

Automotoretro 2018: 101 Cars, il primo museo dell'auto in realtà virtuale

Una progetto di **realtà virtuale** costituisce una delle più interessanti proposte viste durante **Automotoretro 2018**, salone di auto e moto d'epoca tenutosi a **Torino** nello scorso weekend; ci permette di ammirare il passato guardando al futuro. Anzi, al presente: si chiama **101 Cars**, il primo **museo virtuale** dell'automotive. Durante Automotoretro è stato illustrato questo progetto, in un incontro tenuto al battesimo da tre piloti che tutti gli appassionati ricordano con piacere: **Marco Lucchinelli, Piero Liatti e Alex Caffi**, non servono certo presentazioni.

Il mondo è pieno di musei meravigliosi e la loro visita è certamente un modo molto piacevole e intelligente di programmare una vacanza o un weekend. Tuttavia non è certo possibile andare ovunque. Internet aiuta molto in questo senso con i siti web dedicati. Ma vedere un reperto da uno schermo non avvicina certo all'esperienza reale. Fortunatamente la tecnologia si evolve e ci viene incontro. Grazie alle tecniche di realtà virtuale e realtà aumentata, possiamo immergerci nell'atmosfera tipica di un museo senza muoverci da casa, quando vogliamo.

101 CARS, IL MUSEO DELL'AUTO-MOBILE IN REALTÀ VIRTUALE



La Subaru Impreza WRC 1997 nel museo virtuale mostrato ad Automotoretro 2018

Museo dell'automobile ma anche dell'auto-mobile, nel senso di mobilità, del museo. Perché è 101 Cars (o 101-C, dove C sta ovviamente per Cars) a recarsi dal visitatore, non il contrario. Cominciamo dal nome, una variante del più ampio progetto 101. Il numero 101 è un riferimento all'articolo 101 del Codice dei beni culturali e del paesaggio, cioè il decreto legislativo n. 42 del 22 gennaio 2004, il quale fornisce la definizione di museo: "Una struttura permanente che acquisisce, cataloga, conserva, ordina ed espone beni culturali per finalità di educazione e di studio". Ma si riferisce anche all'ambiente universitario americano, in cui il numero 101 indica un corso introduttivo di livello base per un dato argomento, ciò che da noi si chiama corso propedeutico.

Questa piattaforma dunque può essere utilizzata per contenuti multidisciplinari: ad esempio la visita ad un sito archeologico (magari poco accessibile o pericolante), un

viaggio nello spazio o negli oceani. Quindi il valore educativo e di divulgazione culturale è potenzialmente immenso.



Seduti da sinistra: Piero Liatti, Marco Lucchinelli e Alex Caffi con il team di 101 Cars

Proprio le automobili hanno fatto da apripista a questo progetto. In collaborazione con Automotoretro è stata allestita un'area demo in uno stand del Lingotto in cui i visitatori hanno potuto letteralmente osservare dall'interno i dettagli della **Subaru Impreza WRC 1997**, l'auto con cui Piero Liatti vinse quell'anno il **Rally di Montecarlo**. Insieme al pilota biellese, a Torino il 2 febbraio hanno fatto da padrini al progetto il campione del mondo 1981 di motociclismo in classe 500 Marco Lucchinelli, l'ex pilota di Formula 1 Alex Caffi e l'ex direttore sportivo del Subaru Italy Rally Team, Alberto Zambelli Rain.

Il progetto è ancora in fase di sviluppo. Una volta completato sarà possibile per chiunque accedere da qualsiasi luogo,

utilizzando un computer o uno smartphone e un visore per la realtà virtuale che uno smartphone. La tecnologia della realtà virtuale permette di ricreare un ambiente tridimensionale costruito al computer, che può essere esplorato e col quale si può interagire. La realtà aumentata invece ha una sottile differenza: permette di “aumentare” la nostra percezione del mondo con contenuti digitali virtualizzati in un contesto reale.