

Musei virtuali, immagini reali

Roberto Marazzato, Amelia Carolina Sparavigna¹
Dipartimento di Automatica e Informatica, Politecnico di Torino
Corso Duca degli Abruzzi 24, Torino, Italy
roberto.marazzato@polito.it

¹*Dipartimento di Fisica, Politecnico di Torino*
Corso Duca degli Abruzzi 24, Torino, Italy
amelia.sparavigna@polito.it

1. Introduzione

Al concetto di museo virtuale si tende ad abbinare una collezione di oggetti digitali di tipo artistico o culturale, accessibile per via telematica. Un museo virtuale può quindi essere una collezione d'immagini di quadri o disegni, se siamo nell'ambito artistico figurativo, oppure una collezione di fotografie, video o ricostruzioni 3D di statue, ambienti architettonici o siti archeologici. Ovviamente, nella definizione di museo virtuale troviamo sia la visualizzazione di quanto si trova nelle sale di un museo tradizionale, sia la collezione di risorse espressamente creata per la rete Internet, detta "museo on-line".

Sempre più numerosi sono i musei reali che si sono dotati di spazi sul World Wide Web. Un interessante esempio è il MAO di Torino [1]. Un esempio invece di museo virtuale on-line è dato dal sito [2], che presenta la documentazione fotografica di diversi musei che possiedono collezioni di antichi reperti egizi e sudanesi.

2. L'implementazione

Dal punto di vista della realizzazione del museo, essa è collegata direttamente all'interfaccia di navigazione scelta. Spesso il sito Web si deve adattare alla catalogazione delle collezioni seguendo l'esempio dei database museali. Le tecnologie usate sono in genere Web standard, con immagini in formato. La collezione delle immagini è tra gli aspetti più onerosi della realizzazione, in particolare l'acquisizione delle immagini reali. Anche il passare queste immagini in un formato unico adatto al Web, con Photoshop o GIMP, agendo su ogni singola immagine, può diventare altrettanto oneroso.

In effetti, basta identificare le operazioni base che si fanno di solito sulle immagini e creare un software che le parametrizzi e automatizzi efficacemente, con la possibilità di un'eventuale ambientazione dei reperti. Il lavoro di ricerca propone due soluzioni: una è quella di automatizzare completamente il processo, l'altra è quella di ridurre al minimo e dotare di strumenti specifici la parte da fare necessariamente a mano.

3. Riferimenti

1. Museo d'Arte Orientale di Torino, <http://www.maotorino.it/>
2. Virtual Egypt, <http://www.accessingvirtualegypt.ucl.ac.uk/index.php>