



# Musealizzazione e fruizione dell'arte rupestre: fra la ricerca del minimo impatto ambientale e nuove tecnologie

IL CASO DELLA RISERVA NATURALE DELLE INCISIONI RUPESTRI DI CETO, CIMBERGO E PASPARDO

Tiziana Cittadini \*

SUMMARY (MUSEUMIZATION AND USE OF ROCK ART: BETWEEN THE SEARCH FOR MINIMUM ENVIRONMENTAL IMPACT AND NEW TECHNOLOGIES)

A case study of the Natural Reserve of rock art engravings in Ceto, Cimbergo and Paspardo.

Communication tools with access to the internet (through smartphone, tablet, etc.), can become valid aids in the management and use of areas with outdoor rock art.

These areas are characterized by:

- a) The size of the site.
- b) The heterogeneous distribution of both archaeological and environmental elements: historiated rocks, housing and environmental features, paths, areas of geo-morphological interest, and any other relevance that requires directional and information signs for identification and use.
- c) The need for panels capable of explaining rock art elements and giving interpretative references.

At this stage, we have tried to respond to this educational and infrastructural need, with the placement of traditional signs (panels, directional arrows and regulatory signs) which have led to transforming many of our sites into a forest of signs that are not ideal for experiencing the natural landscape or in regard to the conservation impact. The environmental context is fundamental to understanding this type of rock art, a 'land art form' deeply embedded in its context.

These considerations point to the need to 'clean up' the landscape of all the associated infrastructure signage, previously indispensable for a traditional museumization process, but which visually pollute the rock art context.

Technology makes it possible to draw on a series of digital resources such as APP, QR code, and GPS indicators that can help to resolve, or at least mitigate, these issues.

The Natural Reserve of rock art engravings of Ceto Cimbergo and Paspardo (Valcamonica), in collaboration with technical partners including a number of professors at the Catholic University of Milan, have recently prepared an experimental app derived from a GIS model, with augmented reality functionality.

When collecting the entrance ticket to the park, a QR code is issued to the visitor to activate an app which, in addition to geolocation and guiding the visitor inside the park, also includes a rock art engraving recognition feature allowing the user to connect to a series of audio and video information modules on the website [www.arterupestre.it](http://www.arterupestre.it).

RIASSUNTO

I supporti comunicativi con accesso al web (smartphone, tablet, etc.), possono divenire validi aiuti nella gestione e nella fruizione delle aree con arte rupestre all'aperto.

Queste aree si caratterizzano per:

- a) ampiezza del sito;
- b) diffusione eterogenea delle emergenze sia archeologiche che ambientali: rocce istoriate, contesti abitativi e ambientali, sentieristica, ambiti di interesse geo-morfologico, e qualsiasi altra rilevanza che richieda segnaletica direzionale e informativa per essere individuata e fruita;
- c) necessità di pannellistica atta a spiegare contenuti e a dare riferimenti interpretativi.

Finora si è cercato di rispondere a queste esigenze, al contempo didattiche e infrastrutturali, con il posizionamento di segnaletica tradizionale (pannelli, frecce direzionali, cartelli regolamentali) che hanno portato a trasformare molti dei nostri siti in una selva di segnali che poco si adatta allo spirito di conservazione del paesaggio. Il contesto ambientale è fondamentale per comprendere questa tipologia di arte, una forma land art profondamente calata nel proprio contesto.

Da questa riflessione, nasce la necessità di "ripulire" il paesaggio da tutte le aggiunte infrastrutturali, fino ad oggi indispensabili per una musealizzazione tradizionale, ma che inquinano visivamente il contesto.

La tecnologia permette di attingere a una serie di risorse digitali quali APP, QR code, segnalatori GPS che possono essere d'aiuto per risolvere, o almeno ad attenuare, questo contrasto.

La Riserva naturale delle incisioni rupestri di Ceto Cimbergo e Paspardo (Valcamonica), in collaborazione con partner tecnici e alcuni docenti di Università Cattolica di Milano, ha recentemente predisposto una app sperimentale derivata da un modello GIS, con funzionalità di realtà aumentata.

Al momento del ritiro del biglietto di ingresso al parco, viene rilasciato al visitatore un QR code per attivare l'app che, oltre a geolocalizzare e guidare all'interno del parco, offre un servizio di riconoscimento delle incisioni e permette di collegarsi a una serie di approfondimenti audio e video già presenti sul sito [www.arterupestre.it](http://www.arterupestre.it).

\* Director, Centro Camuno di Studi Preistorici. Email: [tiziana.cittadini@ccsp.it](mailto:tiziana.cittadini@ccsp.it)