

I LEONI DEL TEMPO

Le nuove app

Rita Auriemma, Paola Maggi



I LEONI DEL TEMPO

Archeostorie del Friuli Venezia Giulia

I LEONI DEL TEMPO è:

- un progetto della Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia - Ente Regionale per il Patrimonio Culturale (ERPAC)
- un progetto rivolto ai ragazzi dagli 8 agli 11 anni (scuola primaria / I anno scuola secondaria di primo grado)
- un progetto pensato per introdurre i ragazzi alla conoscenza dei principali siti archeologici della regione
- un progetto narrativo transmediale, che sfrutta per la narrazione un canale di comunicazione “tradizionale” (il **romanzo illustrato**) e uno più innovativo, digitale (la **swipe story**)
- un nuovo modo per raccontare e approfondire la storia della nostra regione

IL ROMANZO



Introduce i protagonisti, il filo conduttore delle altre storie (i viaggi attraverso la cronostella), le dinamiche del racconto

Avvia il racconto delle archeostorie: ambientazione a **Palmanova**, viaggio a **Tergeste**

IL ROMANZO

I protagonisti:

I ragazzi, i tre Leoni, i cronoguardiani, rappresentano gli archeologi: la loro missione è riportare al loro tempo gli oggetti raccolti dalla bisnonna, analizzandoli, interrogando, facendoli “parlare”.

E' la “missione” degli archeologi! Attraverso lo studio e l'analisi dei reperti provenienti dai vari strati indagati nello scavo si può risalire alle fasi di occupazione attraverso il tempo dei luoghi in cui sono stati trovati e ricostruire la vita quotidiana, la cultura, la società, l'economia - la storia - degli uomini e delle comunità che lì si sono insediati.



IL ROMANZO

I protagonisti:

Il “cattivo”, **Hector**, è un personaggio simbolico...

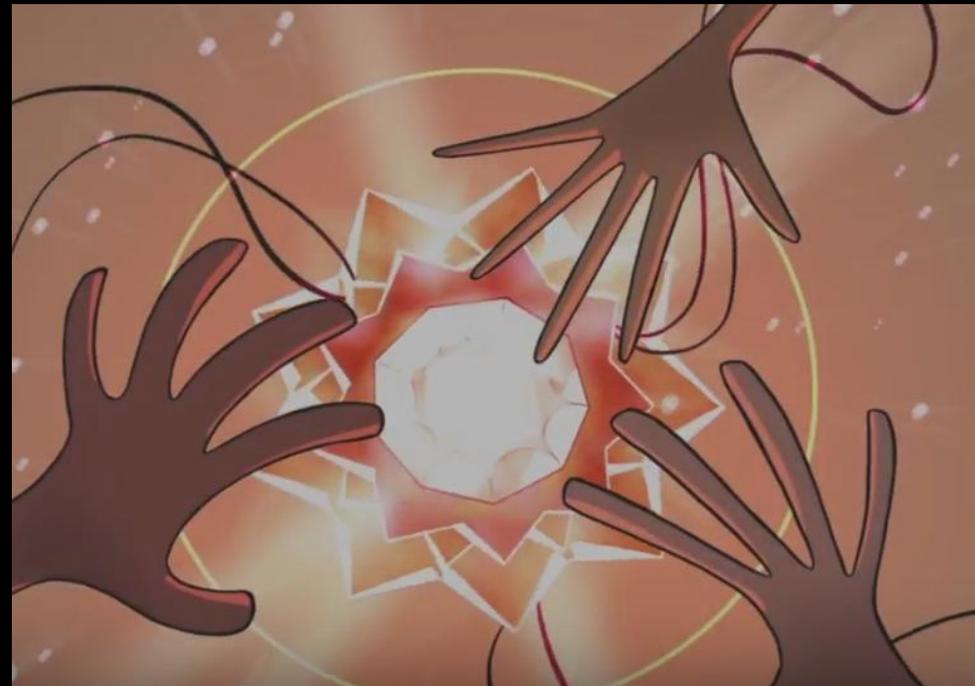
Rubando gli oggetti nelle varie epoche mette in pericolo il corso della storia. Va assolutamente fermato!



E' nostro compito preservare dall'incuria e tutelare il patrimonio storico-archeologico del nostro territorio, per poterlo far conoscere a tutti. E' la testimonianza diretta delle radici su cui si basano la nostra cultura, il nostro sapere, quella che oggi è la nostra realtà.

IL ROMANZO

La **cronostella**: è la macchina del tempo che riproduce la pianta di **Palmanova**, la cui unicità è stata da poco universalmente riconosciuta con l'iscrizione nel patrimonio dell'UNESCO (9 luglio 2017)



IL ROMANZO

Le **dinamiche del racconto**:

Inizia la prima avventura dei cronoguardiani, il primo viaggio all'indietro nel tempo per riportare a *Tergeste* una **conchiglia**: è solo il primo episodio di un'appassionante saga, che guiderà i giovani lettori alla scoperta dei siti archeologici del Friuli Venezia Giulia.

Viene introdotta l'idea narrativa generale che poi sarà alla base di tutti episodi successivi, nelle swipe stories ambientate in altri siti e in altri contesti storici.

IL ROMANZO

L'oggetto scelto per la missione:

La scelta della conchiglia non è casuale. È un reperto effettivamente recuperato negli scavi condotti nella città di Trieste. E' una conchiglia esotica tipica di mari tropicali dai fondali sabbiosi, proveniente dall'area indo-pacifica. Era forse usata come amuleto.

Testimonia i contatti commerciali che la città romana aveva con aree situate nell'estremo oriente allora conosciuto.

Ogni reperto, anche quello apparentemente più insignificante ci può trasmettere nuove conoscenze, ci può raccontare una storia.



Esemplare di *Oliva* cfr. *tigrina* rinvenuto negli scavi urbani di Trieste

IL ROMANZO

I luoghi:

Nell'antica *Tergeste* i ragazzi giungono al **porto**.

E' un **luogo importante**: la città romana era uno dei principali porti del nord Adriatico, situato lungo le rotte che dal Mediterraneo orientale risalivano il mare lungo la sponda est e avevano come capolinea Aquileia.

Tergeste era un centro a **vocazione commerciale**.



I luoghi:

IL ROMANZO

L'altro luogo di Tergeste che vedono i Leoni è la *domus di Petronio Modesto*.

Rappresenta un esempio di varie case private di lusso che sorgevano nel centro della città, lungo il pendio del Colle di San Giusto, in posizione scenografica sul mare.

Appartiene a un personaggio importante nella storia della città, vissuto intono al 100 d.C.





Quintus Petronius Modestus

È uno dei cittadini di Tergeste che conosciamo grazie alle fonti epigrafiche.

Fu un **alto ufficiale dell'esercito**, governatore della provincia dell'*Hispania Citerior* sotto Traiano.



Illustre e ricco personaggio, finanziò il restauro del teatro.

LE SWIPE STORIES

Sono un “nastro” illustrato, animato e interattivo su più livelli.

Rappresentano un modo per raccontare la storia, l'archeologia e l'arte attraverso il fumetto, l'animazione, i giochi.

Ciascuna di esse è dedicata ad un'avventura dei tre Leoni in un dato luogo e in un dato tempo.

Grazie a queste app, i ragazzi possono esplorare in modo interattivo e divertente alcuni tra i più importanti siti archeologici della nostra regione.

LE SWIPE STORIES

“Sfogliando” le scene, i ragazzi possono incontrare i personaggi storici, conoscere i luoghi e immergersi nella vita quotidiana dell’epoca.

Il passaggio da una scena all’altra può innescare:

- transizioni nel tempo
- transizioni nello spazio

2 livelli di narrazione digitale:

- livello del racconto
- livello dell’approfondimento



LE SWIPE STORIES

Componenti principali della swipe story:

- il racconto illustrato



- le curiosità e gli approfondimenti

Ripassiamo un po' di (Prei)storia

Gli studiosi hanno diviso la **Preistoria**, o età della pietra, in tre periodi:

Nel **Paleolitico** (all'incirca da 2 milioni di anni fa fino a 12.000-10.000 anni fa) gli uomini erano **nomadi**, vivevano di **caccia** e di **raccolta** e, quando non potevano sostare all'aperto, trovavano rifugio all'interno di **grotte** e **ripari**. Impararono a produrre **strumenti in pietra e in osso**.

Nel **Mesolitico** (all'incirca da 12.000 a 8.000 anni fa) i cacciatori divennero abili a catturare anche **mammiferi** di piccola taglia e **uccelli**; inoltre, praticavano la pesca e la raccolta di molluschi e frutti selvatici, diventando via via più stanziali.

Nel **Neolitico** (all'incirca da 8.000 a 5.000 anni fa) gli uomini impararono a produrre strumenti di **pietra levigata**; furono introdotti l'**agricoltura** e l'**allevamento** degli animali (cani, cavalli, bovini e ovini); le comunità divennero stanziali, con la nascita dei primi villaggi di **capanne**.



Disegno di M. Cutrona

- i giochi



LE SWIPE STORIES

Swipe stories realizzate:

Pradis (Preistoria), Aquileia (età romana), Udine (collezionismo - Museo), Trieste (età romana; Medioevo, Settecento)



LE SWIPE STORIES

AQUILEIA

Perché la scelta del 315 d.C. per l'episodio raccontato?

- È il periodo di Costantino, epoca in cui la città vive un momento di grande fulgore, si espande e si rinnova
- È il periodo dell'episcopato di Teodoro, un momento cruciale nella cristianizzazione, in cui si inizia a costruire la basilica, ovvero il primo luogo di culto della comunità cristiana



AQUILEIA

I luoghi in cui si svolge la storia

Durante la loro avventura i nostri eroi si aggirano nei luoghi più importanti della città

Attraverso la loro avventura conosciamo:

- la porta di accesso alla città e le mura
- il foro
- il porto
- il mercato
- il complesso episcopale (la prima basilica)

Sono alcuni dei monumenti che ora vediamo ad Aquileia e alcuni dei principali edifici pubblici della città romana

Il foro

Nel foro



E adesso? Qui sarà
impossibile trovare
qualcosa ...



Il foro



Il foro



La visita dei Leoni nel *forum* diventa un pretesto per raccontare la vita quotidiana dei cittadini che lì vi si svolgeva.

Un giorno al foro

Immagina di essere un **antico abitante di Aquileia** ... Potresti accompagnarmi al foro per incontrare gli amici, parlare, discutere o fare una partita ai dadi. Ma ci potremmo anche andare per acquistare oggetti, concludere affari, venerare gli dei nel tempio, sentire un comizio, assumere un avvocato ...

Nella piazza potremmo vedere le statue dei **personaggi più illustri** di Aquileia e i monumenti che ricordano i loro nomi e le loro opere. Così potresti insegnarmi molte cose sulla **storia della tua città** ...

Quante attività! Potremmo passare un'intera giornata al foro!



La basilica cristiana

Che meraviglia!



Lo spettacolo che si offre ai tre Leoni è a dir poco maestoso.



La basilica cristiana

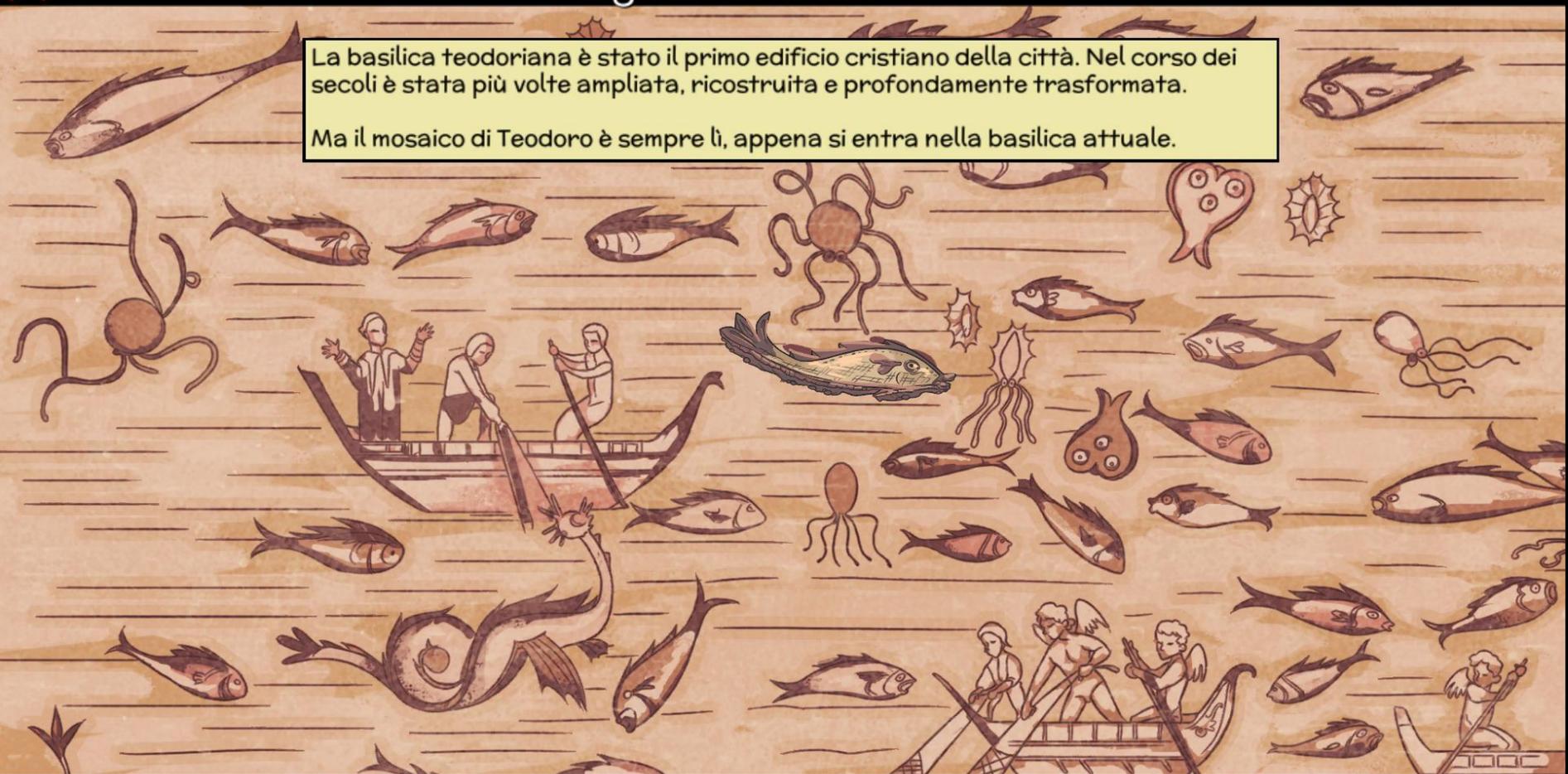
Missione compiuta! È proprio qui che i tre Leoni dovevano rimettere a posto l'oggetto misterioso; il **pesciolino**, simbolo della cristianità....

Il grande mosaico



La basilica teodoriana è stato il primo edificio cristiano della città. Nel corso dei secoli è stata più volte ampliata, ricostruita e profondamente trasformata.

Ma il mosaico di Teodoro è sempre lì, appena si entra nella basilica attuale.

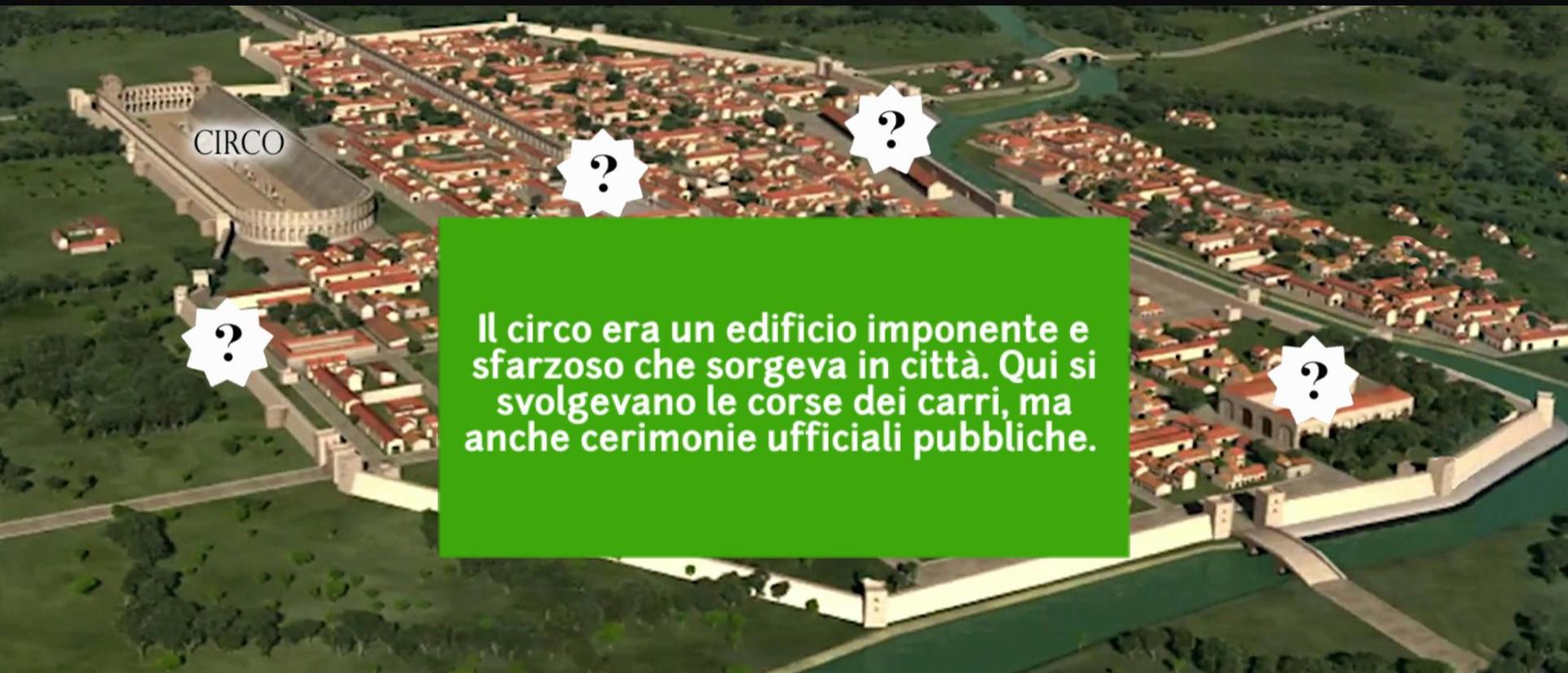


AQUILEIA

I giochi come ulteriore strumento di apprendimento



Gioco di associazione



CIRCO

Il circo era un edificio imponente e sfarzoso che sorgeva in città. Qui si svolgevano le corse dei carri, ma anche cerimonie ufficiali pubbliche.

GRANDI
TERME

PORTO

TEATRO

BASILICA

FORO

ANFITEATRO

MURA

Gioco di relazione: anche la risposta all'associazione proposta dall'utente serve a trasmettere informazioni!

I Leoni ci portano a conoscere le **grotte dell'Altopiano di Pradis**, dove si muovono tra l'epoca in cui, nel Paleolitico medio, erano frequentate da **uomini di Neandertal** dediti alla caccia all'orso e quella in cui, 30.000 anni dopo, erano occupate da **gruppi di Sapiens** specializzati nella caccia alla marmotta.



PRADIS

In un ambiente splendido ma ostile i nostri eroi hanno modo di partecipare alle giornate di caccia e di lavoro degli abitanti delle valli del Friuli del Paleolitico, di conoscere la cultura materiale che hanno prodotto e di condividere le paure e i pericoli di una vita difficile...

I dialoghi non sono parlati ma basati su disegni e simboli.



LE SWIPE STORIES

UDINE

Storia ambientata nel 1866, quando fu creato il primo museo pubblico della città di Udine. L'obiettivo è di far conoscere l'ambiente culturale in cui nacque quest'importante istituzione e i personaggi, gli illustri eruditi e i nobili friulani collezionisti d'arte e di oggetti archeologici, che vi contribuirono.



LE SWIPE STORIES

UDINE

L'oggetto misterioso è un *bibelot*, un ninnolo in ambra, che faceva parte della collezione del Conte di Toppo.

Richiama il gusto collezionistico dell'epoca per l'oggetto raro, ma anche la figura di **Francesco di Toppo**, uno dei protagonisti della ricerca archeologica della seconda metà dell'Ottocento in Friuli.



LE SWIPE STORIES

TRIESTE

Per la prima volta la missione porta i Leoni non in una sola epoca ma in più periodi storici, quelli cruciali per la storia e l'urbanistica della città.

L'obiettivo è quello di raccontare come si trasforma il paesaggio e come cambia la città attraverso il tempo.

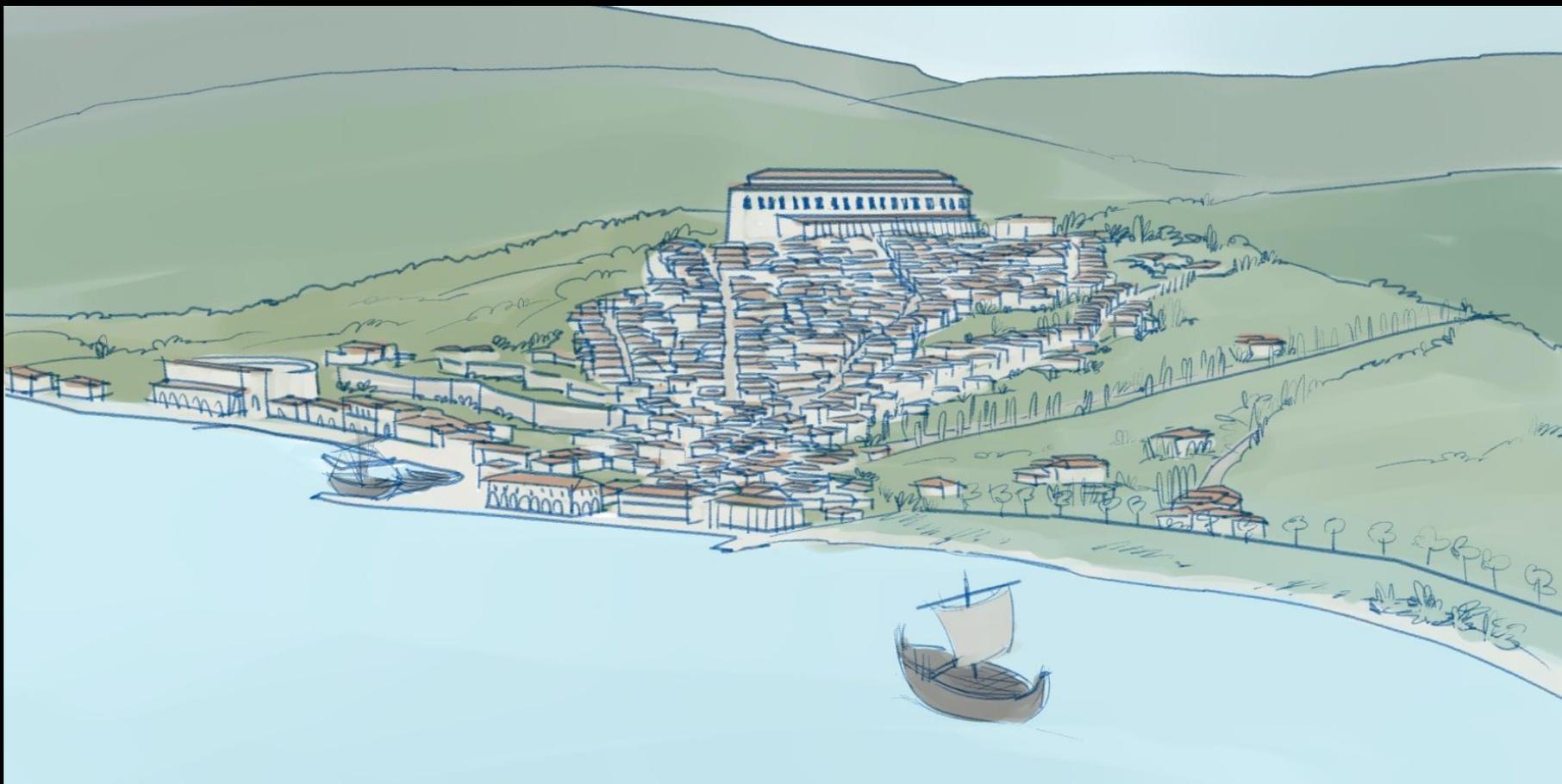
Questa volta l'oggetto da riportare al suo tempo è decisamente problematico: un piccolo contenitore (bottiglietta) in vetro contenente un liquido misterioso, che sembra davvero impossibile da datare.



LE SWIPE STORIES

TRIESTE

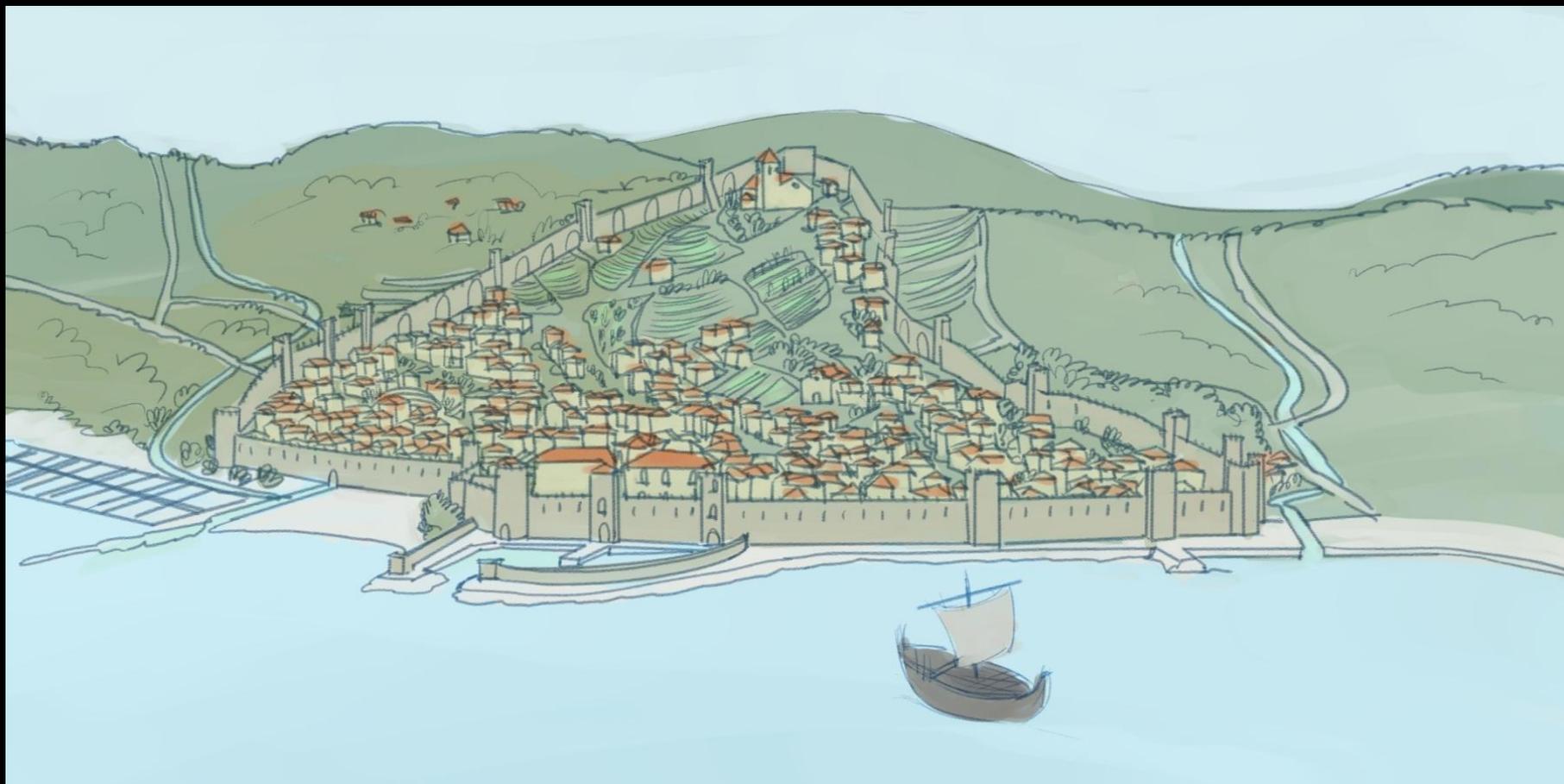
L'ambientazione: la trasformazione della città attraverso il tempo: 100 d.C.
– l'epoca romana



LE SWIPE STORIES

TRIESTE

L'ambientazione: la trasformazione della città attraverso il tempo: 1350 d.C. - la fase del Libero Comune

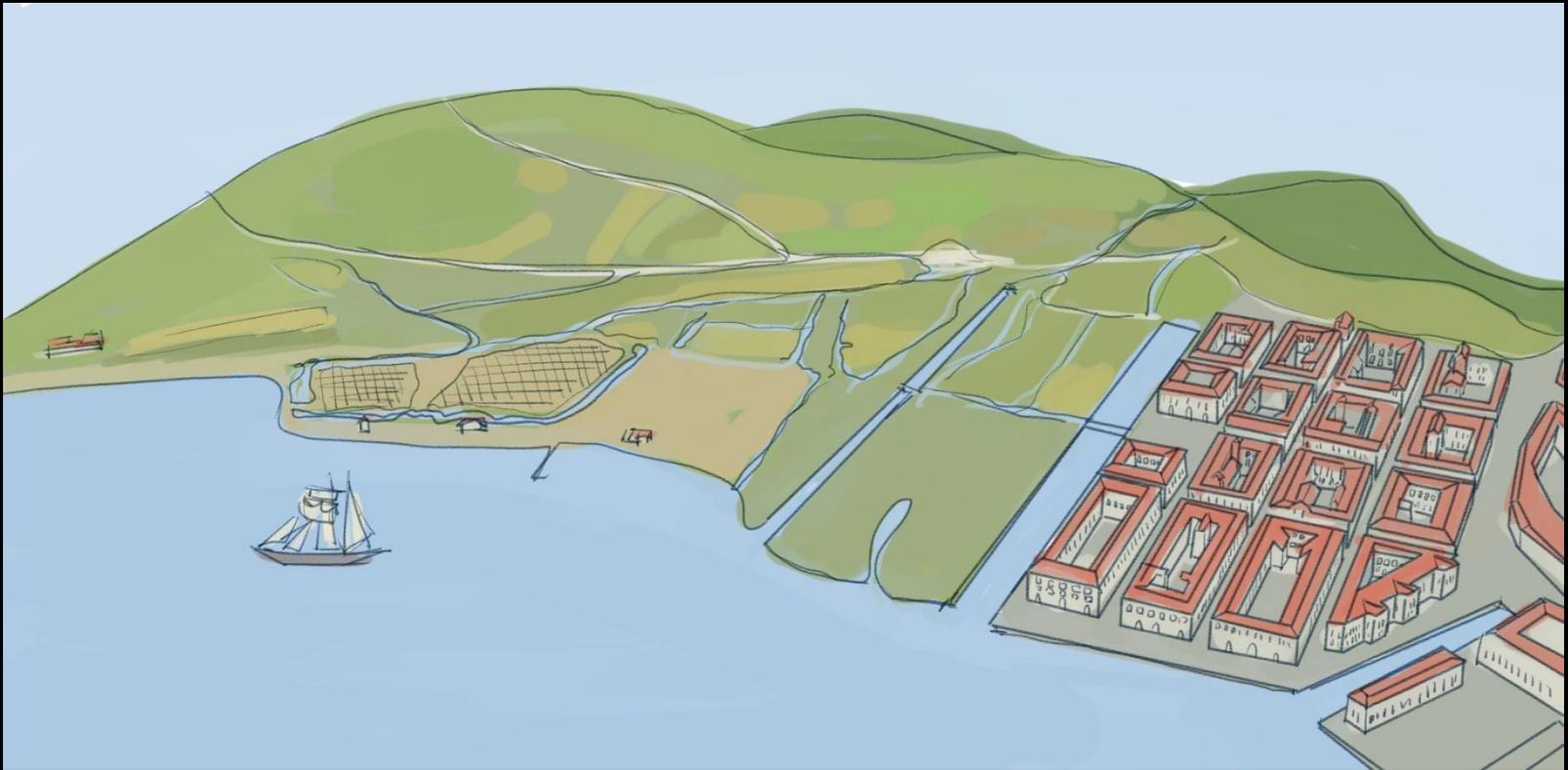


LE SWIPE STORIES

TRIESTE

L'ambientazione: la trasformazione della città attraverso il tempo: 1750 d.C.
- il periodo di Maria Teresa d'Asburgo

Si costruisce la "città nuova" al posto delle saline e Trieste si trasforma: da piccolo borgo arroccato sul colle di San Giusto a moderna città cosmopolita.



LE SWIPE STORIES

Le swipe stories de “I Leoni del tempo” sono scaricabili gratuitamente su:



Disponibile su
Google play



Disponibile su
App Store

