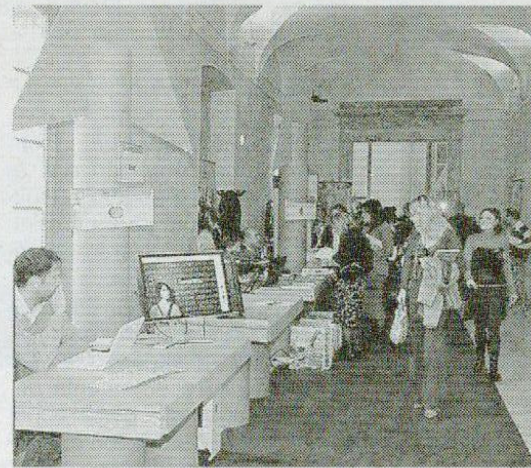


Non solo immagini in 3D, anche l'audio diventa tridimensionale e permette di riscoprire le atmosfere di una civiltà ormai scomparsa, come quella degli antichi etruschi. Al Real Collegio di Lucca il 21 e 22 ottobre prossimi, in occasione del Lubec, l'evento-rassegna dedicato all'utilizzo delle tecnologie per la valorizzazione dei beni culturali, verrà presentata una delle ultime applicazioni del X-Spat Box 2, il sistema che consente di spazializzare fino a 56 diverse fonti audio e di immergere "l'uditore" all'interno di un autentico paesaggio sonoro. Stavolta l'innovativo hardware è stato usato per far rivivere scene di vita conviviale, battaglie e viaggi in mare attraverso suoni e rumori che sembrano provenire

Hardware in anteprima al Lubec Indietro nel tempo con l'audio in 3D

direttamente dalle case e dai luoghi di lavoro di questi antichi abitatori della Toscana.

L'anteprima lucchese farà da apripista alla mostra che sarà allestita all'inizio del 2011 al museo archeologico di Palazzo Bombardieri a Rosignano. Dopo un lungo periodo di documentazione il musicista Francesco Landucci ha composto dei "sound landscape", che ricreano tre diverse scene di vita quotidiana della ci-



Visitatori al Lubec a Lucca

viltà etrusca. Utilizzando oggetti di uso comune in quell'epoca e suonando alcuni strumenti ricostruiti ad hoc per questa composizione Landucci ha operato una corretta operazione filologica, ma a dare profondità alle sue realizzazioni sonore sarà soprattutto X-Spat Box 2, il sistema ideato e brevettato dai musicisti-informatici di A&G Soluzioni digitali, società che ha sede a Livorno.

E così il pubblico potrà sperimentare l'emozione di stare seduto a tavola con gli abitanti dell'antica Etruria, mentre il suono di corni e flauti rallegra l'atmosfera. Oppure proverà il brivido di sentir sibilar lance e spade sopra la sua testa, mentre tutt'intorno infuria la battaglia.