

Valcamonica, visita la Grande Roccia!

Navigando sulla *Grande Roccia* di Naquane (tour virtuale)

Andrea ARCÀ
 curatore del *Museo Virtuale della Balma dei Cervi*
 EuroPreArt webmaster
aarca@rupestre.net

In occasione del 9 ottobre, *Giornata Europea dell'Arte Rupestre*¹ (*European Heritage Days*), è un vero piacere invitare gli appassionati e gli studiosi di arte rupestre a visitare la *Grande Roccia* di Naquane, navigando lungo la sua superficie incisa.

In questi giorni di pandemia, i viaggi sono soggetti a restrizioni, in particolare da e per l'estero; non è facile raggiungere l'Italia, soprattutto da oltre oceano, e visitare il magnifico *Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri di Naquane* in Valcamonica, uno dei principali siti europei di arte rupestre, dove oltre cento rocce sono popolate da decine di migliaia di figure incise nel corso dei millenni della preistoria e della protostoria.



Intro 1: come entrare nel tour virtuale di NAQ1 (http://www.rupestre.net/tracce/wp-content/uploads/2020/05/NAQ1_01_enter.mp4?_1)

Il Parco è aperto, ma è possibile gustare una succosa anteprima: puoi approfittare liberamente di una visita online. Basta trovare la porticina, aprirla con un click, cliccare ancora dopo averla aperta ed immergersi nel tour virtuale della *Grande Roccia* di Naquane; conosciuta anche come *Roccia 1*, e codificata NAQ1, è la più ricca di tutto il Parco. Il tour virtuale è attivo su PC e smartphones; ovviamente più grande è lo schermo e migliore è la visione. Un consiglio: meglio attivare lo schermo intero cliccando su F11. La Valcamonica e il *Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri di Naquane* a Capo di Ponte invitano tutti gli interessati a unirsi alla visita. L'accesso al tour virtuale è libero, aperto tutti i giorni 24 ore al giorno all'indirizzo <http://www.europreart.net/NAQ1>

Sei il benvenuto! Accedi, avvia la visita ed esplora la *Grande Roccia*, puoi tornare tutte le volte che vuoi!

COSA PUOI FARE

Puoi osservare la *Grande Roccia* nel suo complesso, spaziare a 360° lungo l'ambiente che la circonda e ammirare le cime innevate delle montagne della Valcamonica che la coronano...

1 Il Consiglio d'Europa e la Commissione Europea hanno scelto questa data come tributo all'anniversario della conversione di Émile Cartailhac; tale conversione può essere considerata un passaggio chiave e simbolico per il processo di riconoscimento del valore scientifico dell'arte del caverne. Il preistorico francese, nel corso del *Congresso Internazionale di Antropologia ed Archeologia Preistorica* tenutosi a Lisbona nel 1880, si rifiutò di avvalorare l'autenticità delle pitture rupestri di Altamira, allontanandosi platealmente e polemicamente dalla sala durante la presentazione di Marcelino Sanz de Sautuola, che le aveva scoperte. Ventidue anni dopo, solo dopo averle visitate di persona nel settembre-ottobre 1902 insieme ad un giovane Henri Breuil, che le stava documentando con disegni e riproduzioni, Cartailhac ne riconobbe finalmente l'autenticità. Si veda la sua lettera del 9 ottobre 1902 inviata a Gustave Chauvet:

Querido amigo: El Abad Breuil y yo deseiamos que estuviera usted aquí, en la cueva de Altamira. Es la más hermosa, la más extraña, la más interesante de todas las cavernas con pinturas. Desde hace ocho días está copiando el abad estos bisontes prehistóricos, estos caballos, estos ciervos, estos jabalíes, todos tan asombrosos. Ya tiene un gran número de espléndidos dibujos y cientos de copias en colores. Vivimos en un mundo nuevo (MADARIAGA DE LA CAMPA 1972: 83).



Intro 2: spostamenti e zoom
(http://www.euopreart.net/NAQ1/video/NAQ1_02_navigate.mp4?_=2)



Intro 3: spostamenti lungo le aree e i settori di NAQ1
(http://www.euopreart.net/NAQ1/video/NAQ1_03_discover.mp4?_=3)



Intro 4: osservazione ravvicinata di figure e rilievi
(http://www.euopreart.net/NAQ1/video/NAQ1_04_sectors.mp4?_=4)

Puoi muoverti lungo le passerelle di legno come se tu stessi visitando la *Grande Roccia* all'interno del *Parco di Naquane*, puoi osservare da vicino la ricca superficie incisa, scoprire ogni dettaglio delle scene delle figure che la popolano, navigare tra i settori muovendoti a volo d'uccello, avvicinandoti e allontanandoti a volontà.

L'intera superficie è stata recentemente rilevata e studiata dall'archeologo rupestre che scrive

questi paragrafi, nel corso di un programma di ricerca.

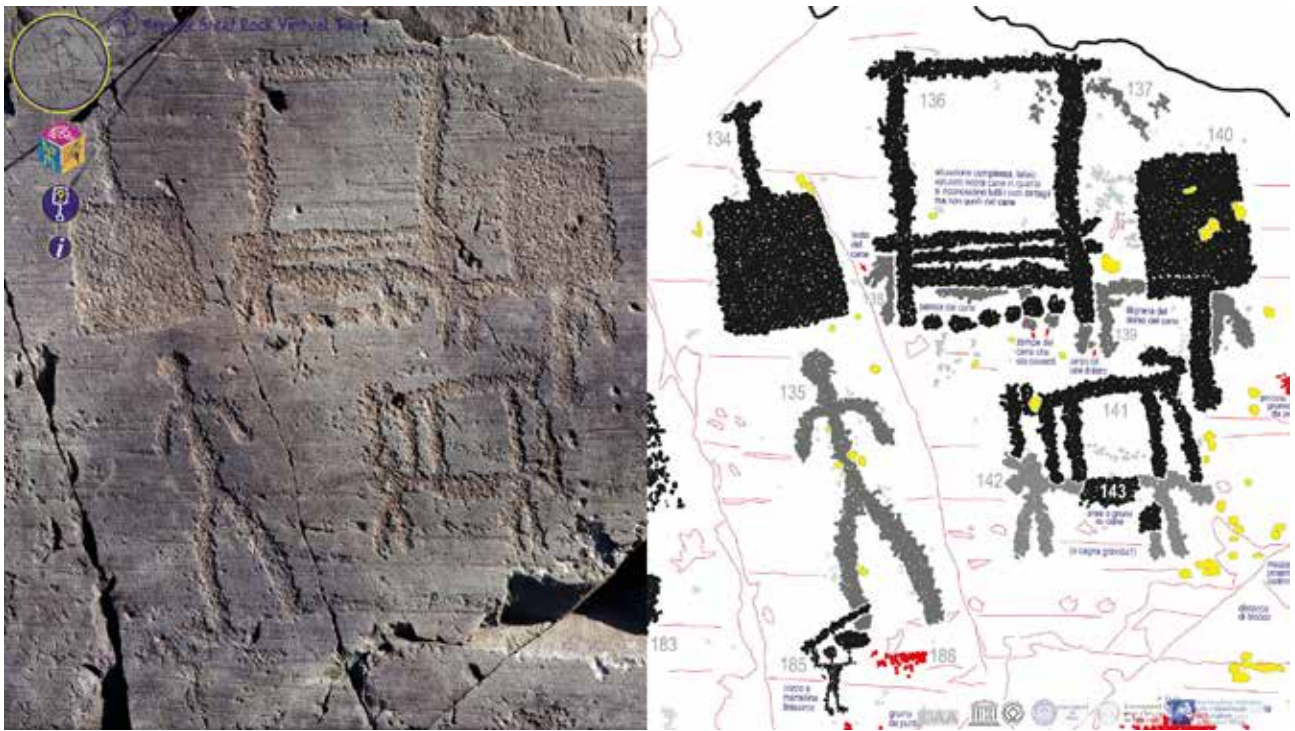
Le riprese fotografiche sono state effettuate in inverno, quando la luce radente solare fa risaltare le figure incise, svelandole nei minimi dettagli. I rilievi a contatto sono stati eseguiti a mano, riproducendo su fogli di PVC trasparente la tessitura delle figure e le loro sovrapposizioni.

E quindi, mentre navighi sulla *Grande Roccia*, ti si presentano molte opportunità: la puoi ammirare dal vivo, come se tu stessi impugnando una telecamera dotata di potente zoom, oppure puoi scoprire i minimi dettagli delle figure incise navigando a volo d'uccello lungo il fotopiano zenitale e il rilievo iconografico, che le mette in luce. Ma c'è di più: per scoprire ancora meglio ogni particolare, puoi attivare la visione sincronizzata. Nella metà sinistra dello schermo si dispone il fotopiano, in quella di destra il rilievo iconografico; tutti gli spostamenti e tutti gli ingrandimenti a zoom, controllati dal mouse e dalla sua rotellina, sono sincronizzati e si attivano in una schermata a visione abbinata tra foto e rilievo.

I settori incisi della *Grande Roccia* sono ventidue, le figure incise oltre 2mila. Il tour virtuale è in versione demo: la visione fotografica ravvicinata è attiva per quasi tutti i settori, mentre i rilievi iconografici e le schermate a visione abbinata sono disponibili per cinque settori su ventidue. Il modello completo, già pronto, sarà disponibile a richiesta per gli studiosi.

La navigazione lungo il tour virtuale è controllata da bottoni a icona, le cui funzioni sono dettagliate nella finestrina di HELP. Cliccando sul piccolo cubo sulla sinistra, si possono attivare i modelli 3D, i cui movimenti e la cui illuminazione possono essere manovrati interattivamente, grazie all'interfaccia 3DHOP creata dall'ISTI del CNR.

La superficie di NAQ1 è molto regolare, quasi una lavagna naturale e piana; per questo motivo, i modelli 3D maggiormente performanti sono quelli fotometrici, dove ogni pixel degli scatti fotografici diventa un vertice referenziato. Grazie all'intervento di Paolo Emilio Bagnoli, professore di fotonica e op-



Tour virtuale di NAQ1, scena di tessitura, navigazione abbinata e sincronizzata tra foto e rilievo (foto e rilievi AA)

toelettronica all'Università Pisa, sono stati prodotti i modelli tridimensionali fotometrici di alcune tra le più interessanti figure e scene della *Grande Roccia*. Sono tutti disponibili e navigabili online interattivamente all'interno del tour virtuale. Sono anche presenti modelli 3D fotogrammetrici, che utilizzano la tecnica SFM-structure from motion.

Puoi reperire maggiori dettagli sulla *Grande Roccia*, sulla storia delle ricerche e sul tour virtuale all'interno del relativo articolo presente all'interno di questo numero di TRACCE. Se vuoi conoscere più a fondo l'arte rupestre della Valcamonica, apprendere a documentarla e a studiarla, puoi partecipare alle campagne di ricerca che si tengono ogni anno a Paspardo: tutte le informazioni sono disponibili nel numero precedente di TRACCE.

L'ARTE RUPESTRE DELLA VALCAMONICA IN 20 MINUTI

Puoi anche dare un'occhiata ai video de *L'arte rupestre della Valcamonica in 20 minuti*², una serie di presentazioni, lezioni e attività didattiche presentate online da esperti archeologi, studiosi della materia e insegnanti.

E dunque, non esitare: stai comodo a casa tua, avvia il tour virtuale e naviga sulla *Grande Roccia* di Naquane, iniziando il tuo viaggio per raggiungere l'arte rupestre della Valcamonica: <http://www.euopreart.net/NAQ1>

Approfitta di questa straordinaria opportunità di conoscere un affascinante patrimonio culturale

preistorico, il primo in Italia incluso nella lista UNESCO del patrimonio mondiale dell'umanità oltre 40 anni fa. Ti sarà utile quando visiterai di persona la Valcamonica, la sua natura, i suoi monumenti, il Parco di Naquane e le sue magnifiche rocce incise.

Speriamo presto, molto presto!

MADARIAGA DE LA CAMPA B. 1972. *Hermilio Alcalde del Río. Una Escuela de Prehistoria en Santander, Santander.*

LINK PRINCIPALI (ultimo accesso 18/10/2020)

- Tour virtuale della *Grande Roccia* di Naquane (panofoto sferica, fotopiano e rilievo ad alta definizione, modelli 3D)
<http://www.euopreart.net/NAQ1>
- Naquane, Valcamonica, la *Grande Roccia* (articolo su TRACCE Online Rock Art Bulletin)
<http://www.rupestre.net/tracce/?p=13924>
- *La Grande Roccia di Naquane, storia delle ricerche* (presentazione video)
<https://youtu.be/GnBAGhcAhRU>
- *La Grande Roccia di Naquane, i metodi di documentazione* (presentazione video)
<https://youtu.be/TL57eDhxTLo>

² <http://www.rupestre.net/valcamonica20min>



L'arte rupestre della Valcamonica in 20 minuti
(<http://www.rupestre.net/valcamonica20min>)



Grande Roccia, storia delle ricerche, presentazione video
(per la serie *L'Arte Rupestre della Valcamonica in 20 minuti*)
<https://youtu.be/GnBAGhcAhRU>



Grande Roccia, i metodi di documentazione, presentazione video
(per la serie *L'Arte Rupestre della Valcamonica in 20 minuti*)
<https://youtu.be/TL57eDhxTLo>