

Notizie degli scavi:  
prove di immersività nelle pratiche turistiche di “Roma Capitale”  
*Luigi Virgolin*

---

1. Introduzione

Una tendenza sempre più diffusa nell’offerta turistica contemporanea è il ricorso alla realtà virtuale e aumentata per la fruizione del patrimonio storico-architettonico, a forme di consumo cioè supportate da una tecnologia che consenta di colmare il vuoto – materiale *in primis*, ma certo anche temporale e culturale – in cui è confinato il monumento e di assicurare al visitatore quel grado di immersività tanto agognato. Sullo sfondo, la scena da esorcizzare è quella evocata dal Franco Lucentini ricordato nel titolo<sup>1</sup>, in cui il malcapitato protagonista si aggira ignaro tra i resti di Villa Adriana, guida alla mano, alla ricerca di chiarimenti su ruderi e rovine ma trovando in risposta soltanto incerte attribuzioni, per andarsene infine ancora più confuso di quando vi è arrivato.

È pur vero che, tuttavia, astruendo la problematica dalla declinazione tecnologica in senso stretto, il nucleo semantico di base nel concetto di immersività può essere inteso come il pieno coinvolgimento percettivo del soggetto nell’ambiente sensoriale dell’oggetto e come tale ha impregnato da sempre il discorso turistico, finanche nella sua declinazione più tradizionale. Tutto sommato, quello della fusione tra le due posizioni attoriali in gioco è un modello che affonda le sue radici nella tradizione del *Grand Tour*, vale a dire il viaggio che a partire dal XVII secolo le élites aristocratiche dell’Europa settentrionale, oltreché i letterati e gli artisti, intraprendono alla volta dell’Italia, e non solo, per appropriarsi della cultura classica (Leed 1991; De Seta 1992). Il turismo laico dell’età moderna nasce, per così dire, sotto il segno del viaggio rituale e dell’esperienza come percorso formativo di costruzione dell’identità della persona (Urbain 1991). Proprio sul tratto dell’esperienza insiste la tendenza dominante dell’industria turistica contemporanea, ossia il turismo cosiddetto “esperienziale” che valorizza sopra ogni cosa la dimensione attiva e sensibile del soggetto. Si pensi all’invito ricorrente formulato dal discorso turistico a calarsi nelle abitudini e nei ritmi locali, a lasciarsi emozionare, ad assaporare l’atmosfera del posto e a coglierne il *genius loci*, altrettante variazioni e modulazioni dell’incontro tra il soggetto e l’oggetto nel segno dell’adesione a un immaginario, una forma di vita, un programma narrativo euforico (Virgolin & Pezzini 2020).

Il presente contributo intende mettere in evidenza alcuni aspetti implicati in queste nuove forme di coinvolgimento del turista verificando l’operatività delle sue ipotesi su due casi studio – i Fori e l’Ara Pacis – in cui il Comune di Roma Capitale adotta la realtà virtuale o aumentata nella fruizione del patrimonio storico-architettonico. L’analisi semiotica è condotta sulle pratiche di visita previste da tali siti, oltreché sulla testualità ad esse collegata e costituita da siti web, video, social media, materiale promozionale, interviste effettuate ai responsabili delle politiche turistiche romane.

## 2. Immersività e turismo: una questione di enunciazione

Alcuni studi si sono occupati delle possibili applicazioni della realtà virtuale in campo turistico, concentrandosi sugli aspetti perlopiù funzionali (Guttentag 2010; Moorhouse et al. 2018). Di recente, l'attenzione si è maggiormente spostata sulla dimensione esperienziale del soggetto, prendendo in considerazione le dimensioni dello spazio (es. accessibilità, conservazione), del tempo (es. pre-visita) e le opportunità o viceversa le distorsioni che una tale pratica comporta (Chen, Xi & Xue 2020). Rispetto a una simile prospettiva di ricerca, la mia si concentra sulla relazione tra soggetto e oggetto, dunque tra turista e monumento, osservata alla lente della teoria dell'enunciazione (Manetti 1998) e prestando particolare riguardo ai valori della spazialità in rapporto al corpo senziente del soggetto.

Da questo punto di vista, il fenomeno dell'immersività si lascia cogliere nella sua dimensione temporale articolata in un tempo dell'enunciato relativo all'oggetto di visita – si tratti di rovine antiche oppure di una collezione museale, una tradizione locale o un paesaggio – e in un tempo dell'enunciazione determinato dal fare turistico del soggetto, il quale interroga l'oggetto nel tentativo di riconvocarne l'origine e la storia. Postulata in tal modo, l'immersività è definibile come il grado di continuità che il dispositivo di enunciazione instaura tra il tempo dell'enunciato e quello dell'enunciazione, lungo una scala di possibili effetti di realtà che si specificano nell'incontro tra le facoltà percettivo-interpretative del soggetto e le condizioni di espressione e produzione di senso assegnate all'oggetto. Intendo riferirmi in particolare alla scansione dei modi di esistenza semiotica (Greimas & Courtés 1979) che rendono conto delle posizioni reciproche di soggetti e oggetti, tradizionalmente organizzati nell'articolazione *virtuale/attuale/realizzato*, come a un effetto di immersività a intensità crescente in funzione della strategia enunciativa adottata. Beninteso, la realtà virtuale argomento di questo articolo in quanto campo di applicazione semiotica non va confusa con l'esistenza virtuale che anzi definisce solo una delle condizioni di esistenza del soggetto per l'oggetto e viceversa, precisamente quella *in absentia* sull'asse paradigmatico e precedente alla loro giunzione.

Il discorso turistico ricorre a diverse strategie enunciative e retoriche per offrire una visita quanto più compenetrata tra soggetto e oggetto. Nel caso delle proposte di esperienze *local* improntate a una supposta autenticità, la temporalità del soggetto e quella dell'oggetto tendono a sovrapporsi e a convergere in funzione di una valorizzazione del presente e della vita di tutti i giorni. Le tecnologie immersive intervengono invece soprattutto nel caso del patrimonio artistico e storico-architettonico, laddove il tempo del soggetto percipiente e il tempo che ha generato e nutrito l'oggetto visitato presentano una frattura senza poter coincidere. La proposta di universi esperienziali creati o ricreati per il turista con il massimo dell'artificio, dove l'effetto di immersività è riposto nella realtà virtuale e aumentata e dunque nella sua stretta accezione tecnologica, si prefigge l'obiettivo di collocare il soggetto nelle condizioni di accedere all'oggetto altrimenti perduto. In altri termini l'immersività, paradossalmente proprio per via del suo tratto di artificio derivante dall'apparato tecnico e tecnologico, assolve a quella richiesta di autenticità che rimane la questione fondativa e centrale del discorso turistico (Culler 1981).

Un aspetto decisivo su cui può intervenire la tecnologia nella costruzione dell'esperienza estetica è la relazione di senso tra il soggetto e la spazialità. Il fenomeno

dell'immersività si inquadra infatti nel più generale rapporto di (com)presenza tra soggetto e oggetto, che nel caso di un sito archeologico è quello tra il corpo del soggetto percipiente e le proprietà fisiche del sito che si dispiegano e si articolano nella spazialità. Per un'analisi enunciativa dei valori iscritti nell'architettura e nello spazio in ambito storico-archeologico, richiamo la vasta indagine condotta su scala urbana da Manar Hammad (2006; 2010). Se il linguaggio prevalente dell'oggetto di visita è quello della spazialità, l'efficacia della realtà virtuale e aumentata risiederebbe allora nel rendere "parlanti" e dunque significanti i suoi valori primi e costitutivi – le distanze, i volumi, le proporzioni ecc. – che consentono al soggetto di accedere al monumento e di sentire il proprio corpo situato rispetto ad esso, più che nel narcotizzare il sostrato sensibile dell'ambiente reale. In questo senso, una prassi ricorrente da verificare è l'intervento dei dispositivi tecnologici sulla dimensione plastica dell'artefatto (Greimas 1984), se e in che modo cioè il trattamento delle linee, delle forme, dei colori e dei rapporti spaziali contribuisca a (ri)stabilire una relazione di senso tra il frammento sopravvissuto e la totalità perduta, tra visibile e intelligibile producendo un apporto di conoscenza.

Infine, oltre all'aspetto della spazialità non è da sottovalutare il ruolo attribuito alla narrazione in quanto principio strutturale di organizzazione dei significati sotto forma di storie. È attraverso i meccanismi narrativi che possiamo riconoscere i rimandi e le influenze tra sfera patemica e cognitiva, tra emozione e conoscenza, tra spettacolo e veridicità storica.

### 3. *Il patrimonio storico-archeologico di Roma*

Roma, eccezionalmente ricca di testimonianze storiche, artistiche e archeologiche disseminate nel suo tessuto urbano, in anni recenti è stata interessata dalle nuove pratiche di fruizione rese possibili dalle tecnologie digitali e volute dalle politiche culturali della città. In un documento elaborato da Zètema Progetto Cultura<sup>2</sup> preliminare ai lavori del Piano Strategico del Turismo di Roma Capitale<sup>3</sup>, si legge a proposito delle nuove modalità di visita in ambito di turismo culturale:

Le bellezze archeologiche ed artistiche rappresentano da sempre il maggiore attrattore del turismo verso Roma, che resta una delle mete più desiderate dai turisti di ogni parte del mondo. Il turismo culturale non può più vivere, al giorno d'oggi, unicamente della bellezza e della storia di una meta. Il turista è sempre più alla ricerca di *esperienze da fare*: non è il luogo in sé a rendere la vacanza memorabile, ma ciò che durante la vacanza si vive. Roma Capitale, insieme a Zètema Progetto Cultura, è stata all'avanguardia nella creazione di attività che hanno reso più accattivante e spettacolare la fruizione di beni culturali e archeologici, in particolare con i progetti *Viaggi nell'Antica Roma* e *L'Ara com'era*.

La direzione indicata è quella che prevede il ricorso alla tecnologia digitale per avvicinare il pubblico – auspicabilmente anche un pubblico nuovo – alla storia della città, per dare insomma nuova vita alla Roma antica, o meglio ai reperti risalenti a quell'epoca e tuttavia costitutivi del paesaggio contemporaneo. A tale progettualità fa eco la recente comunicazione turistica della città, che nel presentare le principali proposte ne sottolinea il portato innovativo in termini di ricchezza esperienziale (Fig. 1):



Fig. 1 - FB Turismo Roma, 24/07/2019.



Fig. 2 - Depliant promozionale del progetto L'Àra com'era.

La visita ai luoghi storico-artistici può essere ulteriormente arricchita da esperienze diverse che hanno lo scopo di coinvolgere e stupire, lasciando un magnifico ricordo. Spettacoli multimediali come *Viaggio nei Fori*, ricostruzione fedele dei luoghi, con effetti speciali; *Welcome to Rome*, un racconto su 2700 anni di storia di Roma; *l'ARacomera*, visita multisensoriale dell'Ara Pacis; *Giudizio Universale*, uno show in cui arte e tecnologia raccontano la nascita della Cappella Sistina; *Caracalla Progetto 3D*, una ricostruzione con realtà virtuale delle Terme nel 216 d.C.; *Circo Massimo Experience* renderà visitabile tutte le fasi storiche del celebre monumento.

La sfida rappresentata dal virtuale applicato al *cultural heritage* è ben riassunta dal binomio «coinvolgere e stupire», cioè dalla supposta capacità di coniugare la veridicità storica e l'aspetto spettacolare, il contenuto rigoroso e l'emozione, ragione e passione. L'argomento si è ritagliato uno spazio dedicato anche tra le riviste di settore. «Bell'Italia», ad esempio, nel confezionare nuovi itinerari della città ha dedicato un focus<sup>4</sup> sull'archeologia digitale capitolina e le ricostruzioni in realtà aumentata.

Si tratta peraltro di formule di turismo culturale che presentano anche un aspetto di sostenibilità, dettate come sono in certi casi dalla necessità di decongestionare siti che soffrono un'eccessiva pressione turistica. L'esperienza in realtà virtuale o aumentata non sostituisce la visita ordinaria, abitualmente diurna, ma la affianca e la integra prevedendo accessi in orario serale e in numero contingentato, aspetti questi ultimi che migliorano sensibilmente la qualità dell'offerta volgendo in senso favorevole il rapporto tra numero di visitatori presenti simultaneamente e l'accessibilità – e la comprensibilità – del monumento. Passo dunque al confronto analitico di due casi emblematici, i Fori e l'Ara Pacis.

### 3.1. L'Ara Pacis

*L'Àra com'era: un racconto in realtà aumentata del Museo dell'Ara Pacis* è stato il primo intervento sistematico di valorizzazione in realtà aumentata e virtuale di elementi rilevanti del patrimonio culturale di Roma Capitale, attivo dal 14/10/2016 al 30/12/2019. La visita era organizzata in piccoli gruppi contingen-

tati da 12 persone, in orario serale, durava circa 40 minuti ed era disponibile in 5 lingue: italiano, inglese, francese, spagnolo e tedesco<sup>5</sup>.

L'Ara Pacis è uno dei più importanti capolavori dell'arte romana, costruito tra il 13 e il 9 a.C. per celebrare la Pace instaurata da Augusto sui territori dell'Impero. Dalle fattezze di un *templum*, la struttura riproduce quella degli altari rustici posti all'interno di un'area sacra perimetrata. Il monumento ma anche la sua stessa musealizzazione hanno conosciuto varie vicissitudini che lo hanno reso un caso esemplare, «un museo per un solo oggetto»<sup>6</sup>.

Il percorso di visita è articolato in nove punti di interesse che si snodano attorno al monumento, fruito con il supporto di un visore Samsung Gear VR abbinato allo smartphone Samsung S7<sup>7</sup>. Nei primi 2 punti in VR, che combinano riprese cinematografiche dal vivo, ricostruzioni in 3D e computer grafica, il visitatore è immerso in un ambiente a 360° che ripropone l'altare nelle sue sembianze originarie in Campo Marzio e il sacrificio di un animale compiuto da veri attori<sup>8</sup>. Nei successivi punti di interesse un sistema di tracking 3D real-time consente di riconoscere la tridimensionalità dei bassorilievi e di generare, sotto forma di contenuti aumentati “ancorati” agli oggetti reali, le colorazioni originali del monumento e informazioni aggiuntive sulle storie degli oggetti scultorei<sup>9</sup>.

La dimensione narrativa, cioè l'organizzazione discorsiva di un universo di senso che prevede attori, trasformazioni e programmi narrativi, è fondante dell'esperienza di visita. Del resto, già nel sottotitolo il progetto si presenta come «un racconto in realtà aumentata». Tale racconto si dispiega seguendo uno dopo l'altro, in successione, i rilievi del recinto esterno dell'Ara e si manifesta in due linguaggi strettamente compenetrati, quello della parola e quello dell'immagine. La parola orale ripercorre i miti di fondazione (Enea, Romolo e Remo), la missione universale di Roma (Tellus, la dea Roma) e si sofferma sulle figure principali della classe dirigente romana rappresentate in solenne processione: gli *augures*, i littori, i sacerdoti, lo stesso Augusto seguito dai membri della famiglia imperiale. Ma l'oralità è strettamente connessa al visibile e alla sua autonomia di espressione: i rilievi del monumento pubblico sono essi stessi il luogo privilegiato per veicolare l'ideologia ufficiale, sono la manifestazione concreta di un programma politico che ha per protagonisti assoluti il *princeps* Augusto e la sua famiglia in quanto discendenti da antenati divini e continuatori di un ordine universale suggellato dalla Pax Augusta. Brani di ordine narrativo – la composizione generale della scena, la presenza di certi attori o figure, i gesti e le azioni – accompagnano e orientano il progressivo svelamento visivo del rilievo, nella misura in cui elementi cromatici ed eideici ricostruiti in AR vanno a integrare la superficie scultorea andata perduta. Una soluzione espressiva stilizzata nella brochure del progetto (Fig. 2), dove il bianco del titolo – il colore dominante del marmo esaltato dalla teca di Meier – è completato dagli ultimi caratteri tipografici colorati, e l'effetto di saldatura tra piani temporali è raddoppiato dall'assonanza tra il soggetto-monumento (ARA) e la copula verbale (Era).

L'intervento tecnologico non segue necessariamente sempre una logica di riempimento progressivo della totalità del bassorilievo ma è funzionale all'andamento del racconto che conosce digressioni, *aller-retour* e sottoprogrammi narrativi, in base ai quali colorazioni già generate in precedenza vengono cancellate o modificate per isolare delle singole figure o dei dettagli. Nel caso in oggetto, dunque, l'articolazione narrativa del percorso di visita assieme al trattamento della dimensione plastica dell'artefatto, reso possibile dalla AR nella resa delle cromie e delle linee recuperate, cooperano per apportare un reale apporto di conoscenza sul

monumento, sia per quanto attiene il piano dell'espressione materiale sia per l'insieme di contenuti che esso incarna.

È sul piano dell'enunciazione, invece, che voglio soffermarmi per registrare un'anomalia del display di visita. Nella sequenza iniziale realizzata in VR il racconto è condotto in prima persona dall'imperatore Augusto («Quando tornai a Roma dalla Gallia e dalla Spagna il Senato decretò che si dovesse consacrare un'Ara alla pace augustea nel Campo Marzio e ordinò che in essa i magistrati, i sacerdoti e le vergini vestali celebrassero ogni anno un sacrificio»); inoltre l'attore che lo interpreta guarda negli occhi lo spettatore e a lui si rivolge con un gesto della mano prima ancora di prendere parola. Un *débrayage enunciazionale* instaura una situazione di enunciazione tale per cui il tempo, lo spazio, la scena attoriale sono coevi alla genesi del monumento, a dire "io" è il *princeps* Augusto, l'enunciario è chiamato ad essere partecipe dello scambio comunicativo, insomma si danno quelle condizioni opportune a generare un effetto di illusoria e parziale identificazione tra lo spettatore e la scena enunciata.

Nei punti di visita successivi collegati ai bassorilievi dell'altare, invece, il racconto è preso in carico da un narratore, una voce narrante a volte maschile delle altre femminile, che nel ricomporre e ripercorrere le scene raffigurate in forza di un *débrayage enunciativo* fa un uso esclusivo della terza persona, ricorre al tempo verbale passato, si serve cioè delle marche linguistiche proprie dell'enunciazione storica (Benveniste 1966). Inoltre, non si verificano situazioni di dialogo ma si privilegia un andamento descrittivo classico. Viene meno allora l'iniziale effetto illusorio di immersività e si ristabilisce una distanza oggettivata tra lo spettatore e il percorso iconografico che gli si dipana davanti. Con riferimento ai modi di esistenza semiotica l'operazione enunciativa consentita da *L'Ara com'era* può essere considerata un'*attualizzazione*, dunque una trasformazione di disgiunzione, nella misura in cui soggetto e oggetto rimangono su piani temporali distinti.

A ciò si aggiunge il fatto che, per il funzionamento stesso del dispositivo tecnologico, le clip si presentano come sequenze narrative chiuse il cui "ancoraggio" dei contenuti aumentati agli oggetti reali è limitato alla porzione di monumento interrogato e alla durata della sequenza: una volta terminata la clip, viene meno l'effetto di restituzione degli elementi andati perduti. Peraltro, uscire ed entrare nella clip successiva comporta per il soggetto empirico levare e indossare il visore in corrispondenza di ciascun punto di interesse, ulteriore motivo di discontinuità percettivo-sensoriale dell'esperienza di visita.

Per concludere, dunque, la non uniformità delle scelte enunciative e la discretizzazione tecnico-deterministica del percorso di visita compromettono in *L'Ara com'era* quell'effetto di immersività altrimenti promesso dalla realtà aumentata.

### 3.2. I Fori

*Viaggi nell'Antica Roma* comprende due percorsi distinti, il Foro di Augusto, attivo dal 2014, e il Foro di Cesare attivo dal 2015. Ideati e curati da Piero Angela e Paco Lanciano con la collaborazione di Gaetano Capasso e con la Direzione Scientifica della Soprintendenza Capitolina, sono spettacoli multimediali disponibili in otto lingue che prevedono l'accesso all'area archeologica dei Fori Imperiali con turni di ingresso serali<sup>10</sup>. L'apparato tecnologico previsto per la visita è decisamente più scarso in confronto a *L'Ara com'era* e si riduce a un sistema audio con cuffie a infrarossi con cui gli spettatori possono ascoltare la musica, gli effetti spe-

ciali e il racconto mentre assistono alle ricostruzioni e ai filmati. Questi gli aspetti in comune dei due percorsi, mentre la diversa modalità di fruizione richiede una trattazione separata.

*Viaggio nel Foro di Cesare*<sup>11</sup> è uno spettacolo itinerante che prevede per il visitatore una passeggiata in piccoli gruppi, in 4 tappe e della durata di 50 minuti, lungo un percorso su passerelle dal Foro di Traiano al Foro di Cesare attraverso il passaggio sotto via dei Fori Imperiali. La ricostruzione virtuale operata dai filmati e dalle proiezioni aiuta a decifrare, contestualizzare e visualizzare nelle sembianze antiche le emergenze architettoniche e i reperti autentici sopravvissuti, dalla Colonna Traiana al Tempio di Venere fino alla Curia sede del Senato romano.

Nel caso del *Viaggio nel Foro di Augusto*<sup>12</sup>, invece, il pubblico assiste seduto a uno spettacolo della durata di 40 minuti nel sito archeologico situato lungo Via dei Fori Imperiali e adiacente a via Alessandrina. L'uso di applicazioni digitali quali videomapping, animazione 3D ed effetti speciali permette di ricostruire in forma virtuale i frammenti di pietra per comporre un ampio racconto che intorno alla figura di Augusto abbraccia la storia imperiale di Roma e con essa la civiltà universale espressa nella cultura, nel diritto, nella tecnologia e nell'arte.

La strategia discorsiva complessiva adottata dal sito crea un effetto di partecipazione, in particolar modo per il Foro di Cesare. Innanzitutto, il coinvolgimento dello spettatore è affidato a un *débrayage enunciazionale* di natura verbale, riconoscibile grazie ad alcune marche dell'istanza dell'enunciatore quali i deittici spaziali («sulla destra», «scendiamo») oppure temporali («tra poco lo vediamo»), l'uso del tempo presente e della seconda persona («immaginiamo di...», «vediamo»), che ancorano il racconto storico enunciato alla visita nel suo svolgimento e alla sua enunciazione. Inoltre, una doppia voce narrante modula l'andamento dialogico del racconto: una ha le caratteristiche del discorso storico, nella fattispecie il tono uniforme e le citazioni di *auctores* della classicità (Svetonio, Tito Livio) che contribuiscono a costruire un racconto fattuale e una referenza obiettiva; l'altra è la voce dello stesso autore Piero Angela e presenta una modulazione completamente diversa dalla prima con variazioni nel tono e nel modo, un registro colloquiale e ironico, un gusto per il dettaglio e per le storie di gente comune. In questo caso, il ruolo attanziale di narratore reca inevitabilmente con sé il ruolo mediatico di Piero Angela, noto conduttore di programmi televisivi di divulgazione scientifica che ha sempre improntato la sua comunicazione a uno stile enunciativo affabulatorio, perfino divertente e umoristico, teso a coniugare la serietà dei contenuti alle ragioni dell'intrattenimento.

Inoltre, è utile registrare anche il ricorso al *débrayage interno*, ossia quel «fenomeno per cui uno degli attanti introdotti nel testo può divenire enunciatore a sua volta e sviluppare una narrazione di secondo grado» (Manetti 1998: 62). Ciò avviene quando la figura dell'argentario, una sorta di banchiere dell'antica Roma, prende la parola mentre è intento a cambiare monete nel suo ufficio presso l'area porticata delle botteghe, incrementando così l'effetto di realtà della scena virtuale. Nel caso del Foro di Augusto, invece, la strategia enunciazionale è ancora diversa, dal momento che la presenza nella narrazione di condizionali e interrogativi («Chissà che fine hanno fatto?», «probabilmente...») colora la ricostruzione storica di una sfumatura ipotetica che suggerisce ma non garantisce risposte, al contrario interpella e sollecita il *fare interpretativo* dello spettatore. Dal punto di vista dei modi di esistenza semiotica l'esperienza di visita dei Fori si può considerare nel suo complesso una *realizzazione*, cioè una trasformazione di congiunzione, dal

momento che il soggetto accede efficacemente alla dimensione dell'oggetto grazie all'impianto enunciativo.

Un altro punto di interesse risiede nel rapporto che la tecnologia instaura con la spazialità. La videoinstallazione del Foro di Augusto è composta da una serie di proiezioni panoramiche frontali ma disseminate nell'intera area del Foro. Il "montaggio spaziale" che ne deriva, effetto sia del montaggio lineare interno alle singole sequenze sia del loro apparire in punti spaziali diversi, conferisce continuità e molteplicità percettiva alla configurazione "site specific" della visita. In altri termini, e in forza di una prova commutativa, gli stessi filmati animati e gli stessi effetti speciali non restituirebbero la medesima conoscenza dell'oggetto se fruiti altrove, ad esempio in una sala cinematografica, facendo cioè astrazione dallo spazio concreto in cui lo spettatore assiste alla loro proiezione. Il sito stesso diventa la superficie di iscrizione per linee, forme, figure e mappe che suggeriscono un doppio movimento di lettura tra testo archeologico-monumentale e contesto urbano: per un verso la possibilità di maggiore intelligibilità del dettaglio in virtù delle operazioni di valorizzazione d'insieme delle proprietà fisiche in cui il singolo elemento è situato, dall'altro l'estroffessione dei contenuti espressi dal Foro – le isotopie del potere, del diritto, del mecenatismo nelle arti – al di fuori della loro collocazione originaria e in raccordo con le trasformazioni più ampie della città e dell'impero. Il "montaggio spaziale" assume una connotazione ulteriore nel caso del Foro di Cesare, dove il linguaggio audiovisivo e la variabilità della visione si combinano con la facoltà del soggetto di muoversi *nello* spazio e di farne un'esperienza empirica. In questo modo la spazialità, già valorizzata dall'ancoraggio dell'animazione e degli effetti speciali digitali, è messa nelle condizioni di esprimersi pienamente e di essere apprezzata dal soggetto che la attraversa per il suo proprio linguaggio fatto di volumi, quote, altezze, rapporti, distanze, proporzioni. Infine, è opportuno soffermarsi sulla componente patemica che contraddistingue questo tipo di narrazione. «Un viaggio emozionale» lo definisce la clip promozionale<sup>13</sup> nel presentare un assaggio di filmati e proiezioni: oltre a ribadire il concetto di /viaggio/ che garantisce riconoscibilità e continuità con altri mezzi al fare turistico e che ritorna in maniera ricorrente nella comunicazione del progetto, il tratto saliente che la formulazione trattiene è il tratto patemico. L'efficacia delle passioni si misura nella capacità di coinvolgere l'enunciatario, nel suscitare emozioni, nella scelta retorica delle argomentazioni e delle parole, nel ritmo della narrazione, in una colonna sonora dai toni epici, nel connubio di suoni e immagini. Il racconto dell'età di Augusto si chiude proprio con un parallelo tra le passioni enunciate e le passioni appartenenti all'orizzonte psicologico di chi assiste alla proiezione: sono un ponte che favorisce la trasmissione di un sapere tra epoche, tra culture, tra civiltà.

#### 4. Conclusioni

Nel raffronto tra i due casi presi in esame, vale la pena evidenziare come le scelte effettuate a diversi livelli di organizzazione del senso determinino la ricchezza e la complessità dell'esperienza di visita in realtà virtuale e aumentata.

È attraverso le strategie enunciative, infatti, che si rendono possibili per il soggetto e per l'oggetto differenti modi di esistenza semiotica – *attuale* nel modello dell'Ara Pacis, *realizzato* in quello dei Fori – e con essi altrettanti effetti di realtà.

Come, del resto, sono ancora le soluzioni enunciative, in termini di dialogicità, natura dei *débrayage* e registro discorsivo che consentono un maggiore coinvolgimento dell'enunciatario presupposto, più felicemente risolto nel caso dei Fori. Inoltre, *Viaggi nell'Antica Roma* restituisce la dimensione di profondità della storia, la stratificazione di epoche nella verticalità diacronica e nella successione trasformativa di sistemi sincronici, in ciò risalendo fino al sistema di valori e passioni dell'enunciatario. Al contrario *L'Ara com'era* si concentra sulla sola temporalità manifestata dai bassorilievi dell'altare, costruendo un universo narrativo chiuso e autosufficiente da cui è assente, ad esempio, il racconto della stratificazione del monumento che pure ha una vicenda millenaria e affascinante. Inoltre, nel caso dell'Ara Pacis la relazione tra il visitatore e le proprietà spaziali del monumento ha uno sviluppo più limitato e circoscritto alla sola situazione di frontalità. Nei Fori, invece, l'essere situato del corpo del soggetto trova un'espressione più compiuta nell'articolazione spaziale dell'intera superficie del sito. Infine, l'analisi dimostra come l'apporto dell'immersività tecnologica risulti apprezzabile se affiancato e sostenuto da un impianto narrativo riconoscibile e solido. La tecnologia da sola non è sufficiente a generare un reale valore aggiunto se non rientra in un principio più generale di organizzazione del senso. Una pratica matura di turismo virtuale deve saper coniugare la dimensione narrativa, opportunamente radicata su basi storiche attendibili, con quegli aspetti emozionali che più efficacemente coinvolgono e intrattengono il visitatore rendendone memorabile l'esperienza.

1 Lucentini 1964.

2 «I servizi turistici di Roma Capitale gestiti da Zetema Progetto Cultura e l'integrazione tra offerta culturale e turistica». Zetema Progetto Cultura è la società responsabile della messa in atto della strategia di Roma Capitale volta al potenziamento e all'integrazione dei servizi culturali e turistici. In quest'ottica ho effettuato un'intervista al responsabile Area Turismo Riccardo Capone il 27/8/2020.

3 Per un inquadramento generale del fenomeno e un'analisi della recente comunicazione turistica capitolina rimando a Virgolin (2020).

4 *Bell'Italia Roma. Vivere nella bellezza*, allegato al n. 380 di «Bell'Italia», dicembre 2017, Editoriale Giorgio Mondadori.

5 La mia analisi si basa su di una visita effettuata individualmente il 17/10/2019.

6 A questo proposito, oltre che per un'analisi semiotica puntuale della visita tradizionale prevista dalla teca di Richard Meier, rimando a Pezzini (2011).

7 Cfr. la scheda tecnica all'indirizzo [http://www.arapacis.it/l\\_ara\\_com\\_era/scheda\\_tecnica](http://www.arapacis.it/l_ara_com_era/scheda_tecnica).

8 Un estratto della prima sequenza è presente nel trailer all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=ESgc09rBe7U&feature=youtu.be>.

9 Il racconto multimediale pressoché integrale delle scene raffigurate sui bassorilievi è presente all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=lkzvQs6dRjL>.

10 La mia analisi si basa su di una visita effettuata il 22/10/2019.

11 La clip promozionale del Foro di Cesare è presente all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=W-dCj96YdYc&feature=youtu.be>.

12 La clip promozionale del Foro di Augusto è presente all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=-ZH11cAYeAw&feature=youtu.be>.

13 <https://www.facebook.com/watch/?ref=saved&v=767277534061594>.