Sfogliare virtualmente con uno schermo 3d il fondamentale trattato sulla distillazione medicinale del 1587? Rendere fruibili con la modernissima tecnologia dell' "augmented book" antichi volumi? Oggi è possibile grazie al "progetto Mubil", frutto della collaborazione tra i ricercatori del Laboratorio di robotica percettiva dell'Istituto Tecip (Tecnologie della Comunicazione, dell'Informazione, della Percezione) della Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa e la Norwegian university of science and technology,e che si è appena concluso con un evento pubblico ospitato dalla Gunnerus Library di Trondheim, in Norvegia appunto.

Il lavoro dei ricercatori italiani, che potrebbe essere ripetuto anche in Italia dove certo non mancano le collezioni di libri e miniature antiche, ha permesso la realizzazione di nuovi strumenti informatici per sfogliare preziosi libri antichi, servendosi di tecnologie per la visualizzazione tridimensionale attiva, in cui il lettore gioca un ruolo da protagonista ed è in grado di costruire e di personalizzare il suo percorso.

Queste nuove tecnologie permettono, in prospettiva, di mettere al riparo volumi preziosi, salvandoli dal l'usura del tempo ma rendendoli accessibili e facendoli così diventare un patrimonio di cui possono beneficiare tanto gli studenti, quanto ricercatori o i semplici appassionati, desiderosi di viaggiare fra miniature e pagine uniche, dove ogni carattere porta indelebile l'estro e il talento dell'artista che, nei secoli scorsi, lo ha illustrato. Il "progetto Mubil" si è concentrato sulla Gunnerus Library, che vanta un'imponente collezione di libri, resi digitali di recente. L'opera di digitalizzazioone, però, non è sufficiente per riuscire a comunicare e a diffondere i preziosi contenuti di queste opere, talvolta difficili da comprendere ai nostri occhi di uomini e di donne del XXI secolo. La Gunnerus Library ha ritenuto indispensabile individuare metodi e strumenti innovativi per valorizzare al meglio il patrimonio di libri: si è così concretizzata la collaborazione con l'Istituto Tecip della scuola Superiore Sant'Anna, che attraverso i propri ricercatori ha fornito il "know-how" acquisito in anni di esperienze in progetti e in collaborazioni con centri culturali e museali nell'ambito dell' "edutainment", neologismo inglese ormai diffuso in italiano che sta a significare l'unione virtuosa fra concetti come "educazione", "insegnamento", "intrattenimento".

Durante il "progetto Mubil" sono stati sviluppati diversi concept mirati ad un'efficace trasposizione virtuale di opere scritte. Ad esempio, il concept dell' augmented book è stato applicato al "Kreuterbuch" di Adam Lonitzer (1587), famoso trattato sulla distillazione medicinale, che oggi si può sfogliare attraverso uno schermo 3d, con contenuti aggiuntivi quali immagini, filmati, animazioni o narrazioni vocali, sulle pagine dell'antico manoscritto, in maniera diretta. Un intero laboratorio norvegese del '500 è stato addirittura ricostruito virtualmente per permettere al lettore di mettere in pratica le informazioni trasmesse attraverso le pagine del trattato.

Il concept dell' information landscape (una nobile "guida turistica") è stato applicato al diario di viaggio di H.H. Lilienskiold (1670), con la creazione di un ambiente tridimensionale in cui elementi reali ed astratti formano un paesaggio informativo sul quale vengono contestualizzati brani significativi estratti dal libro. "A seconda delle opportunità – sottolinea il ricercatore dell'Istituto Tecip Marcello Carrozzino - gli elementi virtuali 'entrano' nel libro, mentre può succedere che sia il libro a entrare in un mondo virtuale che lo arricchisce e che lo completa di ulteriori informazioni".

Di seguito sono disponibili i link ad alcune immagini dei volumi resi tridimensionali e multimediali con il “progetto Mubil”: http://www.sssup.it/imgDetail.jsp?src=3573_Copia_di_libro.jpg ; http://www.sssup.it/imgDetail.jsp?src=3574_Copia_di_2Untitled.jpg ; http://www.sssup.it/imgDetail.jsp?src=3575_Copia_di_Untitled3.png .