

XXIV Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico - Reale e digitale, storytelling e fonti, paesaggio attuale e rendering

e-Archeo, viaggio esperienziale integrato in 8 siti archeologici per conoscere storia



Viaggio virtuale nella storia

Un vero viaggio virtuale alla scoperta di almeno dieci secoli di storia italiana



Le villae d'otium di Desenzano e di Sirmione, Kainua "la città nuova" fondata dagli Etruschi, le tombe a camera di Cerveteri, la colonia di diritto latino Alba Fucens, il Municipium di Elea, la trasformazione di Egnazia dall'età messapica a quella romana, l'evoluzione nei secoli di Sibari, lo sviluppo di Nora da antico emporio fenicio a colonia punica di Cartagine: è lo straordinario "viaggio" illustrato da e-Archeo, il grande progetto nazionale per la valorizzazione multimediale e tecnologica commissionato ad ALES spa dal Ministero della Cultura e realizzato in collaborazione con diverse università italiane e con il CNR ISPC con l'intento di offrire una modalità di lettura e fruizione di alcuni siti archeologici con un notevole potenziale narrativo ancora non pienamente espresso. Presentato ieri mattina alla XXIV Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico, e-Archeo è un progetto complesso che coniuga reale e digitale per illustrare otto siti, da nord a sud, raccontando, secondo un modello esperienziale integrato e multicanale, più di dieci secoli di storia del territorio italico durante i quali la penisola è divenuta il luogo dell'integrazione di civiltà in cui tradizioni diverse si sono riconosciute in una cultura unitaria. Sono stati scelti 8 siti del Patrimonio Culturale di fondazione etrusca, greca, fenicio-punica, indigena e ro-

mana: Egnazia (Puglia), Sibari (Calabria), Velia (Campania), Nora (Sardegna), Alba Fucens (Abruzzo), Cerveteri (Lazio), Marzabotto (Emilia Romagna) e le Ville di Sirmione e Desenzano (Lombardia). Di ciascuno di essi si è raccontata la storia e il divenire attraverso l'illustrazione dei monumenti meglio conservati, che sono stati presentati nella loro realtà attuale e in una visione ricostruttiva, finalizzata a restituire loro quella terza dimensione perduta nel corso dei secoli. "Una buona pratica sia per il modello operativo che per il metodo di lavoro sotteso - ha evidenziato Eva Pietroni Primo ricercatore CNR ISPC coordinatore del progetto multimediale e della produzione esecutiva - con cui abbiamo voluto mostrare la varietà del museo diffuso Italia. Le ricostruzioni virtuali sono protagoniste del progetto, soprattutto per restituire la terza dimensione dei siti prescelti che si è persa nei secoli, con una strategia immersiva volta al miglioramento dell'accessibilità cognitiva". Storytelling emozionale per il grande pubblico mantenendo fede al patrimonio informativo scientifico che le università mettono a disposizione: gli 8 siti archeologici

"Puntiamo a scienza aperta per rendere accessibile la nostra produzione"

sono così promossi in maniera sia scientifica che emozionale, per più tipologie di pubblico. L'uso del 3D consente una visione diacronica del paesaggio: attuale archeologico, potenziale antico, paesaggio interpretato. Il paesaggio archeologico attuale è rappresentato e narrato come è oggi, attraverso modelli digitali e riprese cinematografiche; il paesaggio potenziale antico è rappresentato attraverso le ricostruzioni virtuali, accompagnate da un doppio livello di contenuti: narrativi e scientifici. Ai rendering fotografici realistici a cui è associato lo storytelling, si affiancano infatti i rendering del "back end" scientifico, che mostrano i diversi livelli di affidabilità delle ricostruzioni e le fonti e i processi interpretativi



seguiti. "Tutti esperibili", ha sottolineato la Pieroni, ricordando che "essendo stato sviluppato in fase di pandemia per lo sviluppo del progetto si è prediletta soprattutto la fruizione online, disponibile anche da remoto al sito dedicato <https://e-archeo.it/>". Per la narrazione sono stati scelti i luoghi della vita pubblica (fori, basiliche, templi) e privata (abitazioni urbane e ville), senza trascurare le necropoli con le tombe e i corredi, specchio delle credenze nell'aldilà. "Le ricostruzioni tridimensionali, i metadati scientifici ad essi associati, i contenuti narrativi sono confluiti in varie applicazioni multimediali, finalizzate alla valorizzazione delle 8 aree archeologiche, così da arrivare al pubblico in modi diversi, sia in situ che online - ha spiegato Eva Pietroni - per declinare l'accessibilità in senso ampio, ossia sia per favorire la fruizione di utenti con bisogni speciali sia per rendere i contenuti godibili e appropriati per tipologie di utenti diversi, inclusi gli addetti ai lavori". Soluzioni trasversali da cui si attivano singole applicazioni per vari usi e tipologie di pubblico, promuovendo questo patrimonio in modalità sia scientifica che narrativa ed emozionale. "Un risultato ottenuto in tempi straordinari - ha rimarcato Costanza Miliani Direttore CNR ISPC - una grande sfida nel trasferimento di conoscenza di 8 siti archeologici con grande va-

rietà di contenuti per trasformare questo contenuto immenso e prezioso in qualcosa che possa essere visto, vissuto e apprezzato con la multidimensionalità, sfruttando alcune applicazioni come la ATON, un framework liquido ossia che si adatta sia a un data center che a uno smartphone. Puntiamo a una scienza aperta, per rendere quello che produciamo accessibile a tutti: dopo averlo già messo a disposizione sulla piattaforma Zenodo, ora lavoriamo a una nuova avventura: costruire un cloud per i dati scientifici per i beni culturali". Ad assicurare il supporto del Ministero in questa e nelle prossime scommesse future il Dirigente Servizio VIII del Segretariato Generale del MiC Luigi Scaroina in collegamento; alla presentazione sono, inoltre, intervenuti docenti, ricercatori e architetti esperti di tecnologie applicate, che hanno lavorato allo sviluppo del progetto. La XXIV Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico si svolgerà fino a oggi a Paestum presso il Tabacchificio Cafasso (dal recente nome di NEXT Nuova Esposizione Ex Tabacchificio), il Parco e il Museo Archeologico, la Basilica Paleocristiana ed è promossa da Regione Campania, Città di Capaccio Paestum, Parco Archeologico di Paestum e Velia, in collaborazione con la Camera di Commercio di Salerno, la Provincia di Salerno e il Parco Nazionale del Cilento Vallo di Diano e Alburni.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

046770