

Francesca Cantone, Angelo Chianese, Giovanna Greco, Vincenzo Moscato, Saverio Serafino
Università degli Studi di Napoli "Federico II"
[francesca.cantone,angchian,vmoscato]@unina.it
Ambienti 3D per la fruizione di beni archeologici. La casa dei Pithoi a Serra di Vaglio.

Il progetto di restauro della casa dei Pithoi a Serra di Vaglio nasce alla fine degli anni '80 come fase conclusiva di una campagna di scavo che ha messo in luce la struttura e ne ha consentito di ricostruire in maniera puntuale le varie fasi di vita.

L'area di Serra di Vaglio in Basilicata, nei pressi di Rossano, era stata già oggetto di una serie di indagini archeologiche a partire dagli anni '50.

La ricostruzione fisica della casa (nella sua fase di V secolo), viene inserita nel filone delle nuove metodologie, utilizzate all'epoca ampiamente in tutta Europa, basate sulla ricostruzione di monumenti dell'antichità in apposite zone "didattiche", con l'intento di offrire una facile lettura al pubblico del contesto archeologico. La stessa tecnica di costruzione adottata è quella di cui si trova riscontro nella documentazione delle tecniche di edilizia antica e nei dati provenienti dagli scavi di Serra.

La proposta di una ricostruzione virtuale della casa si propone quindi di seguire le stesse istanze metodologiche del progetto realizzato negli anni '80, approfittando delle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie.

In particolare il canale di comunicazione tridimensionale sulla rete Internet consente di presentare all'utenza mondiale la storia degli studi e i risultati di sessant'anni di ricerche archeologiche a Serra di Vaglio, attraverso un uso filologico delle tecnologie di ricostruzione tridimensionale e con l'impiego di innovativi strumenti Open Source per la creazione e condivisione dei modelli realizzati.

Il modello tridimensionale della Casa dei Pithoi è stato realizzato mediante il software Open Source Blender, partendo dai dati di scavo (relazioni, schede, disegni).

Tale modello è stato poi inserito in un sistema di fruizione attraverso l'uso del 3D Engine Open Source OpenSim. In particolare l'ambiente realizzato consente la navigazione virtuale del modello della Casa dei Pithoi a Serra di Vaglio, fornendo nel contempo funzionalità per la generazione dinamica di "storie multimediali" (pagine web, immagini, video, etc..) integrate nell'esperienza di visita e gestite da un Multimedia Database Management System.

Il prototipo realizzato è la prima fase di un progetto più ampio che prevede da un lato l'estensione territoriale e cronologica degli interventi di ricostruzione tridimensionale, dall'altro l'arricchimento della base di dati collegata ai modelli, ed infine l'accrescimento dei livelli di interazione proposti, implementando modelli di visita realizzati secondo gli orientamenti dettati dalle moderne museologie virtuali (cfr. ad esempio concetti di "tutor", "visita condivisa", "costruzione condivisa delle conoscenze in tempo reale").

Il modello proposto si pone infine sia come un innovativo ambiente di ricerca interattivo e condiviso sia come supporto alla sperimentazione di modalità di lavoro in ambienti tridimensionali integrati con database multimediali.

n. telefono referente: 3478344222 (francesca cantone)

software utilizzati: Blender, OpenSim



Due videate del prototipo realizzato