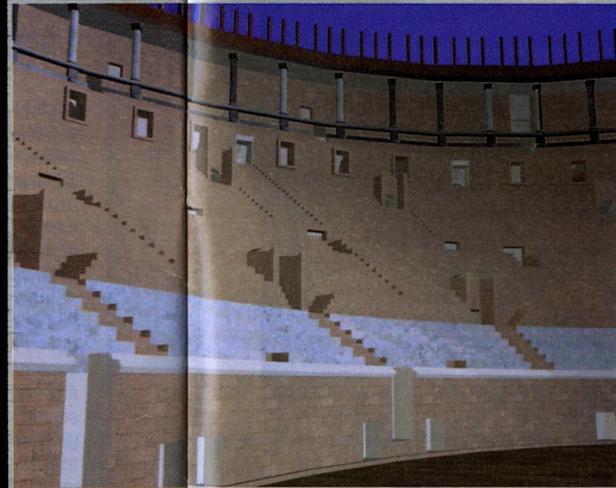


IL COLOSSEO DA GIOVANE. Sopra, il modello computerizzato del Circo Massimo e, a destra, la ricostruzione del monumento com'era (esterno e gradinate) della Infobyte. In basso, uno schema che illustra il processo di costruzione dell'edificio.



ARCHEOLOGIA COSÌ IL COMPUTER RICOSTRUIRÀ ROMA CAPUT MUNDI

In visita ai Fori virtuali con la macchina del tempo

► *Strada per strada, rovina per rovina, l'Urbe dei Cesari torna nuova e visitabile.* ► *Primo appuntamento, al Giubileo.* ■ di **GIORGIO IERANÒ**

Vogliono ricostruire Roma antica. Strada per strada, palazzo per palazzo. Non con il travertino, il tufo o il marmo pario, ma con i materiali impalpabili messi a disposizione dalla tecnologia più avanzata. L'Urbe imperiale riprenderà vita e forma nella dimensione parallela della realtà virtuale: una Roma fantasma, ma accessibile a chiunque. Si potrà passeggiare per le strade della città dei Cesari, entrare negli edifici, osservare architetture e scorci urbani così come li vedevano i romani antichi.

Questo è il progetto quasi fantascientifico Rome reborn (Roma rinata), ideato dagli studiosi dell'Università di California di Los Angeles (Ucla) ma che coinvolge anche le sovrintendenze romane, già impegnate, per conto loro, nei territori della realtà virtuale. Per portare a termine l'impresa ci vorranno decenni, ma un primo appuntamento è fissato per l'anno 2000: i pellegrini del Giubileo saranno i pionieri della città virtuale.

«Ridaremo vita a luoghi che finora erano accessibili soltanto con l'immaginazione. Non credo di esagerare dicendo

che cancelleremo i confini di tempo e di spazio» si accende di entusiasmo Kumar Patel, prorettore dell'Ucla. È lui, scienziato di fama mondiale (ha rivoluzionato la chirurgia con l'invenzione del laser al diossido di carbonio), a coordinare un team in cui specialisti del mondo antico lavorano a fianco di esperti di tecnologia e computer. Il progetto (informazioni anche via Internet, al sito www.research.ucla.edu) è stato battezzato venerdì 10 gennaio all'Accademia americana di Roma, dopo una serie di incontri tra gli studiosi americani e i sovrintendenti romani. A Roma, infatti, si stava già lavorando sulle applicazioni della realtà virtuale al mondo antico. È appena terminata la ricostruzione virtuale del Colosseo, realizzata dalla ditta italia-

na Infobyte e già visitabile sul sito www.infobyte.it. E il 19 dicembre è partito un progetto quinquennale del Cnr, affidato anch'esso all'Infobyte, per la ricostruzione dei Fori imperiali: il primo prodotto, nel giro di tre mesi, sarà il modello tridimensionale della Basilica Ulpia del Foro di Traiano.

Nel frattempo, dall'altra parte dell'oceano, anche i ricercatori americani erano al lavoro. Proprio sul Foro di Traiano, la cui ricostruzione virtuale sarà presentata alla fine dell'anno al rinnovato Museo Getty di Malibu. Sono stati gli americani ad avere l'idea di riunire tutte queste diverse iniziative in un'avventura più ambiziosa. «Ci siamo accorti che era uno spreco di risorse lavorare separatamente» racconta il latinista Bernard Frischer, uno dei promotori di Rome reborn. «Mettendo insieme le nostre esperienze e competenze si poteva tentare un'impresa senza precedenti».

I dettagli della collaborazione sono ancora da definire. Ma Rome reborn si avvia a diventare un grande cappello in cui potranno confluire tutti i progetti che, nel mondo, si dedicano alla ricostruzione virtuale dell'antica Roma.

È già pronto ad aderire, per esempio, il progetto Minotec dell'Unione Europea, che punta a riedificare virtualmente i teatri antichi del Mediterraneo. Partendo proprio dal

romano Teatro di Pompeo.

L'appuntamento, dunque, è per il 2000, quando verranno allestiti i primi teatri virtuali. Uno, frutto del progetto Cnr-Infobyte, sarà legato alla mostra sui Fori imperiali che il Comune sta organizzando per il Giubileo: oltre a vedere i reperti che sono emersi ed emergeranno dagli scavi tuttora in corso, i pellegrini potranno entrare direttamente nei Fori, così com'erano ai tempi degli imperatori, grazie all'illusione tridimensionale. Anche un'altra mostra che si sta preparando ai Musei Vaticani, dedicata alle origini della Roma cristiana tra il IV e il V secolo d.C., potrà essere arricchita dalla ricostruzione virtuale della città di quel periodo.

Sarà uno spettacolo doppio, un gioco di dimensioni parallele, con la Roma virtuale dispiegata accanto a quella reale. L'impresa ha anche una rilevanza scientifica. La tecnologia virtuale è la nuova frontiera dell'archeologia, come spiegano i saggi raccolti da Maurizio Forte in *Archeologia. Percorsi virtuali nelle civiltà scomparse* (Mondadori, 295 pagine, 80 mila lire). Una frontiera che trasforma e arricchisce non solo il punto di vista dei profani, ma anche quello degli specialisti. Se n'è accorto James Packer, che da trent'anni studia il Foro di Traiano e in marzo darà alle stampe tre ponderosi volumi sull'argomento. Packer ha messo la sua competenza al servizio del progetto della Upla. I colleghi della Ucla, in cambio, lo hanno fatto entrare in anteprima nel loro Foro di Traiano virtuale. Dopo avere visto con i suoi occhi quello che fino ad allora aveva studiato solo in forma di rovine, ha esclamato: «Ora ho capito». Ed è corso a rimettere mano al suo libro.

