

Realtà aumentata per vivere il parco archeologico di Tremona. Dal 13 aprile i nuovi occhiali

Il medioevo, in prima persona



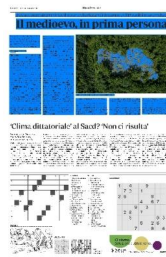
Un sito intriso di storia... e di esperienze vissute

Le analisi archeologiche svolte negli anni, unitamente alla tecnologia di ultimissima generazione, promettono un vero ritorno al passato di Stefano Lippmann

L'immaginazione dettata dalla curiosità giusta, unitamente alle tracce murarie e ai pannelli didattici, già permette di farsi un'idea di come si viveva lassù, in epoca medievale. Se a questo si aggiungono i reperti ritrovati, gli scavi e le ricerche scientifiche effettuati, sono sempre meno i segreti del villaggio medievale di

Castello-Tremona, parco archeologico dal 2016. Anche se le sorprese, l'archeologia insegna, sono sempre in agguato dietro l'angolo. Ebbene, se a tutti questi 'ingredienti' uniamo la tecnologia al servizio del visitatore, ecco che a Tremona ci si può tuffare nella vita che ha contraddistinto l'insediamento. Dal 13 aprile prossimo, infatti, riaprirà l'infopoint legato al parco archeologico (nell'ex casa comunale di Tremona) il quale avrà in dotazione degli occhialini particolari e di ultimissima generazione. Occhiali che permetteranno di tornare nel passato di diversi secoli e vedere (letteralmente) com'era la vita nel vil-

laggero. Il nuovo supporto è stato presentato ieri a Mendrisio, occasione durante la quale la direttrice di Mendrisiotto Turismo Nadia Lupi ha ricordato come il tutto ruoti attorno a un «obiettivo unico in comune, ovvero far conoscere meglio il parco, valorizzare ciò che è stato trovato e, infine, renderlo il più intrigante possibile per chi ha voglia di conoscenza». I nuovi occhiali, per usare le parole del sindaco di Mendrisio Samuele Cavadini, permetteranno di «integrare l'antico con il moderno per divulgare la conoscenza». Così facendo, gli ha fatto eco il vicesindaco Paolo Danielli, «la tecnologia ci permette di vivere e di riscoprire



alcuni momenti del periodo medievale, sino a quando il villaggio è rimasto in vita». Oltre alle case e ai muri di cinta mostrati nelle diverse fasi evolutive, sono state ricostruite scene di vita quotidiana e ambienti di lavoro, come ad esempio l'interno di una casa con la famiglia riunita attorno al focolare, l'officina del fabbro, o ancora il cantiere medievale della torre con gli operai impegnati a lavorare la pietra e impastare la malta. Ricostruzioni basate sulle più recenti analisi archeologiche e sugli scavi in corso, ai quali si aggiungono il gran lavoro svolto dall'archeologo Alfio Martinelli e del disegnatore scientifico Elia Marcacci (a lui si devono il primo filmato promozionale e gli elementi inseriti nella prima versione degli occhiali del 2017). Insomma, «quella che già era un'esperienza visiva - ha spiegato Antonio Scudieri, il rappresentante di Capitale Cultura/ArtGlass, azienda leader nella realtà aumentata - oggi è un'esperienza di immersione anche nella vita delle persone: si vive con quelle persone».

Pietra 'difficile' ma formativa

Il parco archeologico di Tremona «è anche una bella storia formativa». Con queste parole il direttore della Società Svizzera Impresari Costruttori (Ssic) Paolo Ortelli, ieri, ha voluto sottolineare come, dal 2002, siano presenti al parco anche gli apprendisti. L'area, infatti, ha contato anche sull'impegno di oltre 300 giovani apprendisti muratori, coinvolti in campagne di lavoro. Per quaranta settimane, lungo l'asse temporale di 12 anni, sono stati ben 318 gli apprendisti che, per un totale di oltre 11mila ore di lavoro, si sono impegnati per «opere di consolidamento dei muri emersi dagli scavi». Un percorso formativo, ma pure «culturale e di grande sensibilizzazione». Il risultato, con l'impegno di tutti gli attori in campo, è lì da vedere: ora anche con la realtà aumentata. Chi volesse farsene un'idea, prima di vedere con i propri occhi, può consultare www.parco-archeologico.ch.