



IL PROGETTO IN 3D

C'era una volta a Noto un film ricostruisce il terremoto del 1693

di Sveva Alagna

Un'alternanza di interni, un incalzare di scene con una drammaturgia crescente, con un ritmo teatrale, frammenti di una realtà virtuale immersiva: "Noto, Il giorno della paura 1693" è un esperimento inedito nel settore della valorizzazione dei beni culturali attraverso nuove tecnologie, innovativo per natura pur scavando a piene mani nella memoria storica.

Presentato lo scorso luglio alla 51ª edizione del Giffoni Film Festival e a settembre al convegno internazionale "Ifkad" di Roma, il film ricostruisce gli spazi - dalla chiesa di San Michele e quella dei Padri Carmelitani al Carcere fino a piazza Maggiore - e le voci del tempo, mentre si intuisce la catastrofe imminente, quella del più forte evento sismico mai registrato in Italia negli ultimi mille anni. Undici gradi della Scala Mercalli per quasi 14 mila chilometri quadrati, fino alle coste di Malta: oltre 70 città della Sicilia sud-orientale vennero distrutte, mentre il governo spagnolo dal Viceré annunciava circa 54 mila vittime, di cui 3 mila solo a Noto.

«Uno degli elementi fondanti di questo film è la transizione della memoria: spiega il regista napoletano Sebastiano Deva - a Noto esi-

ste una memoria vivente in parte impressa su documenti e in parte tracciata su tradizione immateriale tra favole, musiche, storie: con le tecniche della realtà virtuale e immersiva abbiamo trasferito questa memoria, illustrando come i cittadini del tempo vissero quella giornata e ricostruendo con criteri scientifici il momento della scossa di terremoto».

Un episodio lontanissimo nel tempo eppure futuribile nella sua fruizione: Deva, intercettato poco più di un anno fa dal sindaco di Noto Corrado Bonfanti, in occasione della presentazione siciliana del

Un esperimento di realtà immersiva che recupera i luoghi dell'epoca e che utilizza i volti cittadini di oggi trasformati dalla tecnica digitale

*“Abbiamo illustrato
come la gente visse
quella giornata
ripercorrendo
l'ora della scossa”*

progetto di valorizzazione in realtà aumentata e virtuale "Circo Massimo Experience", è stato incaricato di metter su un progetto innovativo in grado di coinvolgere soprattutto le nuove generazioni attraverso la rappresentazione di fatti storici, in un più ampio progetto di valorizzazione del sito archeologico di Noto antica.

Il risultato, animato da Computer graphic image ed effetti visivi in 3d, è stato rafforzato dalla scelta di inclusione dei cittadini nell'operazione artistica: attraverso un casting a cui hanno partecipato circa 200 cittadini di Noto, sono stati in-

dividuati circa una ventina di volti e "trasformati" in digitale: «Grazie a una tecnica di *morphing* i volti dei cittadini di oggi sono stati impressi nei volti dei personaggi storici, resi digitalmente in 3d», sottolinea Deva. I personaggi del film hanno i volti dei cittadini al fine di rappresentare la transizione della memoria di un territorio, bene culturale protetto dall'Unesco dal 2002. Ciò ha reso possibile raccontare un evento così distante nel tempo».

Tutto è partito da un lavoro di ricognizione sulle fonti a cura dell'archeologa catanese Elisa Bonacini, esperta di valorizzazione digitale del patrimonio culturale: «Non tutte le esperienze immersive hanno un racconto», spiega - in questo caso è presente proprio attraverso le voci dei personaggi che compaiono ma anche attraverso la voce narrante esterna e le scenografie: ottimo esempio di storytelling immersivo».

La produzione, infatti, è stata affiancata da un comitato scientifico - coordinato da Vincenzo Belfiore, esperto di storia locale e consulente per la parte sismologica - che si è occupato di revisionare e fornire riferimenti scientifici nei vari settori di competenza, dalla ricostruzione dei costumi d'epoca a quella delle ambientazioni.

© RIPRODUZIONE RISERVATA