

Percorsi (reali e virtuali) nella Milano letteraria

La realtà virtuale è una tecnologia ormai diffusa in diversi contesti: immersi in un ambiente alternativo al mondo reale, gli utenti possono fruire di una nuova forma di intrattenimento che è in grado di rispondere a esigenze divulgative e informative. Il successo incontrato da questa tecnologia, specialmente tra i più giovani, sta favorendo l'approccio alla lettura: esempi significativi sono il progetto Litcraft, avviato dall'Università di Lancaster, che abbina lettura di un libro, attività interattive e scrittura creativa, nonché l'introduzione della VR nelle biblioteche di alcuni stati USA. Il Sistema bibliotecario di Milano (<http://milano.biblioteche.it>), da tempo impegnato in attività che prevedono l'acquisizione di nuove competenze e l'applicazione di nuove tecnologie alla promozione della lettura, avvierà da settembre un'iniziativa, realizzata in collaborazione con l'Associazione StoryVR e il finanziamento del CEPELL (Centro per il libro e la lettura del Ministero per i beni e le attività culturali) che coinvolgerà cinque biblioteche del Sistema, nelle quali verranno allestite altrettante postazioni per la realtà virtuale. Il 15 marzo scorso, in occasione del Convegno delle Stelline, Federico Pianzola, ricercatore presso il Dipartimento di scienze umane per la formazione "R. Massa" dell'Università degli studi di Milano-Bicocca e curatore del progetto, ne ha illustrato il percorso e le tappe. L'iniziativa prevede, nella sua fase introduttiva, incontri laboratoriali nelle biblioteche coinvolte, durante i quali gli utenti verranno guidati nella creazione dei propri mondi virtuali, abbinati a un percorso di riflessione sui luoghi deputati da ciascuno alla lettura: ambienti preferiti o ritenuti adatti a un maggiore coinvolgimento nella storia. La tecnologia VR sarà inoltre introdotta a partire da alcune esperienze significative create per esplorare cultura e arte. Gli utenti acquisiranno le informazioni necessarie a realizzare ambienti virtuali, e apprendranno quali software open source intuitivi (drag and drop) utilizzare, consentendo a chi è già in possesso di maggiori abilità informatiche di elaborare strumenti più sofisticati. All'interno delle stanze virtuali realizzate sarà pos-



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

Milano
Città della
Letteratura

Designated
UNESCO Creative City
in 2017

sibile ascoltare audiolibri (una selezione di racconti o poesie) in un ambiente che protegga il flusso di esperienza dell'utente da potenziali interruzioni. Le stanze virtuali costituiranno pertanto uno spazio di relax che faciliterà l'immersione nel testo letterario e potranno essere legate tematicamente alla storia, oppure costituire semplicemente un contesto accogliente dedicato esclusivamente alla lettura. Al termine del ciclo di laboratori gli ambienti realizzati dagli utenti andranno a costituire, insieme a quelli già disponibili, un archivio di ambienti virtuali che resteranno a disposizione di tutti gli utenti che li vogliono esplorare.

LAURA TERUZZI

Sistema bibliotecario di Milano
laura.teruzzi@comune.milano.it

DOI: 10.3302/0392-8586-201904-079-1

L'articolo sull'iniziativa di GDF-RBM dedicata a *La circolarità della comunicazione in sanità: potenza e rischi*, che si è tenuta venerdì 15 marzo nell'ambito del Convegno delle Stelline, sarà pubblicato sul prossimo numero di Biblioteche oggi nella rubrica "Convegni e seminari".