
Un simulatore di bradisismo

Autore: Fabio Di Nunno

Fonte: Città Nuova

I bambini imparano a convivere con il rischio delle scosse di terremoto grazie ad un simulatore progettato da studenti del Dipartimento di Architettura della Federico II

Una pedana traballante, dei bambini che devono riuscire a resistere dopo averne calpestato il bottone al centro, un uccellino sullo schermo ad indicare loro i giusti comportamenti da tenere per superare indenni la scossa. Non è una nuova attrazione di un parco giochi, bensì l'ultima iniziativa sviluppata attorno al fenomeno del **bradisismo** nei **Campi Flegrei**, il cui suolo si sta alzando sempre più negli ultimi anni, generando delle frequenti scosse di terremoto. Attualmente, per qualche settimana ancora, il simulatore si trova al **Museo del Mare**, nel quartiere di **Bagnoli**, a **Napoli**, ospitato nell'Istituto Nautico "Duca degli Abruzzi" dal 1904. "**Earthquake**", che significa per l'appunto terremoto, «è un simulatore di bradisismo, che consente ai bambini di imparare a gestire le emozioni nei momenti di panico durante un sisma, attraverso il gioco», spiega la professoressa **Maria Antonietta Selvaggio**, vicepresidente della Fondazione Thetys - Museo del Mare, ed è rivolto, in particolare, ai bambini oltre i 9 anni: Il simulatore ha tre livelli di difficoltà crescente, accompagnati da immagini: il primo è quello di mantenere l'equilibrio, il secondo è quello di portare le mani sulla testa, il terzo è quello di abbassarsi. Vince chi riesce a mantenere l'equilibrio fino all'ultimo livello. Il simulatore nasce dal progetto di un gruppo di studentesse del **Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II**, nello specifico nel corso di Industrial Design della professoressa Carla Langella e dal professore Stefano Pellone, con le studentesse Alessandra Colazzo, Debora De Luca e Alessia Tufo e la collaborazione di Flavia Borghese. Il simulatore "Earthquake" si inserisce nelle attività del *ViBE Virtual Bradyseism Exhibition*, a cura di **Claudio Correale**, presidente dell'associazione culturale **Lux in Fabula**, assieme all'Associazione di Promozione Sociale **Dialogos**, rivela «l'obiettivo di realizzare nei Campi Flegrei un museo interattivo dedicato al bradisismo, dopo un enorme archivio dedicato al singolare fenomeno: *bradisismoflegreo.it*». Il progetto è nato assieme al Parco Archeologico dei Campi Flegrei, al [Parco Regionale dei Campi Flegrei](#), all'Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia, al Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Il progetto, che tra i promotori vede anche il professore **Fabio Borghese**, direttore di Creativitas-Creative Economy Lab, mira a creare un museo virtuale del bradisismo di cui «l'exhibit è solo uno degli elementi di quel percorso museale inteso come narrazione del bradisismo, a partire dalle immagini e dai documenti dell'archivio di Nora Pontillo, dove si ritrovano le storie dello sgombero del Rione Terra di Pozzuoli, ordinato il 3 marzo 1970, proprio in occasione dell'ultima grande crisi bradisismica del Novecento». Il progetto, supportato da Invitalia, non ha potuto vedere la luce a seguito dell'indisponibilità della struttura che doveva ospitarlo, ma «quel materiale, catalogato da Maurizio Etto, è in parte consultabile su una piattaforma online, mentre prossimamente sarà allestita una mostra pop-up itinerante».

Sostieni l'informazione libera di Città Nuova! Come? [Scopri le nostre riviste](#), [i corsi di formazione agile](#) e [i nostri progetti](#). *Insieme possiamo fare la differenza! Per informazioni: rete@cittanuova.it*