



La vita di ieri

MEDIOEVO

VIRTUALE

◆ **Nuove tecnologie** Catapultati tra le mura di un villaggio del 1200, grazie alla realtà aumentata e a un paio di occhiali magici. Quattro giovani ci raccontano la loro esperienza.

. PATRICK MANCINI

Una casa in sasso, di pochi metri quadrati, con un solo locale e col soffitto basso. Le finestre sono piccole. E i letti sono semplici giacigli in paglia. È uno degli scenari che si scoprono attraverso gli occhiali tridimensionali del nuovo percorso virtuale creato attorno al Parco archeologico di Tremona, sul Monte San Giorgio. Inaugurata lo scorso mese di maggio, l'esperienza in realtà aumentata

è una "prima" a livello svizzero, in cui si ha la possibilità di confrontarsi, attivamente, con la quotidianità della gente comune del Medioevo. «Mi sono chiesto come potesse vivere in quell'epoca un ragazzo della mia età – dice Giona, 12 anni, un giovane visitatore –. Nella stessa stanza mangiavano e dormivano magari cinque persone. Incredibile».



Cooperazione
4002 Basilea
0848/ 400 400
www.cooperazione.ch

Medienart: Print
Medientyp: Publikumszeitschriften
Auflage: 123'985
Erscheinungsweise: wöchentlich



Seite: 22
Fläche: 136'463 mm²



Auftrag: 1093886
Themen-Nr.: 278.010

Referenz: 66641872
Ausschnitt Seite: 2/4

La regione da scoprire

Accanto a Giona, ci sono Emil (12), Lena (14) ed Elia (15). Quattro ragazzi degli anni 2000, catapultati nel 1200. Il percorso si snoda attraverso le antiche mura del villaggio sulla collina, oggi ridotte pressoché a ruderi. Ogni visitatore è munito di occhiali e di una guida audio. E, passo dopo passo, vede comparire edi-

fici, attrezzi e personaggi dell'epoca. «È un modo innovativo per avvicinare il pubblico alla storia – spiega Nadia Lupi, direttrice dell'Ente Turistico del Mendrisiotto –. Quanto è stato realizzato a Tremona è anche parte del progetto “La regione da scoprire”. Il concetto in futuro potrebbe essere applicato ad altri contesti, magari all'ex cementificio del Parco delle Gole della Breggia, oppure all'area dei fossili sul San Giorgio. Le nuove tecnologie, cellulari compresi, rappresentano una grande risorsa, che intendiamo sfruttare».

Volti entusiasti, lo sguardo attento e curioso. Nelle parole dei quattro giovani escursionisti c'è tanta spontaneità. «La gente che viveva qui aveva il focolare in casa – fa notare Elia –. Però non aveva il camino. Significa che respirava sempre fumo. Anche per questo moriva presto. Io ho 15 anni. Se vivessi nel 1200, sarei a metà della mia vita». Lena, in quanto ragazza, è rimasta colpita dalla condizione della donna nel Medioevo. «L'esperienza in 3D ti fa riflettere – ammette –. Le donne dovevano badare alla casa e alla

crescita dei figli. Sgobbavano dalla mattina alla sera. Io vorrei fare la maestra di ginnastica, studiare. In quel tempo non avrei potuto farlo».

La storia che diventa spunto di riflessione. Di dibattito. Emil abbozza un sorriso. «Ho visto che non avevano i gabinetti. Non c'era igiene. E poi mangiavano tanta selvaggina. Sono rimasto sorpreso anche dal fatto che non c'erano le forchette. Si mangiava col cucchiaino». «I ragazzi come noi sicuramente non avevano tanto tempo per giocare», ipotizza Giona. Elia aggiunge: «Mi è sembrato tutto così scomodo. Chissà che freddo in inverno...». «Qui ci sono stati diversi incendi – puntualizza Lena –. Forse per questo la gente a un certo punto è scappata».

Un investimento didattico

Guardando verso Sud, si intravede Milano. Quello di Tremona per secoli è stato un territorio conteso. Tra i resti delle mura del villaggio, la grande storia si intreccia con la storia delle persone comuni. «Con questi occhiali ti sembra di fare un tuffo indietro nel tempo», assicura Emil. Affidato a una ditta con sede a Lugano, il software sarà affinato nel corso dei prossimi anni. «Ci sono ampi margini di miglioramento – conclude Nadia Lupi –, anche dal punto di vista didattico. Per assimilare quello che si apprende qui, uno dovrebbe leggersi 3-4 libri di storia. Con fatica. Qui si impara e ci si diverte. Cosa si può volere di più?». ●



La realtà aumentata al servizio dell'archeologia.
Un gruppo di giovani alla scoperta del sito di Tremona.

SITO UNESCO

Quello di Tremona è l'unico Parco archeologico della Svizzera italiana, uno dei pochi in Svizzera. Si tratta di un ulteriore tassello nel contesto del sito UNESCO Monte San Giorgio, già noto per i suoi giacimenti del Triassico medio e per il museo dei fossili di Meride. L'esperienza in realtà aumentata scatta all'infopoint situato in via al Castello, nel nucleo del paese, dove sono a disposizione 25 paia di occhiali con relativa guida audio (attualmente in quattro lingue). L'esperienza costa 12 franchi a testa ed è adatta per qualsiasi tipo di persona dagli 8 anni in su. Si consigliano scarpe idonee e una borraccia d'acqua sempre a portata di mano.

► [www.cooperazione.ch/
parcoarcheologico](http://www.cooperazione.ch/parcoarcheologico)

Archeologia in 3D

◆ Intervista

Alfio Martinelli, archeologo e direttore degli scavi.

Lei, all'inizio degli anni '90, è stato il primo a credere nel recupero dell'antico villaggio di Tremona. Che ricordi ha di quei momenti?

I resti del villaggio erano avvolti da una fitta boscaglia. Il ritrovamento di alcune tracce, tra cui una punta di freccia in selce, resti di ceramica e alcune monete, mi fecero intuire che in quel luogo potesse esserci qualcosa di archeologicamente interessante.

Quando si iniziò a disboscare, venne alla luce un nucleo con 52 edifici, di cui una trentina di abitazioni. Qui avranno vissuto tra le 100 e le 150 persone.

Oggi quest'area è un Parco



Alfio Martinelli,
archeologo.

archeologico. Con tanto di esperienza in 3D. Qual è il punto forte per chi la visita?

Dai libri di storia sappiamo tutto della gente potente e ricca, poco della gente comune. Quello di Tremona è uno dei pochi villaggi al mondo, se non l'unico, scavato e riportato alla luce. La realtà aumentata permette una forte immedesimazione del visitatore.

Cosa significa portare avanti un progetto del genere?

Per quanto riguarda la realtà aumentata, i costi del software sono stati coperti dall'Ente Turistico. Mentre l'investimento per realizzare gli occhiali è stato fatto dal comune di Mendrisio, che è a capo del progetto del Parco e ne garantisce la manutenzione. Oggi le ricerche vanno avanti grazie all'Associazione Ricerche Archeologiche del Mendrisiotto (Aram), un gruppo di una ventina di volontari. Non costiamo nulla. A spingerci è la passione. Continuiamo a cercare. Molti oggetti, trovati sul posto, ci riportano indietro di 6000 anni. Ci sono ancora tante domande senza una risposta. ●