

COMUNICATO STAMPA

 **“e-Archeo” - un grande progetto nazionale per la valorizzazione multimediale e tecnologica di 8 siti archeologici**

presentazione al pubblico e alla stampa

Roma, **lunedì 6 giugno 2022** | ore **11,00**

Ministero della Cultura, via del Collegio Romano 27 | Sala Spadolini

-----------------------------

**Lunedì 6 giugno,** alle ore **11,00** presso la Sala Spadolini del **Ministero della Cultura** (MIC), è stato presentato al pubblico ed alla stampa il progetto su otto siti pilota di valorizzazione dei Parchi Archeologici denominato **e-Archeo**.

Commissionato ad **ALES spa** dal **Ministero della Cultura**, il progetto **e-Archeo** è stato realizzato in collaborazione con diverse università italiane e il CNR e nasce con l’intento di offrire una modalità di lettura e fruizione di alcuni siti archeologici con un notevole potenziale narrativo ancora non pienamente espresso.

Il *fil rouge* che ha guidato le scelte narrative del progettoè stato quello di illustrare le varie tipologie di insediamento che si sono sviluppate sul territorio italico quale frutto della presenza, sulla penisola e nelle isole, di popolazioni e culture diverse. Sono stati dunque scelti **otto siti del Patrimonio Culturale,** dislocati sul territorio nazionale da Sud a Nord di **fondazione etrusca, greca, fenicio-punica, indigena e romana:** **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 ciascun sito è raccontata la storia e il suo divenire, illustrandone i monumenti meglio conservati (i luoghi della vita pubblica e privata, le necropoli), rappresentati nella loro realtà attuale di paesaggio archeologico e nella dimensione ricostruita, al fine di restituire quella loro terza dimensione ormai perduta, rappresentando così un arco cronologico di più di dieci secoli.

Per questi otto siti **e-Archeo** costituisce un progetto di **valorizzazione multimediale integrato e multicanale** con 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.**

“*Il particolare valore di questo progetto*” -ha sottolineato laSottosegretaria **Lucia Borgonzoni -** “*è nella integrazione sinergica tra approccio scientifico, dimensione emozionale e nuove tecnologie, con una attenzione alle possibilità che queste ultime offrono per una fruizione quanto più accessibile dei contenuti*”.

**e-Archeo** vede infatti la partecipazione del CNR ISPC, per la progettazione e il coordinamento di un team scientifico che ha coinvolto 10 università italiane e la Scuola Archeologica Italiana di Atene. I dati scientifici sono poi serviti quale base di partenza per lo studio di alcuni ambienti o aree degli otto siti, la cui ricostruzione virtuale (a scala architettonica, paesaggistica, e talvolta urbana, oltre che di oggetti) è stata affidata a cinque aziende specializzate del settore 3D. Al fine di favorire la condivisione e conservazione a lungo termine dei dataset prodotti tutto il materiale scientifico e ricostruttivo è stato reso disponibile sulla piattaforma **Zenodo**, a disposizione dunque della comunità internazionale secondo licenze *@CreativeCommons*.

Le ricostruzioni virtuali sono andate poi a popolare diversi applicativi (output), sviluppati da sette industrie creative italiane: **e-Archeo 3D**, piattaforma web interattiva per l’esplorazione dei siti e la lettura diacronica dei loro ambienti; **e-Archeo Voci**, podcast che racconta eventi, personaggi e unicità dei siti; **e-Archeo Tattile**, installazione tattile multimediale  per rendere accessibile a tutti la lettura degli spazi archeologici e i suoi significati; **e-Archeo HI**®, installazione multimediale narrativa con personaggi olografici; **e-Archeo Video**, filmati introduttivi ai siti archeologici e video backstage di narrazione del progetto.

In particolare, costituiranno un prezioso strumento di promozione dei siti archeologici, gli otto brevi docu-film realizzati dalla **RAI**, che l’emittente nazionale renderà presto disponibili anche in programmazione sui propri canali.

“*e-Archeo rappresenta dunque un valido esempio di cooperazione tra Istituzioni, enti di ricerca pubblici e imprese creative nel settore dell’innovazione digitale*” – ha precisato **Mario De Simoni**, presidente e amministratore delegato ALES spa - “*Il progetto* *ha costituito* *una opportunità per sperimentare, oltre a forme di divulgazione e approfondimento culturale scientifico, anche nuove modalità di progettazione e cooperazione integrata tra pubblico e privato*”.

L’obiettivo principale del partenariato **e-Archeo** è infatti il rafforzamento della capacità delle Istituzioni governative, degli enti di ricerca e delle industrie creative di operare congiuntamente nella valorizzazione del patrimonio culturale italiano, condividendo idee e sviluppando metodi di lavoro innovativi ed efficienti.

Il partenariato:

Progettazione e coordinamento tecnico e scientifico: Ales, CNR ISPC (**Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale)** hub del CNR per la ricerca, l’innovazione, la formazione e il trasferimento tecnologico dell’area strategica Beni Culturali, Prof.ssa Francesca Ghedini, arch. Sofia Menconero.

Università/Istituti di ricerca:

Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell’Architettura, Sapienza Università di Roma; Dipartimento di Ricerca e Innovazione Umanistica, Università degli Studi di Bari ‘A. Moro’; Dipartimento di Storia Culture Civiltà, Università di Bologna; Dipartimento di Lettere e Beni Culturali, Università della Campania ‘L. Vanvitelli’; Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Foggia; Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Napoli ‘Federico II’; Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell’arte, del cinema e della musica, Università degli Studi di Padova; Dipartimento di Scienze Umanistiche, della Comunicazione e del Turismo, Università degli Studi della Tuscia; Dipartimento di Culture e Civiltà, Università di Verona; Scuola Archeologica Italiana di Atene.

Consulenza per l’accessibilità: Monica Bernacchia, Cristiana Carlini (**Museo Tattile Statale Omero di Ancona)**; Carlo di Biase (**esperto LIS).**

### Industrie creative coinvolte negli output progettuali:3D Researc, Blackout® Agency, Altair4 Multimedia, Carraro-lab, Collettivo Digitale, Hubstract Made for Art, Progetto Katatexilux, Blue Cinema TV, Lo Studio, Superelectric, E.V.O.CA.

### Con la collaborazione istituzionale della RAI.

Roma, 06 giugno 2022

Ufficio Stampa ALES S.p.A.