Una collezione di preziosi libri antichi diventa “virtuale” grazie ai ricercatori dell'Istituto Tecip (Tecnologie della Comunicazione, dell'Informazione e della Percezione) della Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa e grazie al progetto Mubil per utilizzare nuove tecnologie come strumento di divulgazione culturale. E’ appena iniziata la collaborazione tra i ricercatori di robotica percettiva dell'Istituto Tecip, in particolare del Laboratorio Percro, e la Gunnerus Library di Trondheim della Norwegian University of Science and Technology per sperimentare nuovi strumenti educativi per la fruizione di libri storici utilizzando tecnologie di visualizzazione tridimensionale interattiva e della realtà aumentata.

La Gunnerus Library vanta un'imponente collezione di libri antichi già digitalizzati, permettendo così la consultazione di opere difficilmente esponibili al pubblico. La digitalizzazione non è stata sufficiente per garantire la diffusione dei preziosi contenuti. La Gunnerus Library ha ritenuto indispensabile ricercare metodi e strumenti innovativi per valorizzare al meglio il proprio patrimonio librario. Per questa ragione si è attivata la collaborazione con l'Istituto Tecip, che attraverso i propri ricercatori fornirà il know-out del Laboratorio Percro acquisito in progetti e in collaborazioni con centri culturali e museali nell'ambito di applicazioni nell' “edutainment”, termine che unisce le parole di “educazione” e “intrattenimento”.

Il progetto Mubil si svilupperà in due fasi. Un primo passaggio prevede la realizzazione di un'applicazione di “digital storytelling” per la narrazione di una collezione di immagini selezionate dai libri. Le immagini prenderanno vita attraverso animazioni in tre dimensioni per narrare la storia che descrivono. Elementi delle immagini saranno resi interattivi per permettere agli utenti di approfondire la comprensione di tutto il contesto. La seconda fase prevede la realizzazione di un laboratorio tridimensionale da collocarsi all'interno della biblioteca e che consentirà agli studenti e ai visitatori di vivere esperienze virtuali. Il laboratorio permetterà tre differenti livelli di “conoscenze”: il primo di esplorazione attraverso filmati multimediali di oggetti e strumenti presenti nel museo, il secondo di interazione con un'apposita applicazione, un terzo livello “attivo” in cui il soggetto condivide la propria esperienza, per aumentare la conoscenza comune.