

## Le nuove tecnologie e l'archeologia sottomarina

### **Voce off 1:**

Una dolce alba sul Mediterraneo: siamo nella baia di Sormiou, vicino a Marsiglia, nel sud-est della Francia. Ma non tutto è calmo come sembra. Sono le sette e mezzo del mattino quando una decina di persone arrivano in questo porticciolo. C'è chi è stanco e stressato. Queste persone non sono qui per trascorrere una piacevole giornata facendo vela.

### **Voce off 2:**

Torniamo sul sito. Speriamo che oggi si riesca ad arrivare ad una conclusione. Abbiamo avuto qualche problema tecnico. Ora pensiamo che tutto andrà bene.

### **Voce off 1:**

Ingegneri informatici e archeologi francesi, italiani e portoghesi, lavorano al progetto di ricerca europeo Venus.

Alle otto e mezzo arrivano a bordo del Minibex, un'imbarcazione da ricerca. Alle nove è il momento di salpare. Ingegneri e tecnici si occupano degli ultimi dettagli che riguardano il sottomarino e il veicolo autonomo subacqueo. La missione di oggi è tutt'altro che facile.

### **Voce off 3:**

L'obiettivo è mettere a punto una tecnica che ci permetterà di riprodurre resti antichi in tre dimensioni, e trasformarli in resti virtuali.

### **Voce off 1:**

Sono le dieci quando il sottomarino, Rèmora, si immerge nelle acque del Mediterraneo.

Il relitto fu scoperto dieci anni fa. Centocinque metri di profondità sono troppi per scavi archeologici diretti: l'archeologia subacquea è, infatti, troppo rischiosa per gli esseri umani oltre i sessanta metri sotto il mare. Gli archeologi possono contare su foto, filmati e disegni, per ora. L'archeologo Luc Long ha studiato l'imbarcazione per una decina d'anni. Afferma che nuovi strumenti come immagini e grafici in 3D lo aiuteranno di più.

### **Voce off 4:**

In un modello digitale tutto è stato riprodotto al centimetro. Quindi potrei misurare la distanza tra due oggetti e la distanza e il volume globale di questo carico.

*Futuris*, Copyright © 2008 – Euronews, tutti i diritti riservati.