produzione di prodotti multimediali interattivi con una doppia valenza: educativa e conoscitiva. «L'idea è stata quella di utilizzare serious game, ovvero giochi educativi, per attività di divulgazione di carattere culturale – spiega Fabio Bruno, presidente di 3D Research - . Nello specifico, abbiamo sviluppato un primo videogioco che permette di visitare quattro siti archeologici sommersi esistenti, conoscendone la storia e gli aspetti archeologici». Dai risultati positivi di questa esperienza prende forma il progetto europeo Creamare che permetterà agli utenti, una volta ultimato, di immergersi e conoscere più siti archeologici subacquei del Mediterraneo, fedelmente ricostruiti in 3D. Sugli altri aspetti del progetto si sono soffermati Dániel Poulet, project manager di Pro Progressione, ed Ervin Si-

lic, fondatore di Novena, avvalendosi della traduzione simultanea di Emilia Brandi, artistic director della spin off di ingegneria meccanica con base all'Unical. Per la costruzione grafica del videogioco, ha spiegato Marco Cozza, Cto di 3D Research, è stata indetta una call aperta ad artisti e creativi attraverso la quale sono stati selezionati tre level designer – Federico Mele, Renato Malerba e Roberto Vergine – due 3D artist – Rea Budic e Mauro Forte – e una sound designer, Lea Novakovic, tutti presenti in sala poiché reduci da una settimana di residenza artistica tenutasi nei locali della scuola Misasi di Cosenza. Per presentare il lavoro fatto e il team dei creativi è intervenuto Vergine, che si è detto molto fiero dei risultati ottenuti. Lo sviluppo di una nuova frontiera della conoscenza e dell'intrattenimento "intelligente" passa dalla stretta collaborazione tra organizzazioni culturali, enti scientifici, professionisti creativi, esperti di tecnologia e artisti. In un futuro molto prossimo per esplorare i mari basteranno pc o smartphone.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Unical Il team coinvolto nel progetto di alto spessore