

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

# OCNUS

Quaderni della Scuola di Specializzazione  
in Beni Archeologici

24  
2016

---

ESTRATTO

---

Ante  
Quem

*Direttore Responsabile*

Nicolò Marchetti

*Comitato Scientifico*

Andrea Augenti (Alma Mater Studiorum - Università di Bologna)

Dominique Briquel (Université Paris-Sorbonne - Paris IV)

Pascal Butterlin (Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne)

Martin Carver (University of York)

Sandro De Maria (Alma Mater Studiorum - Università di Bologna)

Anne-Marie Guimier-Sorbets (Université de Paris Ouest-Nanterre)

Nicolò Marchetti (Alma Mater Studiorum - Università di Bologna)

Mark Pearce (University of Nottingham)

Giuseppe Sassatelli (Alma Mater Studiorum - Università di Bologna)

Maurizio Tosi (Alma Mater Studiorum - Università di Bologna)

*Il logo di Ocnus si ispira a un bronsetto del VI sec. a.C. dalla fonderia lungo la plateia A, Marzabotto (Museo Nazionale Etrusco "P. Aria", disegno di Giacomo Benati).*

*Editore e abbonamenti*

Ante Quem

Via Senzanome 10, 40123 Bologna

tel. e fax + 39 051 4211109

www.antequem.it

*Abbonamento*

□40,00

*Sito web*

www.ocnus.unibo.it

*Richiesta di scambi*

Biblioteca del Dipartimento di Storia Culture Civiltà

Piazza San Giovanni in Monte 2, 40124 Bologna

tel. +39 051 2097700; fax +39 051 2097802; antonella.tonelli@unibo.it

Le sigle utilizzate per i titoli dei periodici sono quelle indicate nella «Archäologische Bibliographie» edita a cura del Deutsches Archäologisches Institut.

Autorizzazione tribunale di Bologna nr. 6803 del 17.4.1988

Senza adeguata autorizzazione scritta, è vietata la riproduzione della presente opera e di ogni sua parte, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico.

ISSN 1122-6315

ISBN 978-88-7849-120-5

© 2016 Ante Quem S.r.l.

## INDICE

Nicolò Marchetti <i>Editorial</i>	7
Giacomo Benati, Elena Leoni, Simone Mantellini <i>Georeferencing Woolley's "Royal Cemetery" and Deep Soundings at Ur (Iraq)</i>	9
Gabriele Giacosa <i>A Typological Assessment of Phoenician Fine Ware Bowls and their socio-cultural Implications in the Iron Age Mediterranean</i>	23
Hashem Khries <i>The Persian-Period Building of Tell es-Sa'idiyeh: Residency or Fortress?</i>	39
Stefano Floris <i>Architettura templare a Tharros - II. Il "Tempio a pianta di tipo semitico" e il "Tempio di Demetra"</i>	47
Silvia Perotti <i>La coltura del melograno (Punica granatum L.) nel Mediterraneo preromano: note preliminari a un percorso di ricerca</i>	65
Roberto Macellari <i>Dall'isola d'Elba al Museo di Reggio Emilia. Un corredo funerario con specchio etrusco nelle carte del fondo "don Gaetano Chierici"</i>	77
Cristina Cordoni <i>Ruri. L'insediamento extraurbano nell'Emilia Romagna orientale</i>	87
 LA CHIESA E IL COMPLESSO DI SAN GIOVANNI IN MONTE A BOLOGNA TRA STORIA, ARTE E ARCHEOLOGIA	
Maria Teresa Guaitoli, Paola Porta <i>Introduzione</i>	109
Stefano Cremonini <i>Contesto geologico e caratteri stratigrafici interni del rilievo urbano di San Giovanni in Monte</i>	111
Paola Porta <i>San Giovanni in Monte tra storia e leggenda</i>	121
Renata Curina <i>San Giovanni in Monte: archeologia e storia</i>	131
Maria Teresa Guaitoli <i>La chiesa e il convento: gli sviluppi architettonici attraverso l'indagine archeologica e quella delle fonti</i>	141

Andrea Fiorini	
<i>La chiesa e il monastero di San Giovanni in Monte. Analisi archeologica degli elevati.</i>	
<i>Primi risultati di una ricerca in corso</i>	153
Stefano Degli Esposti	
<i>I rinvenimenti ceramici medievali e post-medievali, uno studio preliminare</i>	161
Federica Boschi	
<i>Appendice A. Prospezioni georadar nella chiesa di San Giovanni in Monte</i>	173
Maria Francesca Casoli	
<i>Appendice B. Un progetto museografico per San Giovanni in Monte: Virtual S.G.M.</i>	175
Bibliografia	177

## APPENDICE B. UN PROGETTO MUSEOGRAFICO PER SAN GIOVANNI IN MONTE: *VIRTUAL S.G.M.*

*Maria Francesca Casoli*

Il progetto museografico per San Giovanni in Monte nasce dall'idea di valorizzare un edificio storico magnificamente conservato nonostante le avversità che ha subito nel corso dei suoi mille anni di vita, una storia che si è deciso di ricostruire e raccontare attraverso un progetto museografico da attuarsi nel complesso stesso. L'obiettivo che si auspica di raggiungere è narrare, attraverso la correlazione dei dati archeologici con quelli storici e documentari, la storia costruttiva parallela del complesso e della chiesa di San Giovanni in Monte, la quale si intreccia con la storia delle persone che hanno abitato l'edificio, fornendo così, un'immagine completa ed esaustiva della società in una zona di Bologna, ancora oggi importantissima.

Il progetto è stato pensato all'insegna delle nuove tecnologie, in particolare installazioni multimediali e un sistema di *QRcode* e *Augmented Reality*.

Grazie alle potenzialità insite nella multimedialità la storia dei due edifici potrà essere compiutamente sviluppata nello spazio esiguo che si ha a disposizione, ovvero i due ambienti che precedono l'Aula Prodi (che originariamente servivano i due refettori). La proiezione di contenuti multimediali, come ricostruzioni 3D, permetteranno di ripercorrere visivamente le fasi costruttive del convento e della chiesa, integrando così, la storia scritta, dei due edifici, sui pannelli informativi, che potrebbero essere disposti lungo le due pareti del vano (fig. 1). È stato, a titolo esemplificativo, realizzato il modello tridimensionale rappresentate la casatorre, i cui resti sono tuttora visibili nel piano seminterrato del convento e denominati "rudere". Per tale ricostruzione ci si è basati, da un lato, sulla pianta del "rudere", a cui sono stati aggiunti ulteriori dati circa l'altezza massima di conservazione degli elevati, e le riprese fotografiche; dall'altro lato, per colmare le lacune conoscitive sulla struttura, dovute al pessimo stato di conservazione dell'edificio e alla mancanza di dati di scavo, ci si è basati sull'analisi delle principali caratteristiche delle casatorri presenti a Bologna. I programmi utilizzati sono: *SketchUp*, un'applicazione di computer grafica per la modellazione 3D e *Adobe Photoshop*, programma per il ritocco di immagini, utilizzato in questo caso per la realizzazione di *texture* da applicare al modello 3D. È bene precisare che

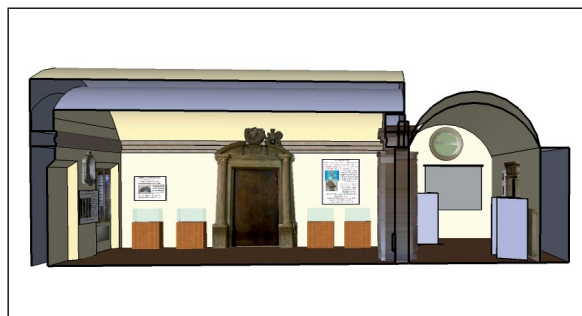


Fig. 1. Disegno ricostruttivo delle due sale da adibire a museo. A destra la prima e più piccola sala con i pannelli espositivi autoportanti che illustreranno la storia parallela dei due edifici, mentre sullo schermo, collocato sul fondo, la proiezione di ricostruzioni tridimensionali permetterà di ripercorrere quella stessa visivamente. A sinistra la seconda sala con le teche espositive e i pannelli didattici.

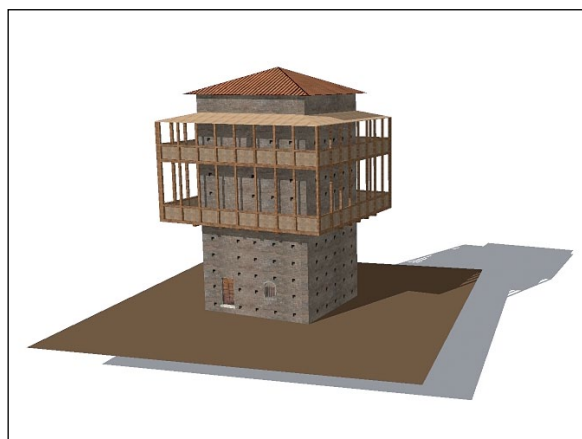


Fig. 2. Modello 3D. Ricostruzione ipotetica della casatorre di San Giovanni in Monte.

questa ricostruzione è del tutto ipotetica e che potrà essere migliorata con l'avanzare della ricerca, quando si avranno più dati a disposizione (fig. 2).

Invece, nella seconda stanza, l'esposizione classica dei reperti ceramici, accompagnati da apposite didascalie, permetterà di ricostruire la vita che qui i monaci quotidianamente svolgevano. Un insieme di *QRcode*, collocati nelle sale, potrebbero, invece, essere impiegati per fornire maggiori infor-

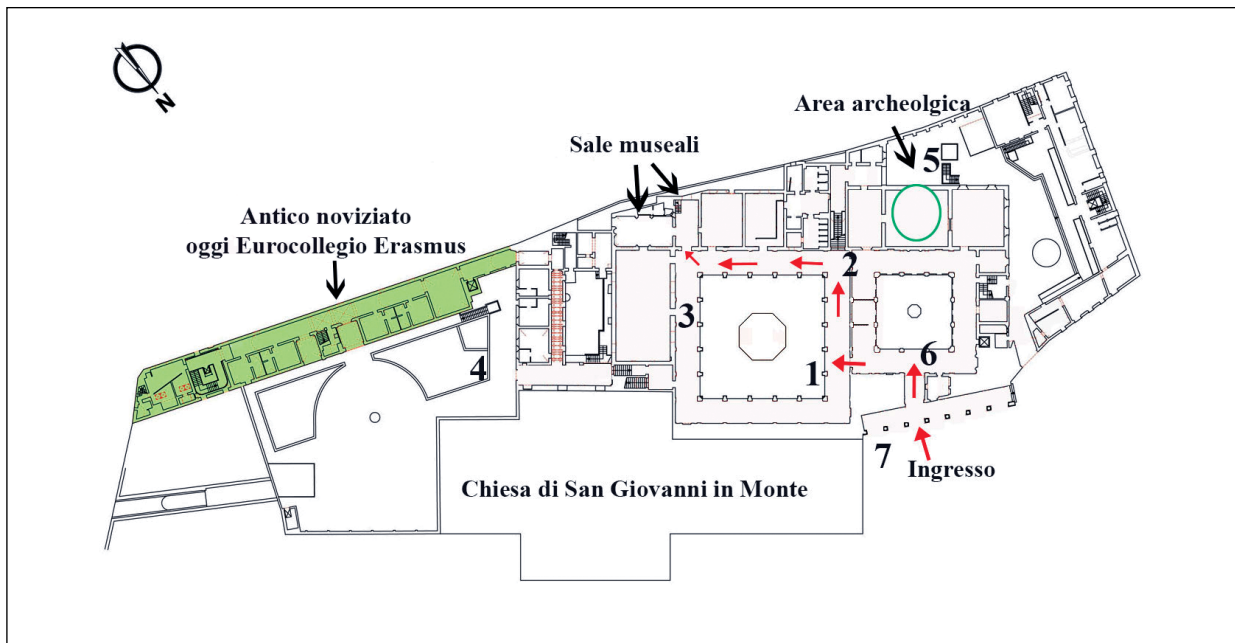


Fig. 3. Pianta del pianoterra del convento di San Giovanni in Monte. In rosso è indicato il percorso da seguire per giungere alle sale museali. I numeri indicano i punti dove potrebbero essere collocati i pannelli informativi. 1. Cortile “alla Dorica”; 2. le decorazioni architettoniche; 3. l'antico refettorio; 4. il noviziato; 5. l'area del “rudere”; 6. cortile “alla rustica”; 7. la chiesa.

mazioni circa i reperti ceramici esposti, ad esempio potrebbero rimandare ad approfondimenti sulla produzione e diffusione di tali manufatti.

Ancora, grazie alla Realtà Aumentata, introdotta nella struttura dai *QRcode* lo spazio propriamente museale potrà estendersi all'intera struttura e guidare il visitatore durante la libera esplorazione dell'edificio, di amplificarne la percezione. Ciò si realizzerà attraverso la collocazione, in vari punti del complesso, di pannelli informativi che presenteranno brevemente l'elemento architettonico che si sta osservando, unitamente ad un *QRcode*, che una volta scansionato, permetterà di

visualizzare ricostruzioni 3D, video, approfondimenti, ecc. (fig. 3).

Con l'ausilio delle nuove tecnologie si giungerà ad un tipo di comunicazione “stratificata”, in cui il visitatore potrà liberamente muoversi, e quindi, personalizzare la propria visita; ma non solo, queste consentiranno la creazione di “un allestimento dei contenuti” molto flessibile, modificabile e sempre aggiornabile: incremento e aggiornamento dei contenuti che si realizzerà attraverso la ricerca universitaria che attualmente si svolge all'interno dello stesso edificio, essendo questo sede del DiSCi dell'Università di Bologna.