

## **Invito**

### **Conferenza stampa Venerdì 13 marzo 2026 ore 10.00**

**Torralba. Complesso archeologico di Nuraghe Santu Antine. Partecipazione del Ministero della Cultura alla campagna “Twin it! Part II” di Europeana Foundation per l’anno 2025/2026.**

Venerdì 13 marzo alle ore 10.00 si terrà nella torre centrale del Nuraghe Santu Antine la conferenza stampa per l’avvio del progetto internazionale “Twin it! Part II” di Europeana Foundation 2025-2026, che vedrà come monumento rappresentativo dell’Italia il Nuraghe Santu Antine di Torralba.

L’Unione Europea incoraggia gli Stati membri a digitalizzare in 3D tutti gli edifici considerati a rischio e i luoghi culturali e patrimoniali più visitati. Con la campagna “Twin.it! 3D for Europe’s culture”, i Ministeri della Cultura dei 27 Stati membri sono stati invitati a presentare un elemento del patrimonio culturale digitalizzato in 3D nello spazio comune europeo dei dati sul patrimonio culturale, gestito da Europeana Foundation.

Per l’edizione 2025-2026 la Digital Library, in attuazione di quanto predisposto dalla Direzione generale Digitalizzazione e comunicazione, in coordinamento con la Direzione Generale Affari Europei e Internazionali del Dipartimento per l’Amministrazione Generale, ha sottoposto all’European Common Data Group for Cultural Heritage (CEDCHE) ed Europeana Foundation la candidatura del complesso archeologico di Nuraghe Santu Antine, promossa dalla Soprintendenza Archeologia, belle arti e paesaggio per le province di Sassari e Nuoro, che nel mese di febbraio 2026 è stata formalmente accettata. L’iniziativa conferma il dialogo già attivo tra il Ministero della Cultura ed Europeana Foundation, articolato su più linee di collaborazione per la valorizzazione del patrimonio culturale digitale.

Il monumento, che consta di una torre centrale su tre livelli conservata per un’altezza di quasi 18 m, e di un bastione trilobato a pianta equilatera con corridoi megalitici, costituisce, a parere unanime degli studiosi, una delle più grandi espressioni architettoniche della civiltà nuragica, iscritta anche nella candidatura seriale UNESCO “Nuragic Monuments of Sardinia”, e rappresenterà dunque l’Italia nell’ambito della prestigiosa iniziativa internazionale.

La realizzazione del gemello digitale, oltre a essere utilizzata per la fruizione virtuale del complesso, permetterà di tenere traccia degli interventi di manutenzione e restauro del bene, comportando così significativi avanzamenti per la sua tutela e conservazione. Il progetto è condotto dall’Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale - Digital Library, nell’ambito della Direzione generale Digitalizzazione e comunicazione, e si avvale inoltre della consulenza scientifica e del coordinamento sul territorio della Soprintendenza ABAP per le province di Sassari e Nuoro, che assicurerà la consulenza scientifica e il coordinamento del progetto con le funzionarie Nadia Canu e Laura Lutzoni. “La realizzazione del modello 3D del Nuraghe Santu Antine è il frutto

di una collaborazione istituzionale funzionale alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio, nello spirito di una governance collaborativa e distribuita del patrimonio culturale digitale che ha animato i progetti di questo Istituto sin dalla sua fondazione”, afferma il direttore di Digital Library Giuliano Romalli. “Il progetto mette in campo strumenti innovativi di studio in grado di costruire le condizioni di una tutela sempre più attenta al patrimonio culturale, una cura che passa necessariamente dalla conoscenza”, sottolinea la Soprintendente per le province di Sassari e Nuoro Monica Stochino.

Il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell’Università di Sassari, e in particolare il referente per il progetto Michele Valentino, curerà la realizzazione del modello 3D con il GRA•VIS | Laboratorio di Scienze Grafiche e Visive. Il Comune di Torralba e la Cooperativa La Pintadera, gestori del sito, assicureranno collaborazione e supporto logistico. Nella fase conclusiva del progetto con la presentazione del modello finale verranno predisposte forme di coinvolgimento delle comunità locali e del pubblico, prevedendo l’organizzazione di un evento di presentazione e divulgazione sul territorio.

La campagna europea di Twin it! si concluderà con un evento finale durante il quale i Ministri presenteranno i loro asset 3D inviati e condivideranno la loro visione per il riutilizzo. In occasione dell’evento finale si svolgerà, inoltre, l’hackathon Hack for Europe, che unirà creatori, sviluppatori e professionisti per esplorare modi nuovi e creativi di riutilizzare gli asset 3D raccolti.