

Quando archeologia fa rima CON TECNOLOGIA

Il sito archeologico di Tremona, nel Mendrisiotto, punta sulla tecnologia per offrire un'esperienza che rappresenta un tuffo sensoriale nel Medioevo

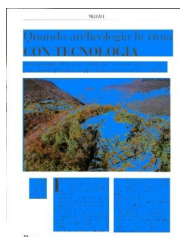


SOPRA,
UNA VEDUTA
DALL' ALTO
DEL PARCO
ARCHEOLOGICO
DITREMONA



Donna / Ticino Management
6932 Breganzona
091/ 610 29 29
www.ticinomanagement.ch

Medienart: Print
Medientyp: Publikumszeitschriften
Auflage: 11'390
Erscheinungsweise: 4x jährlich



Seite: 74
Fläche: 104'876 mm²



Auftrag: 1093886
Themen-Nr.: 278.010

Referenz: 73650440
Ausschnitt Seite: 2/3

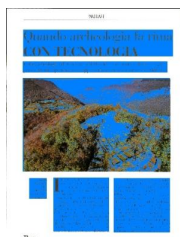
Il Parco archeologico di Tremona, che ha riaperto il suo infopoint il 13 aprile scorso, offrirà un'esperienza ancora più innovativa ed emozionante grazie a interessanti novità.

Tremona-Castello, la collina che domina tutto il territorio del Mendrisiotto, è una località ben nota per gli scavi archeologici che vi si svolgono annualmente a partire dall'anno 2000. L'altura di Tremona-Castello è l'unica zona dalla cui sommità in passato si controllava una rilevante parte del territorio circostante costituito dal Mendrisiotto e dal Basso Ceresio, da una buona parte del Comasco e dal Varesotto. Per questo motivo, ha attirato l'attenzione dell'uomo in varie epoche, come testimoniano i numerosi reperti e i resti dell'antico villaggio che costantemente affiorano in superficie e che sono riconducibili all'Alto e al Basso Medioevo.

Il Parco era stato inaugurato nel 2016 grazie alla proficua collaborazione fra la Città di Mendrisio, l'Ufficio dei beni culturali cantonale, l'Associazione Ricerche Archeologiche del Mendrisiotto (Aram), il Patriziato di Tremona e l'Organizzazione turistica regionale del Mendrisiotto e Basso Ceresio (Otrmbc). Il complesso del villaggio è stato ricostruito in primis grazie all'impegno di oltre trecento giovani apprendisti muratori che la Società Svizzera Impresari Costruttori Sezione Ticino (Ssic) ha coinvolto in campagne di lavoro sul sito con la collaborazione di Aram e del suo presidente, l'archeologo Alfio Martinelli. Il professor Ortelli, direttore della Ssic, spiega che gli apprendisti in formazione si sono trovati davanti a una doppia sfida: «Non solo si doveva lavorare una pietra brutta e difficile, ma era necessario in primo luogo comprendere il contesto storico che bisognava ricostruire e riuscire a interiorizzare il significato di un percorso di lavoro formativo anche dal punto di vista della conoscenza e di confronto diretto con il nostro passato e con le nostre radici. Per riuscire a fare questo, era indispensabile innanzitutto una forte motivazione da parte di tutti, che a lungo termine è stata garanzia di un risultato eccellente».

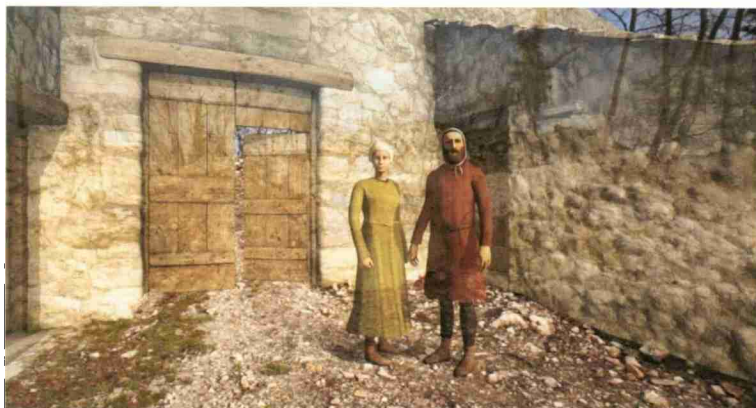
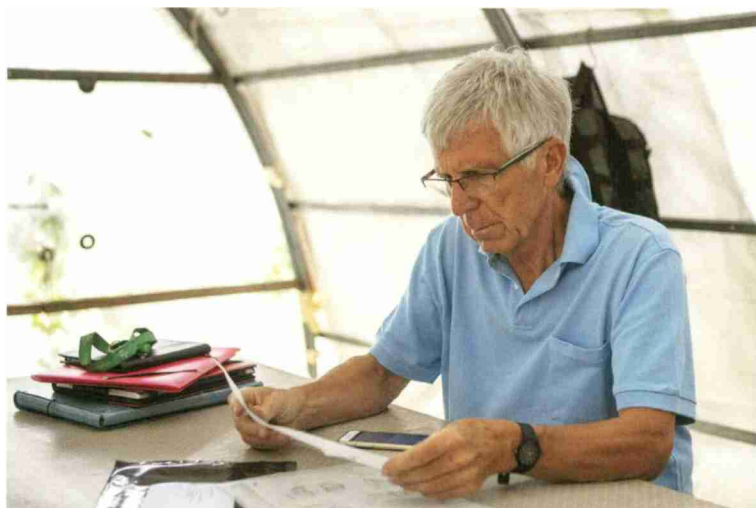
Accanto al lavoro della Ssic, determinante è stato il contributo di ArtGlass Capitale Cultura che ha permesso la prima esperienza di realtà aumentata ticinese grazie al nuovo modello di occhiali Epson Moverio BT 350 e ai disegni del giovane grafico-disegnatore scientifico Elia Marcacci. «Oggi più che mai è sempre più importante trasmettere informazioni usando le nuove tecnologie per emozionare e rendere i messaggi più semplici e apprezzabili da tutti», spiega Nadia Fontana Lupi, direttrice di Otrmbc. Dello stesso avviso è il vicesindaco Paolo Danielli: «Nel Parco di Tremona si ha il più alto esempio di come la tecnologia venga messa a servizio della cultura. Così possiamo vedere la storia attraverso "occhi" digitali e rivivere una parte del nostro passato, anche solo per qualche momento».

Gli occhiali, adatti a ogni categoria di utente, se indossati durante la visita permettono di essere coinvolti completamente nella visione della vita quotidiana del villaggio medievale di Tremona. D'un tratto prendono forma botteghe, commercianti, arnesi da lavoro, case con i loro abitanti, tutti disegnati da Elia Marcacci, che ha costruito magistralmente un racconto molto emozionante passando dalla mano alla visione digitale. Antonio Scuderi, Ceo di Capitale Cultura, sottolinea come in questo progetto sin dal principio l'attività si sia svolta all'insegna dell'amore e del rispetto per il patrimonio storico e culturale davanti a cui si era di fronte: «L'alta tecnologia degli occhiali e i contenuti della realtà aumentata sarebbero stati sterili senza questo particolare sentimento di appartenenza e di omaggio alla tradizione», osserva Scuderi. Oggi la ricostruzione del villaggio medievale di Tremona-Castello ha una veste nuova e arricchita, che narra nel modo più autentico possibile un mondo passato ma potenzialmente vicino, anche grazie alla realtà aumentata. Per tutto il gruppo di lavoro e in particolare per la Città di Mendrisio e per Aram, si tratta quindi di un importante momento in cui finalmente è possibile far conoscere la preziosa storia di Tremona-Castello in modo innovativo, moderno e facilmente accessibile.



Per il futuro del Parco e della Città di Mendrisio, sembrano dunque delinearsi all'orizzonte rosee prospettive e soddisfazioni certe per tutti i membri che sono coinvolti in questo stimolante progetto.

Beatrice Mastropietro



SOPRA, DALL'ALTO,
L'ARCHEOLOGO ALFIO
MARTINELLI;
UNA DELLE SCENE DI
REALTÀ AUMENTATA
SOTTO, A SINISTRA,
GIOVANI VISITATORI
CHE PROVANO
GLI OCCHIALI EPSON
MOVERIO BT 350