

Istituto Papirologico
«G. Vitelli»

ARSINOË 3D

Riscoperta di una città perduta
dell'Egitto greco-romano



a cura di
Francesca Maltomini
Sandro Parrinello

קניון
FIRENZE
UNIVERSITY
PRESS

EDIZIONI DELL'ISTITUTO PAPIROLOGICO
«G. VITELLI»

Editor-in-Chief

Guido Bastianini, University of Florence, Italy
Francesca Maltomini, University of Florence, Italy

Scientific Board

Jean-Luc Fournet, Collège de France, France
Daniela Manetti, University of Florence, Italy
Alain Martin, ULB, Free University of Brussels, Belgium
Gabriella Messeri, University of Naples Federico II, Italy
Franco Montanari, University of Genoa, Italy
Rosario Pintaudi, University of Messina, Italy
Dominic Rathbone, King's College London, United Kingdom

ARSINOE 3D

Riscoperta di una città perduta
dell'Egitto greco-romano

a cura di
Francesca Maltomini
Sandro Parrinello

FIRENZE UNIVERSITY PRESS
2023

Arsinoe 3D : riscoperta di una città perduta dell'Egitto greco-romano / a cura di Francesca Maltomini, Sandro Parrinello. – Firenze : Firenze University Press, 2023.

(Edizioni dell'Istituto Papirologico «G. Vitelli» ; 14)

<https://books.fupress.com/isbn/9791221502107>

ISSN 2533-2414 (print)

ISSN 2612-7997 (online)

ISBN 979-12-215-0209-1 (Print)

ISBN 979-12-215-0210-7 (PDF)

ISBN 979-12-215-0211-4 (XML)

DOI 10.36253/979-12-215-0210-7

Cover graphic design: Sandro Parrinello, Francesca Picchio
Graphic design project: Sandro Parrinello, Francesca Maltomini, Anna Dell'Amico
Book editing: Anna Dell'Amico

Peer Review Policy

Peer-review is the cornerstone of the scientific evaluation of a book. All FUP's publications undergo a peer-review process by external experts under the responsibility of the Editorial Board and the Scientific Boards of each series (DOI 10.36253/fup_best_practice.3).

Referee List

In order to strengthen the network of researchers supporting FUP's evaluation process, and to recognise the valuable contribution of referees, a Referee List is published and constantly updated on FUP's website (DOI 10.36253/fup_referee_list).

Firenze University Press Editorial Board

M. Garzaniti (Editor-in-Chief), M.E. Alberti, F. Vittorio Arrigoni, E. Castellani, F. Ciampi, D. D'Andrea, A. Dolfi, R. Ferrise, A. Lambertini, R. Lanfredini, D. Lippi, G. Mari, A. Mariani, P.M. Mariano, S. Marinai, R. Minuti, P. Nanni, A. Orlandi, I. Palchetti, A. Perulli, G. Pratesi, S. Scaramuzzi, I. Stolzi.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup_best_practice)

♾ The online digital edition is published in Open Access on www.fupress.com.

Content license: except where otherwise noted, the present work is released under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>) This license allows you to share any part of the work by any means and format, modify it for any purpose, including commercial, as long as appropriate credit is given to the author, any changes made to the work are indicated and a URL link is provided to the license.

Metadata license: all the metadata are released under the Public Domain Dedication license (CC0 1.0 Universal: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>).

© 2023 Author(s)

Published by Firenze University Press
Firenze University Press
Università degli Studi di Firenze
via Cittadella, 7, 50144 Firenze, Italy
www.fupress.com

*This book is printed on acid-free paper
Printed in Italy*

INDICE DEL VOLUME

PRESENTAZIONI

Alessandra Petrucci IX
Rettrice dell'Università degli Studi di Firenze

Giulia Dionisio, Fabio Di Vincenzo XI
Sistema Museale di Ateneo, sede di Antropologia e Etnologia

INTRODUZIONE

L'Istituto Papirologico «G. Vitelli» ad Arsinoe: memoria e recupero 1
Francesca Maltomini, Sandro Parrinello

PARTE I - CONTESTO

Arsinoe: il luogo, il nome 7
Francesca Maltomini

Arsinoe: storia della città 11
Ilaria Cariddi, Bianca Borrelli

La riscoperta di Arsinoe 17
Francesca Maltomini

Lo scavo dell'Istituto «G. Vitelli» ad Arsinoe 27
Alessio Corsi

I protagonisti: note biografiche 47
Alessio Corsi, Francesca Maltomini, Ilaria Cariddi

PARTE II - REPERTI

Introduzione 53
Alessio Corsi

1. INFRASTRUTTURE E REGIMENTAZIONE DELLE ACQUE

Il sistema idrico e la sua manutenzione 55
Marco Stroppa

2. LE ATTIVITÀ ECONOMICHE

Introduzione 59
Simona Russo

2.1 ANFORE E ANSE D'ANFORA

La produzione e il commercio del vino 63
Marco Stroppa

2.2 TIMBRI E SIGILLI

L'uso del timbro 71
Simona Russo

2.3 MORTAIO	
<i>Il mortaio e le testimonianze dei papiri</i>	77
Marco Stroppa	
2.4 UNGUENTARI E AMULETI	
<i>Contenitori di olii ed essenze</i>	81
Simona Russo	
<i>La medicina e il cuore: contaminazioni cross-culturali nell'Arsinoite</i>	85
Simona Russo, Ilaria Cariddi	
3. LA VITA DOMESTICA	
<i>Introduzione</i>	89
Simona Russo	
3.1 OGGETTI DEL CULTO PRIVATO	
<i>Divinizzare e purificare tramite l'incenso</i>	93
Eleonora Angela Conti	
<i>Arpocrate e la magia antica</i>	96
Alessio Corsi, Francesca Maltomini	
<i>La protezione di Bes</i>	102
Simona Russo	
<i>Iside-Afrodite, la fertilità e la bellezza</i>	105
Alessio Corsi, Simona Russo	
3.2 STATUETTE ZOOMORFE	
<i>Il mondo animale tra coroplastica e papiri</i>	109
Simona Russo, Ilaria Cariddi	
<i>Iconografie e interpretazioni della sfinge</i>	123
Ilaria Cariddi	
3.3 MODELLI DI ARMI RITUALI	
<i>Soldati e armi votive</i>	127
Alessio Corsi, Bianca Borrelli	
3.4 LUCERNE	
<i>Produzione e decorazione delle lucerne</i>	131
Simona Russo, Roberta Carlesimo	
3.5 VASELLAME DOMESTICO	
<i>La ceramica da cucina e da mensa</i>	143
Mara Elefante, Simona Russo	

PARTE III - DIGITALIZZAZIONE

<i>Narrazioni digitali per la memoria dello scavo archeologico</i> Sandro Parrinello	155
<i>Tecniche di ricostruzione digitale tra immagini e simulazione visiva</i> Sandro Parrinello, Francesca Galasso	173
<i>Documentazione e ricostruzione dei reperti archeologici</i> Francesca Picchio, Alberto Pettineo	213
<i>Dal dato digitale al modello reale: la stampa 3D</i> Hangjun Fu	229

PARTE IV - RACCONTI

<i>Una narrazione a più dimensioni</i> Anna Dell'Amico, Alberto Pettineo, Giulia Porcheddu, Francesca Picchio	239
<i>Arsinoe 3D: applicazioni e sviluppo della visita interattiva</i> Francesca Galasso	251
<i>Il progetto del percorso espositivo nel Palazzo Nonfinito</i> Sandro Parrinello, Giulia Porcheddu, Anna Dell'Amico	271

GLOSSARIO	280
CONCORDANZE DEI REPERTI ARCHEOLOGICI	283
INDICE DEI PAPIRI CITATI NEL VOLUME	284
ABBREVIAZIONI BIBLIOGRAFICHE	286
CREDITI	302
PROGETTO DI RICERCA E MOSTRA	305

I visitatori sono coinvolti in un percorso conoscitivo dello scavo archeologico, dei reperti e dei papiri ad esso connessi attraverso ricostruzioni 3D, simulazioni virtuali, interazione nella navigazione. I lettori del presente volume, poi, potranno ulteriormente approfondire questo percorso e conoscerne la genesi.

Il positivo esperimento che ha dato vita ad “Arsinoe 3D” si pone come nuovo punto di partenza per l’ideazione di approcci integrati capaci di introdurre un pubblico ampio alla conoscenza dei beni artistici e culturali.

Un ringraziamento, dunque, ai responsabili di questa ricerca e agli organizzatori della mostra, così come a tutti i ricercatori che hanno preso parte all’elaborazione dei dati e alla realizzazione di testi, disegni e modelli 3D.



IL PROGETTO DEL PERCORSO ESPOSITIVO NEL PALAZZO NONFINITO

Sandro Parrinello, Giulia Porcheddu, Anna Dell'Amico

Nel campo della progettazione di allestimenti il concetto di 'esposizione' è significativamente mutato, passando da una tradizionale focalizzazione sull'opera d'arte a un nuovo paradigma orientato verso l'esperienza del visitatore¹. Questa trasformazione, come già detto, è resa in parte possibile dalla diffusa adozione delle tecnologie digitali, le quali hanno rivoluzionato l'approccio alla valorizzazione e alla comunicazione del patrimonio culturale nei musei. L'ampio utilizzo di strumenti tra i quali la Realtà Virtuale, la Realtà Aumentata, le installazioni video-sonore e il *videomapping*, ha consentito di coinvolgere attivamente ed emotivamente i visitatori, fornendo esperienze sempre più partecipate². L'interazione tra il visitatore e l'opera d'arte è ora un elemento cruciale nella progettazione di allestimenti³: la partecipazione attiva del fruitore, sia attraverso la sua presenza fisica che mediante l'utilizzo di dispositivi digitali, costituisce il fulcro della progettazione, con l'obiettivo di creare spazi accattivanti e inclusivi. L'intento è di personalizzare e rendere unica l'esperienza del visitatore, riconoscendo l'individuale elaborazione di informazioni e emozioni durante la narrazione⁴. Questo nuovo approccio trasforma gli ambienti da semplici contenitori di cultura a un *medium* comunicativo innovativo, in grado di coinvolgere e interagire con il visitatore in modi completamente nuovi e stimolanti.

Il progetto della mostra *Arsinoe 3D* ha rappresentato un'opportunità singolare per esplorare modalità di visita dove la sinergia tra installazioni fisiche e piattaforme digitali offre ai visitatori la possibilità esplorare un passato andato perduto e ormai invisibile. Il *concept* del percorso espositivo sfrutta l'analogia delle 'scatole cinesi'. Ogni scatola rappresenta un livello distintivo di conoscenza e coinvolgimento all'interno di un complesso contesto museale stratificato quale quello del Palazzo Nonfinito a Firenze, che ospita il Museo Antropologico⁵. Il Palazzo Nonfinito assume la funzione di cornice storica e culturale abbracciando la mostra, che trova il suo spazio lungo lo scalone monumentale e all'interno della Sala 18.

¹ Cfr. Doering, *Strangers, guests, or clients?*

² Cfr. Pescarin, *Museums and virtual museums in Europe*.

³ Cfr. Simon, *The participatory museum*.

⁴ Cfr. Roppola, *Designing for the museum*.

⁵ Il Museo Antropologico si distingue per il suo vasto patrimonio etnografico, distribuito su 25 sale espositive, e costituito da 25.000 manufatti appartenenti a differenti popoli del mondo.

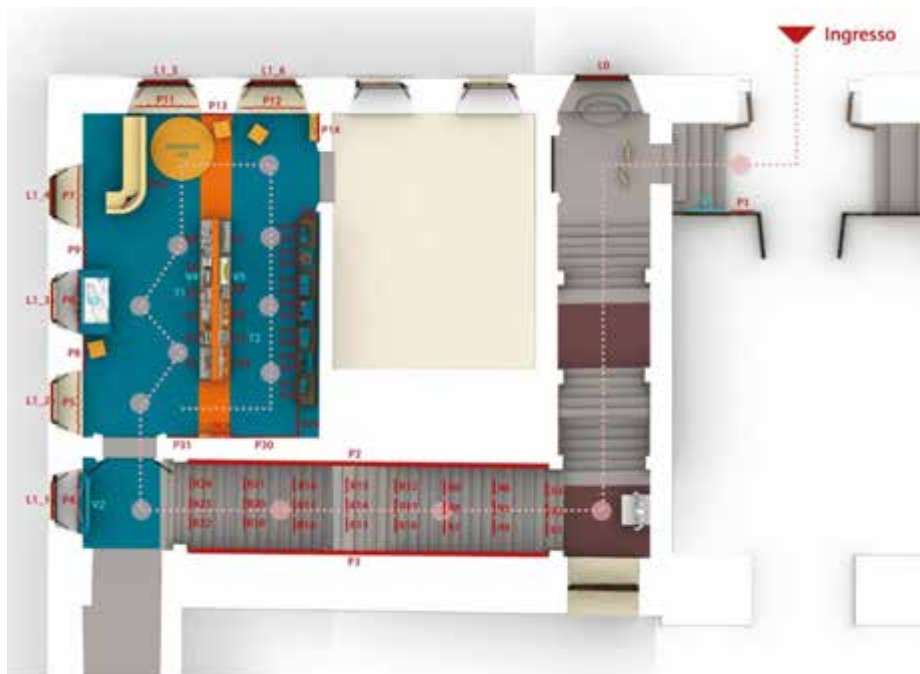


Fig. 148. Planimetria del progetto espositivo: la mostra inizia dalla seconda rampa dello scalone monumentale e prosegue nella Sala 18 del palazzo Nonfinito.

La mostra ha come intento quello di favorire la comprensione dei reperti, alcuni dei quali esposti per la prima volta al pubblico, e del contesto in cui sono stati rinvenuti, tramite ricostruzioni digitali e sistemi immersivi. Il percorso di visita della mostra è stato concepito secondo una sequenza narrativa dove elaborati grafici si alternano ad una serie di elementi interattivi: risorse multimediali, ambienti immersivi, stampe tattili 3D ed espositori che ospitano i reperti archeologici provenienti dalla collezione dell'Istituto. Ciascuno di questi elementi costituisce una 'scatola' specifica, che guida il visitatore nella comprensione e nel racconto diacronico della storia del sito archeologico di Arsinoe.

Superato il portale del museo, la magnificenza architettonica del palazzo cattura il visitatore, conducendolo verso lo scalone principale grazie all'ausilio di un video introduttivo che sintetizza il progetto, anticipando le tematiche che saranno esplorate nel percorso espositivo.

Nei successivi ambienti, lo scalone monumentale e la Sala 18, l'organizzazione narrativa si articola attorno a tematiche macroscopiche, seguendo la sequenza temporale del racconto. L'analogia delle 'scatole cinesi' viene amplificata da 47 tendaggi sospesi dal soffitto, che ricoprono, accolgono e orientano il visitatore.

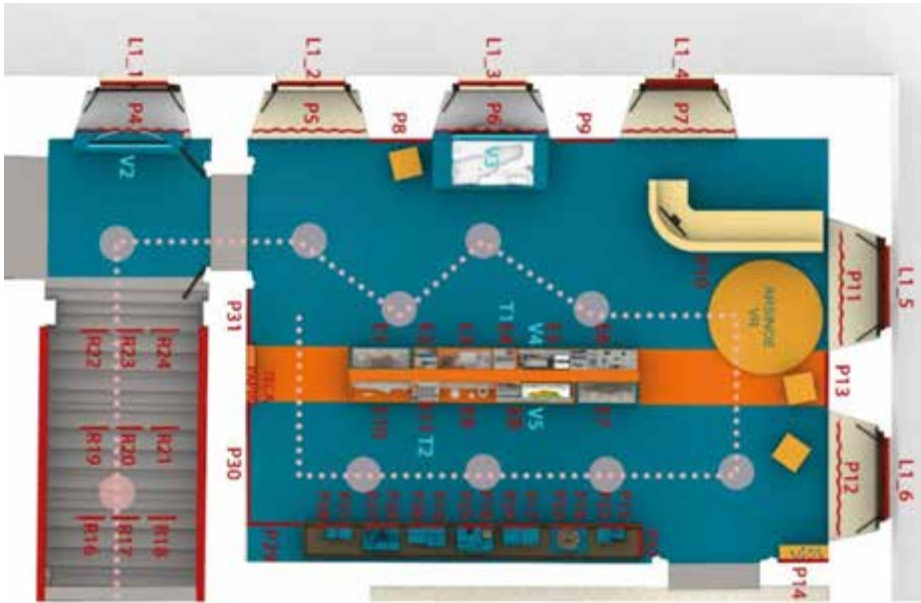


Fig. 149. Al fine di mantenere un orientamento all'interno del progetto, ciascun elemento grafico è stato nominato attraverso un codice che ordina i contenuti.

Ogni telo è decorato con motivi grafici ripresi dai papiri della collezione dell'Istituto Vitelli. I tendaggi sono collocati secondo un ritmo costante che scandisce i momenti della narrazione, anche attraverso l'uso di una scala cromatica, che dal colore giallo vira verso un blu intenso. Nell'ambiente dello scalone, due imponenti pannelli, posizionati lungo le pareti laterali, introducono il visitatore all'esplorazione, seguendo il disegno inclinato della scalinata.

A destra si dispone una cronologia visuale che, attraverso il ricorso a colori, immagini e testi, contestualizza cronologicamente gli eventi più rilevanti della storia di Arsinoe dai primordi della civiltà egiziana antica ai giorni nostri. Dall'altro lato, la narrazione è dedicata all'illustrazione dei dati storici e materiali e delle linee di ricerca alla base della missione archeologica degli anni '60. Il racconto è suddiviso (grazie all'ausilio dei tendaggi) in sette sezioni distinte: 'le origini di Arsinoe', 'la riscoperta di Arsinoe', 'lo sviluppo della città', 'la missione archeologica', 'i protagonisti', 'l'organizzazione dello scavo' e 'Arsinoe oggi'. In cima alla scalinata, l'ingresso alla Sala 18 è concepito come una macchina del tempo: il visitatore si ritrova immerso in uno scenario in cui le pareti sono virtualmente annullate, il soffitto e il pavimento perdono la loro identità spaziale grazie all'impiego di superfici tessili aderenti alle pareti e al soffitto, unitamen-

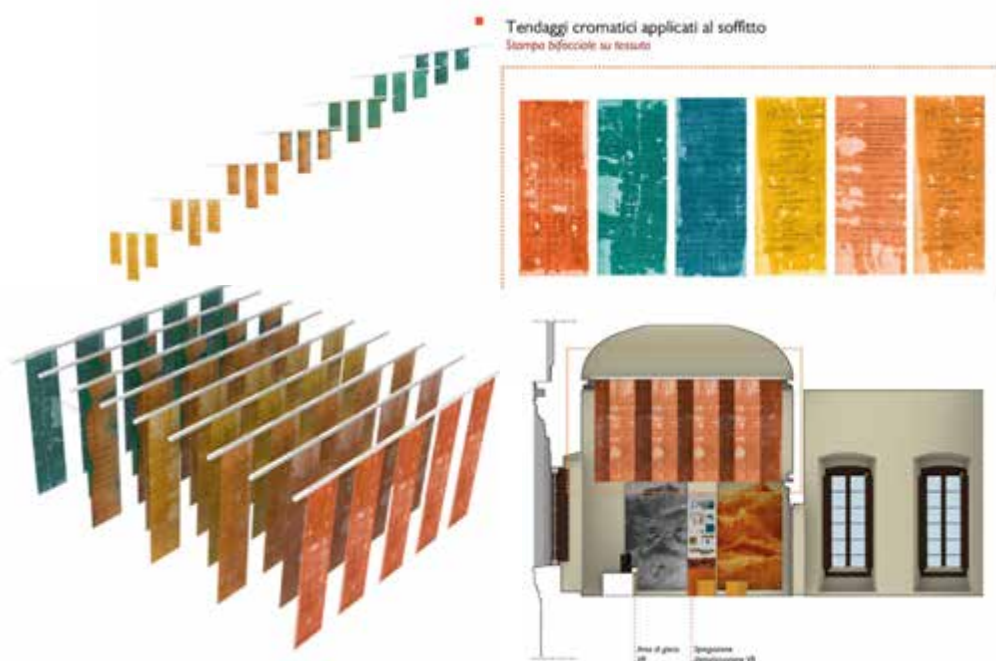


Fig. 151. Installazione di velari che attraverso una scala cromatica guideranno il visitatore lungo il percorso espositivo. I tendaggi, stampati su tessuto bifacciale, riportano alcuni estratti di papiri della collezione dell'Istituto.

L'obiettivo è quello di mostrare al visitatore l'unica testimonianza fisica dell'architettura dell'antica città (la conduttura di terracotta, parte della collezione dell'Istituto) per accompagnarlo gradualmente nella scoperta del luogo. Accanto a questo manufatto vengono quindi esposti i documenti grafici, testi scritti e fotografie di archivio che hanno consentito lo studio e la ricostruzione della struttura spaziale dello scavo archeologico. Attraverso un *monitor touch* interattivo, i visitatori hanno l'opportunità di sfogliare virtualmente i provini a contatto e le fotografie scattate durante le operazioni di scavo, esplorare le planimetrie e i disegni elaborati dagli archeologi, nonché leggere i diari di campo redatti durante la missione. Un *monitor* (video) e un pannello informativo forniscono spiegazioni dettagliate sulle fasi e le metodologie utilizzate per la ricostruzione digitale dello scavo. Sulla parete, i tendaggi alle finestre accompagnano il racconto attraverso immagini a tutta altezza che descrivono la missione, lo scavo e la sua ricostruzione.

In corrispondenza della finestra centrale della sala, sulla parete, due pannelli informativi approfondiscono le varie fasi e i settori di scavo, attraverso l'analisi dei diversi elementi portati alla luce dagli archeologi.



Fig. 152. Al centro della stanza è previsto un *desk* dedicato sia al racconto delle metodologie di analisi dello scavo con gli strumenti utilizzati durante la missione fiorentina degli anni '60, che al racconto delle metodologie di digitalizzazione applicate nell'ambito del progetto "Arsinoe 3D".

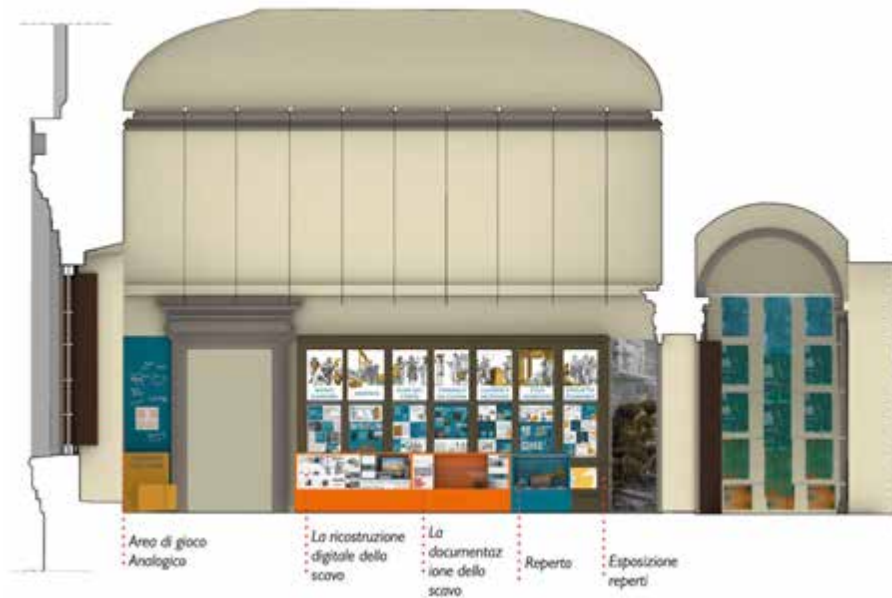


Fig. 153. Proposta progettuale per l'inserimento del *desk* multimediale all'interno della Sala 18.

I due pannelli sono affiancati da un *desk* che ospita la stampa 3D della ricostruzione dello scavo e da un *monitor* che presenta un video relativo a una visita virtuale dello spazio archeologico. In fondo alla sala, lo spazio è dedicato all'applicazione di visita tramite realtà virtuale (VR), attrezzato con *monitor*, computer e una stazione *Oculus Rift*, consentendo ai visitatori di personalizzare la loro esperienza esplorando virtualmente lo scavo alla ricerca di reperti.

Il secondo momento narrativo è focalizzato sulla presentazione dei pezzi provenienti dalla collezione dell'Istituto. Per l'esposizione dei manufatti, è stato sfruttato l'ampio espositore già presente nella sala. L'applicazione di un sistema di pannellature non invasivo, e l'impiego di cubi cartonati, hanno permesso di ridefinire internamente l'immagine della vetrina creando un effetto di pieni — destinati a contenere informazioni e grafiche — e vuoti, dove sono stati disposti gli oggetti in esposizione. Al fine di garantire una presentazione chiara e dettagliata, i reperti sono stati suddivisi in macrocategorie, conformemente alla catalogazione presente in questo volume. Sono stati inoltre inclusi *QR-code* scansionabili, che consentono ai visitatori di accedere alle schede informative sul sito web della mostra. La disposizione degli oggetti all'interno della vetrina è stata attentamente studiata per creare un percorso visivo logico e coerente che guida il visitatore attraverso la collezione, mettendo in evidenza le connessioni e le storie dietro ciascun reperto.



Fig. 154. La vetrina, già presente all'interno della sala, reimpiegata per l'esposizione dei reperti e di alcuni papiri ad essi correlati. Il progetto propone un sistema di pannellature non invasivo e rimovibile.

Parallelamente, sul lato opposto, è stato allestito uno spazio sul *desk* centrale dotato di *monitor*, schermi *touch* e pannelli informativi per consentire ai visitatori di approfondire la comprensione del processo di digitalizzazione dei reperti. Questo percorso informativo guida i visitatori attraverso le diverse fasi del processo: dal rilievo dei reperti, passando per l'elaborazione dei modelli tridimensionali e culminando nel processo di stampa 3D. Nell'espositore è quindi prevista una sezione dedicata all'esposizione di stampe 3D in scala 1:1 di alcuni dei reperti, in modo tale da offrire ai visitatori l'opportunità di conoscere da vicino e manipolare gli oggetti archeologici in formato tridimensionale, permettendo di scoprire dettagli nascosti e di stabilire una connessione più concreta con il patrimonio storico in esposizione.

Il terzo momento narrativo è interamente dedicato ai papiri dell'Arsinoite. Una pannellatura a tutta parete offre una descrizione dettagliata dei complessi processi coinvolti nella creazione del papiro, dalla raccolta e trattamento delle piante fino alla scrittura sul supporto. Un espositore verticale ospita una selezione di papiri, offrendo ai visitatori la possibilità di ammirare alcuni dei pezzi più significativi provenienti dalla collezione dell'Istituto. In un'apposita sezione vengono presentate le attività di ricerca dell'Istituto Papirologico, le quali comprendono il trattamento, il restauro e la conservazione dei papiri, e naturalmente lo studio e l'edizione del loro contenuto. Questo approfondimento rivela non solo i dettagli delle scritture e della materialità dei papiri, ma anche l'importanza del lavoro di decifrazione e interpretazione svolto dai papirologi e ricercatori dell'Istituto.



Fig. 155. A sinistra la creazione di box che definiscono gli scomparti della vetrina. A ciascun reperto esposto sarà associato un *QR-code* di riferimento attraverso il quale sarà possibile accedere ad approfondimenti e a modelli digitali. A destra una parte della mostra dedicata all'esposizione di alcuni dei papiri della collezione dell'Istituto.

In questo modo, il visitatore ha l'opportunità di scoprire il mondo complesso e affascinante dei papiri, dalla loro creazione ai progressi attuali della ricerca scientifica.

La combinazione di elementi espositivi e informativi offre un quadro completo dell'importanza di questi documenti storici, e della continua dedizione dell'Istituto Papirologico alla loro preservazione e comprensione. La presenza di una banda arancione distintiva sul pavimento segna il termine del percorso espositivo, dividendo in due sezioni la sala e collegando lo spazio digitale, rappresentato dal *desk* di visita virtuale, allo spazio dedicato ai reperti attraversando il *desk* interattivo centrale. La linea simboleggia metaforicamente la connessione tra il mondo digitale e la storia: lo scavo e i reperti trovano una loro nuova veste in uno spazio e un tempo sospesi, mentre il passato si manifesta attraverso l'ultima evidenza tangibile negli oggetti e negli scritti oggi conservati. Essa vuole essere, dunque, una linea di connessione tra il mondo dell'archeologia virtuale, la comprensione approfondita dei processi di ricerca e divulgazione delle preziose informazioni storiche racchiuse all'interno di manufatti e manoscritti.

L'esperienza complessiva di visita vuole stimolare il pensiero del visitatore portandolo a riflettere sulla complessità e sulla ricchezza delle scoperte archeologiche presentate, sottolineando l'importanza di tali sforzi per la promozione di azioni volte alla conservazione, alla ricerca e alla condivisione del patrimonio storico culturale.

PROGETTO DI RICERCA E MOSTRA

RESPONSABILI SCIENTIFICI DEL PROGETTO

Francesca Maltomini, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*
Sandro Parrinello, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*

RICERCA D'ARCHIVIO E CATALOGAZIONE DEI REPERTI

Costanza Bordoni, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*
Ilaria Cariddi, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*
Alessio Corsi, *UR 4030 HLLI, Université du Littoral Côte d'Opale*
Mara Elefante, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*
Giovanna Menci, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*
Lavinia Pesi, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*

ATTIVITÀ DI RILIEVO E DIGITALIZZAZIONE DEI REPERTI

Francesca Galasso, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
Hangjun Fu, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
Alberto Pettineo, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
Chiara Rivellino, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*

ELABORAZIONE DEI MODELLI 3D E DEI MODELLI A STAMPA

Hangjun Fu, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
Alberto Pettineo, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
Francesca Galasso, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*

PROGETTAZIONE E SVILUPPO DEI SISTEMI DI FRUIZIONE DIGITALE DEL MODELLO 3D

Sandro Parrinello, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
Francesca Galasso, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
Hangjun Fu, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*

RIPRESE FOTOGRAFICHE E VIDEO

Anna Dell'Amico, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
Francesca Picchio, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
Alessio Corsi, *UR 4030 HLLI, Université du Littoral Côte d'Opale*

SVILUPPO DEL SITO WEB

Anna Dell'Amico, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
 Sandro Parrinello, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
 Francesca Picchio, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*

COMITATO SCIENTIFICO DELLA MOSTRA

Francesca Maltomini, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*
 Sandro Parrinello, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
 Francesca Picchio, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
 Ilaria Cariddi, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*
 Alessio Corsi, *UR 4030 HLLI, Université du Littoral Côte d'Opale*
 Simona Russo, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*
 Marco Stroppa, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*

PROGETTO DI ALLESTIMENTO DELLA MOSTRA

Sandro Parrinello, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
 Francesca Picchio, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
 Anna Dell'Amico, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
 Giulia Porcheddu, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*

REALIZZAZIONE GRAFICA DEI PANNELLI DELLA MOSTRA

Sandro Parrinello, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
 Francesca Picchio, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
 Anna Dell'Amico, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
 Alberto Pettineo, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
 Giulia Porcheddu, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*

ORGANIZZAZIONE E SVILUPPO DELLA MOSTRA

Francesca Maltomini, *Istituto Papirologico «G. Vitelli», DILEF, Università degli Studi di Firenze*
 Sandro Parrinello, *DIDA, Università degli Studi di Firenze*
 Anna Dell'Amico, *DICAr, Università degli Studi di Pavia*
 Giulia Dionisio, *SMA, Palazzo Nonfinito, Università degli Studi di Firenze*
 Fabio Di Vincenzo, *SMA, Palazzo Nonfinito, Università degli Studi di Firenze*
 Monica Zavattaro, *SMA, Palazzo Nonfinito, Università degli Studi di Firenze*

Allestimento realizzato con il supporto di BEEPAG S.r.l.



ARSINOE 3D

Il volume illustra il lavoro di ricostruzione della missione di scavo condotta dall'Istituto Papirologico «G. Vitelli» nell'inverno fra il 1964 e il 1965 sul sito di Arsinoe, antico capoluogo del distretto del Fayyum. Materiali d'archivio, reperti e papiri fanno luce sia sulle attività sul campo e sull'architettura del settore indagato, sia su alcuni aspetti della vita quotidiana nell'Egitto di età tolemaica e romana. La documentazione d'archivio è stata poi utilizzata per rendere nuovamente 'visitabile' – attraverso modelli 3D, digital storytelling e realtà aumentata – un sito archeologico scomparso a causa dell'incedere dell'urbanizzazione contemporanea.

Francesca Maltomini è Professoressa Associata di Papirologia presso l'Università di Firenze e Direttrice dell'Istituto Papirologico «G. Vitelli» di Firenze. Le sue ricerche si sono concentrate soprattutto sulla trasmissione della letteratura epigrammatica e gnomologica e su problemi relativi all'uso e al riuso dei materiali scrittori antichi. Ha curato prime edizioni e riedizioni di papiri letterari e documentari di diverse collezioni papirologiche europee ed è membro di progetti editoriali di rilevanza internazionale.

Sandro Parrinello, è Professore Ordinario di Disegno presso l'Università di Firenze e Dottore di ricerca in Scienze della Rappresentazione e del Rilievo. Responsabile di numerosi progetti di ricerca nazionali ed internazionali, è Professore Onorario presso l'Accademia Statale di Ingegneria Civile e Architettura di Odessa (Ucraina) e, negli anni, ha diretto ricerche sulla documentazione del patrimonio in collaborazione con numerosi istituti universitari in Russia, Polonia, Spagna, Cuba, Brasile, Israele e Palestina. Responsabile di Riviste e Collane scientifiche, ha organizzato numerose conferenze internazionali sulla documentazione del patrimonio.

ISSN 2533-2414 (print)
ISSN 2612-7997 (online)
ISBN 979-12-215-0209-1 (Print)
ISBN 979-12-215-0210-7 (PDF)
ISBN 979-12-215-0211-4 (XML)
DOI 10.36253/979-12-215-0210-7

www.fupress.com