

## A spasso per l'Urbe col PC

di Paolo Liverani \*

Quando l'umanista Flavio Biondo fu chiamato a Roma da papa Eugenio IV nel 1433, non pensava agli sviluppi che avrebbe avuto il metodo critico con cui aveva incominciato ad affrontare lo studio dei monumenti di Roma antica. Su questo tema scrisse un libro ponderoso, intitolandolo *Roma Instaurata*. In cinque secoli la disciplina della topografia romana ha fatto molta strada e chi se ne vuole rendere conto con un solo colpo d'occhio non ha che da visitare a Roma il Museo della Civiltà Romana per vedere l'enorme plastico che ricostruisce la città all'epoca di Costantino: una sintesi mirabile delle conoscenze raggiunte fino agli anni 50 e un modo di grande efficacia per comprendere nei dettagli che cosa fosse la città antica, utile per i bambini delle elementari, così come per i professori universitari.

Purtroppo il difetto di un così prezioso strumento è che ci si può girare attorno solo come un falchetto d'alta quota, guardandolo dalla balconata che lo sovrasta, e che non lo si può portare a scuola, in biblioteca o dove serve. Fragile e ingombrante non lo si può neanche mandare a una mostra e infine, se una nuova scoperta cambia qualcosa nelle nostre conoscenze, è assai difficile modificarlo.

È questa la considerazione da cui sono partiti alcuni archeologi dell'Università della California a Los Angeles (Ucla), i nipotini di Flavio Biondo che hanno proposto ai colleghi degli enti archeologici romani — Soprinten-

denza archeologica, Comune di Roma e Musei Vaticani — di mettere assieme sforzi, conoscenze, tecnologie e risorse per creare un nuovo "plastico" più flessibile nella ricerca, portatile e utilizzabile dovunque nel mondo: un modello informatico in realtà virtuale. Sono i primi passi di un progetto in corso di studio subito battezzato *Rome Reborn*, libera versione inglese del titolo latino dell'opera

### Elaborato un plastico elettronico per la ricostruzione della città antica

del Biondo. L'intuizione è suggestiva ed entusiasmante: mettere assieme le tecnologie più avanzate, che hanno portato la Ucla a realizzare modelli in realtà virtuale di città contemporanee (Los Angeles, Las Vegas) con finalità di progettazione e di gestione urbana, con la tradizione di studio e i dati in possesso degli studiosi romani, ma con l'invito esteso a tutti gli archeologi che abbiano un contributo da aggiungere a quest'opera grandiosa. La si può definire un'opera aperta, nel senso che non ci si vuole chiudere nel ghetto dello specialismo o di una scuola arroccata sulle sue gelose posizioni, ma anche un'opera aperta nel senso di Umberto Eco. Capace cioè di continui aggiornamenti e riletture, sempre viva e che non deve necessariamente presentare una realtà univoca. Nella realtà virtuale, infatti, potranno essere presenti non solo ricostruzioni di un monumento in diverse epoche, ma anche ricostruzioni alternative. Proprio dal confronto così vivo offerto a coloro che vorranno passeggiarvi dentro grazie al computer, potranno arrivare le indicazioni per ricostruire in maniera più verosimile ed esatta la città perduta. E realizzare il sogno proibito degli umanisti rinascimentali.