

PANEL 13

Dagli scavi alla città digitale: passeggiare e ri-vedere Amiternum (V-XIV sec. d.C.)

PANEL COORDINATO DA **SILVIA MANTINI** (UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELL'AQUILA)

ABSTRACT

Il panel presenta un esempio di Parco archeologico, il “Progetto Amiternum”, che riguarda la città romana di Amiternum, alle porte dell’Aquila, oggetto di scavi da più di un decennio. Amiternum, fondata dai Sabini e sopravvissuta fino circa al XIV secolo (di cui sono visibili il teatro, l’anfiteatro, la cattedrale e una domus) fu centro di scambi tra il Tirreno e l’Adriatico, come importante praefectura e centro di servizi per Roma, che aveva qui uno snodo per le sue principali vie.

La creazione del Parco archeologico mira a comunicare, con diverse innovazioni tecnologiche, la storia del ‘non ricostruito nei secoli’, ma anche di ciò che non è più visibile, ma è stato rintracciato nelle fonti storiche e negli scavi.

Il panel mostrerà, dunque, le realizzazioni dell’archeomatica, della modellazione digitale e del 5G che potranno consentire, anche a distanza, a pubblici diversi di realizzare e gestire percorsi volti alla divulgazione storica nel Parco archeologico in una prospettiva di Public History. Il progetto prevede la realizzazione e la fruizione di supporti scientifici utili per visite immersive al sito archeologico, con pannelli didattici e postazioni interattive che trasformano l’area archeologica in un ‘teatro’ virtuale e reale per la comunità di visitatori/utenti, web visitor, che potranno conoscere il parco anche da remoto. In particolare per un pubblico giovane è stata avviata la progettazione di un videogioco didattico sulla storia e l’evoluzione di Amiternum fino alla medievale fondazione dell’Aquila. L’obiettivo del giocatore consisterà nella pianificazione dei progressi economici e politici di una civiltà appena formata, guidandola dall’età dei vici e pagi italici, sino all’età classica per poi raggiungere la fondazione dell’Aquila in periodo svevo.

Lo scopo del progetto consiste nel realizzare un ulteriore utile strumento didattico per studenti delle scuole di ogni grado, utilizzando le caratteristiche della gamification per incrementare e approfondire la conoscenza della storia del territorio sfruttando le potenzialità educative e divulgative di un linguaggio grafico attrattivo e interattivo come quello del videogioco.

Il pubblico potrà interagire con il progetto implementandolo con materiali visivi di epoca antecedente agli scavi (immagini, foto, video di reperti archeologici) e relativi al sito di Amiternum.

Progetto Amiternum: l'archeologia come motore di progresso sociale

ALFONSO FORGIONE (LAMIA – LABORATORIO DI ARCHEOLOGIA MEDIEVALE INFORMATICA E ANTROPOLOGIA, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELL'AQUILA)

L'investimento dell'Ateneo dell'Aquila sfociato nell'acquisto dei terreni sui quali sorgono le rovine dell'antica cattedrale di Amiternum, nel cuore della città romana alle porte dell'Aquila, punta a trasformare il sito archeologico in un laboratorio di creatività. Le otto campagne di scavo condotte in località Campo Santa Maria ad Amiternum, avviate nel 2012, hanno riportato alla luce i resti monumentali di quella che fu la prima cattedrale della diocesi amiterquina. Le indagini stratigrafiche e l'analisi del materiale rinvenuto hanno contribuito a individuare almeno quattordici periodi di attività, le cui strutture rinvenute, comprese tra il I secolo a.C. e il tardo XIV secolo, appartengono ad almeno sette edifici.

Le fabbriche, frutto di aggiunte e sovrapposizioni successive, confermano il ruolo centripeto della cattedrale all'interno del tessuto cittadino a partire dal tardo V secolo. Dunque, risulta indispensabile mettere in campo utili strumenti per una adeguata conservazione, protezione e valorizzazione del sito, con strumenti didattici e divulgativi efficaci e funzionali a raccontare la storia che stiamo riscoprendo. Con appositi accorgimenti e mirate strategie di valorizzazione, l'intento consiste nel trasformarlo in breve tempo in un virtuoso esempio di welfare culturale. L'archeologia, dunque, concepita come salutogenesi, si trasformerebbe in un utile strumento di prevenzione al decadimento sociale e cognitivo, attraverso gli strumenti della cultura, dell'inclusione e del coinvolgimento attivo della popolazione.

Sono previste visite immersive e innovative al sito archeologico in oggetto, con l'ausilio di strumenti didattici e divulgativi tradizionali e strumenti altamente innovativi, quali ricostruzioni tridimensionali, realtà aumentata e realtà virtuale, al fine di rendere ulteriormente immersiva la visita ed estremamente coinvolgente, trasformando l'area archeologica in un forte stimolo per la comunità locale, al fine di renderla maggiormente attiva e partecipe alle diverse iniziative che di volta in volta verrebbero organizzate sul sito.

Modelli digitali per i beni culturali. Un caso di studio

STEFANO BRUSAPORCI, PAMELA MAIEZZA, ALESSANDRA TATA, LUCA VESPASIANO
(LMRDA, LABORATORIO RILEVAMENTO E MODELLAZIONE DIGITALE
ARCHITETTURA – UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELL'AQUILA)

Nel 2020 l'Università dell'Aquila ha acquistato il sito archeologico di Amiternum, oggetto di una serie di campagne di scavo sin dal 2012. L'Ateneo ha avviato un progetto finalizzato a sviluppare attività di ricerca per la definizione di procedure per una adeguata conservazione, protezione e valorizzazione del sito. Sono presentate le prime attività incentrate sullo studio di metodologie e strumenti, in primo luogo digitali, per la comunicazione e valorizzazione del sito attraverso strategie di interpretazione e presentazione rivolte a diversi profili di utenti. In tal senso si fa riferimento alla "The ICOMOS Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites" (2008) dove viene sottolineata l'importanza della comunicazione pubblica come parte essenziale nell'ambito dei più generali processi di conservazione, in relazione all'idea che ogni atto di protezione del bene culturale si fondi per sua natura su di un atto comunicativo. A tal fine è stata condotta una campagna di rilevamento integrato digitale, sulla base della quale, in collaborazione con i colleghi di archeologia e ICT, sono in fase di realizzazione modelli critici ricostruttivi 3D di edifici e di configurazioni del sito, riferiti a specifici ambiti temporali significativi.

La realizzazione di modelli digitali, utili ad una fruizione in tempo reale, in sito e a distanza, in realtà virtuale e realtà aumentata, in relazione a differenti profili utente, richiede specifiche riflessioni e sperimentazioni. In tal senso è in corso la definizione di protocolli per modelli multimediali e a configurazione variabile, di diversa natura (livello di sviluppo geometrico ed informativo, e texturizzazione).

Reti di telecomunicazione per la valorizzazione del patrimonio culturale: la sperimentazione in un sito archeologico

FABIO GRAZIOSI, FABIO FRANCHI (CNIT, CONSORZIO NAZIONALE
INTERUNIVERSITARIO PER LE TELECOMUNICAZIONI)

Le moderne soluzioni ICT per la valorizzazione dei beni culturali sono oggi in grado di contribuire allo studio, alla divulgazione e alla promozione degli stessi.

Le attività di questo progetto, legate al territorio di Campo Santa Maria ad Amiternum, sono volte alla realizzazione di servizi per la tutela, conservazione, promozione e fruizione del patrimonio materiale e immateriale, storico, archeologico, artistico e naturalistico.

La rete 5G in fase di implementazione sarà un abilitatore di modelli turistici sostenibili, con la possibilità di vivere esperienze di viaggio sempre più coinvolgenti e personalizzate direttamente dai dispositivi mobili dei visitatori (smartphone, tablet, headset), senza problemi di latenza o disponibilità di rete, grazie ad applicazioni sviluppate ad hoc in Realtà Aumentata (AR). Inoltre, la rete 5G rappresenta uno strumento nelle mani di conservatori, restauratori e storici dell'arte consentendo l'utilizzo di strumenti diagnostici e dei loro risultati per la corretta conservazione del patrimonio culturale in tempo reale e in situ.

I turisti potranno immergersi nella realtà virtuale scoprendo eventi e informazioni culturali e artistiche; lo stesso avverrà per i conservatori, che potranno confrontare i risultati di diverse tecniche diagnostiche e/o eseguite in tempi diversi, nonché altri dati utili (es. ricostruzioni storiche, documenti, disegni e così via). Le applicazioni progettate all'interno del progetto consentono agli utenti di arricchire l'esperienza di visita, semplicemente puntando con il dispositivo adeguato, l'asset osservato. Grazie all'AR il viewport sarà arricchito da informazioni e immagini (oltre ai contenuti audio) che aumenteranno notevolmente la qualità dell'esperienza di visita e forniranno elementi altrimenti non disponibili on site.