

UN ITINERARIO “AD PATRES”. IL CIMITERO DELLE FONTANELLE A NAPOLI TRA TECNOLOGIA E CREATIVITÀ

1. INTRODUZIONE

Il rapido sviluppo delle tecnologie digitali e multimediali pone al centro sia della ricerca sia degli interventi progettuali di fruizione e valorizzazione una rinnovata attenzione all'esperienza di visita del patrimonio culturale, suscitando un ampio dibattito nei diversi ambiti disciplinari che convergono su questo tema (archeologia, sociologia, economia, informatica, design), sui modelli alternativi di utilizzo degli strumenti tecnologici per facilitare e arricchire la relazione del visitatore con il bene. Indicate come fattori imprescindibili per il cambiamento in ambito culturale, le tecnologie digitali e, in particolare, la tecnologia mobile, sono in grado di trasformare la visita culturale, migliorando e potenziando le modalità di fruizione dei luoghi, di relazione con i visitatori e di gestione delle narrazioni.

Nei casi più virtuosi, che intrecciano innovazione tecnologica, fruizione e valorizzazione dei beni culturali, l'utilizzo delle tecnologie non è fine a se stesso, ma agisce da innesco per lo sviluppo di scenari innovativi di fruizione (SPALLAZZO 2013). Scenari di fruizione in linea con i bisogni di una domanda di cultura sempre più esigente in termini di qualità dell'esperienza ricercata, in cui hanno rilievo l'accessibilità, la disponibilità di informazioni, la possibilità di vivere e conoscere un territorio a partire da prospettive inusuali, di ritrovare il senso della scoperta, dell'autenticità e dell'inaspettato. In questa prospettiva si colloca #ViaggiArte¹ – Sistema integrato di fruizione esperienziale della conoscenza relativa ai beni culturali tra Cinematic VR, Augmented Reality e social networking, un progetto di ricerca e sviluppo coordinato e diretto da Alessandra Marasco. Con il suo inusuale percorso di conoscenza del Cimitero delle Fontanelle di Napoli, il progetto prevede l'utilizzo di un sistema integrato di soluzioni tecnologiche innovative, testate per migliorare

¹ Questo contributo è stato elaborato nell'ambito di un Assegno di Ricerca dal titolo: “La fruizione esperienziale della conoscenza relativa ai beni culturali tra Cinematic VR, Augmented Reality e Social networking”. Il progetto #ViaggiArte è stato realizzato attraverso il bando Sportello dell'Innovazione – Progetti Cultural & Creative Lab della Regione Campania (PON FESR 2007-2013), dall'Istituto di Ricerca su Innovazione e Servizi per lo Sviluppo del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IRISS-CNR), Neatec S.p.A., BBPlanet S.r.l. e Consorzio Universitario di Economia Industriale e Manageriale (CUEIM), in collaborazione con l'Assessorato alla Cultura e al Turismo del Comune di Napoli e Azienda Napoletana Mobilità (ANM). Sul progetto #ViaggiArte cfr. anche DEL VERME, ARRIGO 2017; BUONINCONTRI, MARASCO 2017; MARASCO *et al.* 2018.

la fruizione del patrimonio culturale della Regione Campania, a beneficio dello sviluppo del turismo culturale (MARASCO *et al.* 2018, 142).

2. IL CONTESTO STORICO-TOPOGRAFICO

A Napoli, nel rione Sanità, oltre Porta San Gennaro – che già per la colonia greca di *Neapolis* era destinato ad accogliere i defunti (COLLETTA 1985, 279-282) – è ubicato il Cimitero delle Fontanelle (così detto per le numerose fonti d'acqua presenti in tutta l'area). I tagli nella roccia di quelle che sono antichissime cave disegnano profonde gallerie ipogee di forma trapezoidale; un marchio, questo, caratteristico delle maestranze greche che lavorarono alla costruzione della poderosa cinta muraria di Napoli e che data lo svuotamento della collina di tufo con grande precisione (Fig. 1). Noto anche come Ossario delle Fontanelle, si estende per circa 3000 m², mentre le dimensioni della cavità sono stimate attorno ai 30.000 m³. La zona prospiciente il cimitero è quella dei Vergini così chiamata perché, nell'antichità classica, fu sede della Fratria degli Eunostidi, sacerdoti del dio Eunosto, votati alla castità e alla temperanza (CAPASSO 1905, 111). Qui era ubicato il sito di sepoltura della Fratria e l'estesa area che racchiude gli ipogei funerari ellenistici della città (COLLETTA 1985, 283-292).

In quest'area sorgerà l'ospedale di San Gennaro dei Poveri, deputato ad accogliere gli appestati fin dall'ondata del 1479, ma la data che segna stabilmente l'uso della cava delle Fontanelle come cimitero/ossario è il 1654, anno in cui il morbo si abbatte su Napoli, decimando la città. Il Cimitero, a cui oggi si accede da una cavità sulla destra della piccola chiesa di Maria Santissima del Carmine, è caratterizzato da tre enormi gallerie principali. Come già detto, ha un'origine poco poetica: le ossa depositate rappresentano gli avanzi dei cadaveri raccolti a più ondate, dal 1656 al 1837, nelle terribili delle numerose congreghe napoletane (CALVI 1981; DE MATTEIS, NIOLA 1993, PIEDIMONTE 2003; FUSCO 2009; CIVITELLI 2014). Così lo scrittore Roger Peyrefitte lo racconta: «Contro le pareti, su dei grandi quadrati di calce bianca, si stagliano croci di legno nero. In questa macabra scenografia, illuminata appena un po' di più da grandi spiragli le persone errano come ombre, s'inginocchiano, pregano. Il curato Barbato, che le ha trasformate in ossario una cinquantina d'anni fa, ha avuto anche il privilegio di restaurare, con i resti provenienti da cimiteri sconacrati, l'antica devozione delle catacombe» (PEYREFITTE 1992).

La sistemazione del luogo si data invece al 1872, quando Don Gaetano Barbato, con l'aiuto delle popolane del quartiere, mise in ordine le ossa nello stato in cui ancora oggi si vedono. Queste ultime sono tutte anonime, ad eccezione di due scheletri conservati in bare protette da vetri: quello di Filippo Carafa, conte di Cerreto dei Duchi di Maddaloni, morto nel 1797 e quello di Donna Margherita Petrucci, morta nel 1795. La frequentazione di questi spazi da parte dei fedeli si data a partire da questo momento e



Fig. 1 – La galleria principale dell’Ossario delle Fontanelle. Il sito è di proprietà del Comune di Napoli che ne garantisce anche l’apertura gratuita al pubblico.

prosegue ininterrotta fino a quando, sul finire degli anni Sessanta, un decreto del Tribunale ecclesiastico sancisce il divieto di onorare resti umani anonimi e responsabilizza i parroci affinché tali riti siano contenuti o cancellati (Tribunale Ecclesiastico per la causa dei Santi di Napoli, 1969). Oggi, il cimitero rappresenta il punto di partenza di un percorso turistico, e quindi precluso a qualsiasi liturgia, che include anche la chiesa di Santa Maria del Purgatorio ad Arco, la basilica di San Pietro ad Aram e la chiesa di Sant’Agostino alla Zecca, oltre alle numerosissime edicole dedicate alle anime del Purgatorio presenti nel quadrato urbano definito da queste strutture.

3. UN ITINERARIO *AD PATRES*

Le ossa conservate nel Cimitero delle Fontanelle sono la rappresentazione materica delle anime del Purgatorio, folla anonima e sterminata di spiriti

dolenti che popolano le profondità del suolo della città, e, com'è ben noto, sono oggetto di un'antica devozione popolare. Miseri avanzi di creature che pensarono, parlarono, soffrirono e amarono, sventurati che morirono drammaticamente e violentemente e quindi senza cordoglio. Nell'immaginario popolare, "male morti" che continuano a vagare tra le fiamme del Purgatorio alla mercé delle cure e delle preghiere dei vivi, le sole cose capaci di restituire loro la pace. E non è necessario essere iniziati ai misteri di Napoli per sapere che proprio in mezzo al tumulto di uno dei quartieri più popolari della città, il rione Sanità, si svela un accesso, continuamente varcato, per l'Averno. E mentre gli ormai scarsi devoti sanno benissimo come orientarsi in questa atmosfera onirica, i turisti, che aumentano sempre più, sono avidi di notizie. Quale è allora la suggestione che spinge tanti a visitare le Fontanelle? Ci vanno per riguardo alla morte o per riguardo alla vita?

Fin dalla prima individuazione, che si fa risalire al XVI secolo, fu chiaro che il sito sarebbe diventato lo spazio delle suppliche, delle preghiere tacite e modeste, di tutta la città. Per stringere con i morti un dialogo duraturo, che avrebbe anche significato un tangibile ingresso dell'aldilà nel mondo moderno, improvvisati pellegrini cominciarono ad appropriarsi di teschi anonimi, adottandoli (Figg. 2-3). Ancora in pieno XIX e XX secolo, quando in successivi lavori di ampliamento e ristrutturazione della città furono rinvenuti, a più riprese, depositi e accumuli di ossa umane nella sterminata rete di cavità naturali e artificiali del sottosuolo napoletano, fu ancora il Cimitero delle Fontanelle ad essere individuato come luogo adatto ad ospitarli e per

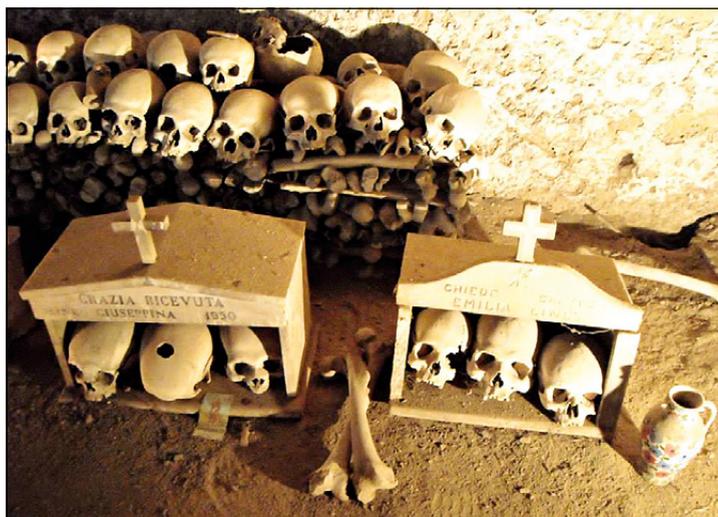


Fig. 2 – Alcuni dei teschi dell'Ossario delle Fontanelle, sistemati in apposite teche di legno.



Fig. 3 – Fin dagli anni Ottanta i fedeli usano depositare una monetina sul cranio adottato.

sempre (CIVITELLI 2014). È così che nelle regioni ipogee del corpo urbano, l’immaginario popolare trama per secoli una fitta rete culturale che cattura frammenti appartenenti a strati successivi del tempo connettendoli in un disegno mitico, leggendario, rituale, che dà senso alle permanenze, alle tracce di una memoria altrimenti inafferrabile e perturbante.

Il sotterraneo, ovvero ciò che sta sotto nello spazio, prende a significare ciò che sta prima nel tempo. Ed è dalla complessità insita nel quotidiano svolgersi della circolarità solidale tra vivi e morti e dal peculiare patrimonio immateriale che produce la cura di un’infelice schiera penante, che si irradiano le storie più diverse. Sono questi gli elementi che, secondo la lettura dell’antropologo Marino Niola, trasformano l’enorme patrimonio affidato alla tradizione orale da un contenitore di fantasmi nel più variegato e vivo degli eserciti di spiriti tutelari (DE MATTEIS, NIOLA 1993). Punto di partenza storico del percorso pensato per la fruizione di un Cimitero che rappresenta l’Ossario monumentale di Napoli è questo immaginario devoto e popolare che condensa nelle Fontanelle i resti archeologici delle epidemie e delle ecatombi vissute dalla città a partire dal 1479, anche se gran parte delle storie

sedimentate in questo luogo sono, almeno a dar retta alle “cronache popolari”, ricondotte alla peste del 1656 (PIEDIMONTE 2003).

L'inaspettato arrivo di una calamità è sempre un banco di prova per i diversi ceti che compongono il corpo sociale di una comunità, e tanto più questo assunto è valido quando l'emergenza di cui si parla è l'epidemia di peste che nel 1656-1658 colpì il più grande dei territori che la monarchia spagnola annoverasse in Italia, ben 130 anni dopo l'ultima epidemia di cui la città serbasse memoria². Una lunga tradizione di studi di storia economica colloca la Napoli di questo periodo tra le maggiori città europee, seconda per numero di abitanti solo a Londra e Parigi (DE ROSA 1987, 194; FUSCO 2007), e anche se nessuno dei numerosi tentativi fatti per fornire una stima della sua popolazione nell'anno precedente l'epidemia può essere ritenuto certo – il numero più plausibile oscilla tra i 400.000-450.000 abitanti (GALLASSO 1970; FUSCO 2009; e inoltre DE MAIO 1971, 3) – tutti gli studiosi sono concordi nel ritenere che la cittadinanza fu dimezzata. È per questo motivo che nella strutturazione di un percorso di fruizione di un luogo così unico non avrebbe avuto senso cercare di capire quali fossero le generazioni o le identità rappresentate in quelle montagne di esseri disfatti, ma piuttosto indagare, e poi raccontare ai visitatori, cosa ha costruito il sentimento di profondo attaccamento che la città ha mostrato di avere per secoli con quelle povere ossa abbandonate.

4. TECNOLOGIE PER LA FRUIZIONE

Il progetto di fruizione e valorizzazione dell'area è stato sviluppato utilizzando la più recente tecnologia VR e Oculus Rift al fine di stimolare i potenziali visitatori “a viaggiare” nel sito reale. Il modello elaborato prevede tre diverse e sinergiche modalità di applicazione della tecnologia a supporto della fruizione culturale: Off-Site, relativa al primo contatto con il sito nella fase antecedente alla visita attraverso un'esperienza di Cinematic Virtual Reality con il sistema Oculus Rift per creare interesse, anticipazione e incentivare il visitatore alla visita vera e propria; On-Site, relativa all'esperienza di visita presso il sito con il supporto di una applicazione mobile in grado di sfruttare tecniche di Augmented Reality per approfondire la conoscenza del sito in modo interattivo; On-Line, relativa alla condivisione e alla valorizzazione sociale dell'esperienza nella fase successiva alla visita attraverso un portale basato sull'architettura di social networking, che rende disponibili percorsi

² Va ricordato che fino al 1894, anno dell'individuazione del bacillo della peste, la medicina non riuscì a diagnosticare un male che presentava sintomi comuni a molte altre malattie (CALVI 1981, 412). È bene ricordare inoltre che questi fenomeni non sono confinati nella sfera letteraria o storico artistica di Napoli, ma fanno parte dell'esperienza comune della maggior parte della popolazione europea in età moderna, su cui cfr. BIRABEN 1975-1976.

soggettivi di approfondimento del sito culturale sulla base dell’esperienza reale dei visitatori (MARASCO 2017, 60).

Un itinerario storico declinato attraverso una soluzione tecnologica inconsueta per quello che, pur essendo conosciuto come un Cimitero, è in realtà un Ossario; una soluzione in grado di migliorare non solo la qualità dell’esperienza di fruizione di un monumento altrimenti invisibile, ma anche e soprattutto la capacità di rendere immediatamente comprensibili il suo immenso e sedimentato patrimonio di storie e la contestuale disamina del complesso sistema territoriale che lo ha prodotto (DEL VERME 2017, 55). Il modello di fruizione progettato, e sperimentato per il Cimitero delle Fontanelle di Napoli, trasforma la visita ad un luogo unico – un contenitore di materiali seriali e anonimi e, per questo, di difficile lettura – in un’esperienza di viaggio immersiva e coinvolgente.

Il portato emozionale del sito si alimenta dell’attesa e dell’esperienza della visita e risulta amplificato grazie ad un percorso di Cinematic Virtual Reality in 3D con attori in costume (MARASCO 2017, 61). A loro è riservato il compito di raccontare in prima persona le complesse vicende che hanno prodotto i perturbanti cumuli di ossa riversati da secoli nelle viscere delle Fontanelle. E, se è vero che l’interrogazione antropologica di una cultura non può avvenire che prestando orecchio all’armonia complessiva delle voci che l’attraversano, allora tanto più fondamentale risulta la puntuale individuazione dello strumento per il racconto emozionale che intende veicolare la visita. Se oggi le storie delle Fontanelle sono così celebri e vivaci, è a causa di una lenta metamorfosi che ha tramutato anonimi resti in miracolose reliquie calate in una serie di altrettanti back-stage del passato. E poco importa se si tratta di storie semplici, legate come sono a personaggi meglio noti per le loro arti e mestieri che non per i loro nomi.

Questa scelta di fruizione non fornisce solo un esempio paradigmatico di una delle forme più innovative del racconto contemporaneo (JENKINS 2007, 25): l’uso di storie e narrazioni nate per far vivere in prima persona al pubblico esperienze dall’alto potenziale spettacolare, di grande originalità e quindi di sicuro ritorno emozionale, riproduce anche fedelmente la lettura dell’immaginario popolare che nei secoli ha elaborato, in un memoriale della morte, frammenti di un vissuto ignoto secondo una topica teatrale e li ha tramandati oralmente per generazioni. La teatralizzazione di un testo popolare, di una filastrocca, di una nenia sono da considerarsi una sorta di ricucitura enigmatica tra il luogo, la sua storia, il suo vissuto e contestualizzano i racconti non solo nel loro valore espressivo o nelle loro trasformazioni formali, ma nelle modalità stesse della loro esistenza.

5. NARRARE ESPANSO E LIVING HISTORIES

La tecnica è precedente alla diffusione dei media digitali ed è antichissima. Le religioni nel corso dei millenni hanno prodotto alcune tra le narrazioni

espanse di maggiore impatto emotivo e che affondano le radici in tempi ben più remoti del momento in cui sono state stabilizzate in testi scritti. Lo schema è sempre lo stesso, un'intelaiatura narrativa centrale, tramandata dai testi sacri, da cui si dipanano molteplici ulteriori estensioni del racconto, che vengono calate nel perimetro di altre piattaforme mediali: architettura, pittura, canti e musica, poesia, favola, fino ad eventi dal vivo, come i rituali che ne rinnovano il culto. Nel nostro itinerario, come del resto oggi sempre più di frequente in molti progetti dedicati alla valorizzazione dei beni culturali, tecniche antiche e moderne si mescolano in un contesto di device elettronici multifunzione, portabili e dialoganti; dove anche la rigida distinzione tra i media si ammorbidisce, perché non trova più corrispondenza nelle modalità fruibili del pubblico, che ama sempre più "saltellare" da un medium all'altro (BUONINCONTRI, MARASCO 2017).



Fig. 4 – Visita del sito con il supporto dell'App scaricabile gratuitamente. Nell'immagine, la palina è collocata in corrispondenza del cranio identificato dalla credenza popolare con quello del capitano.

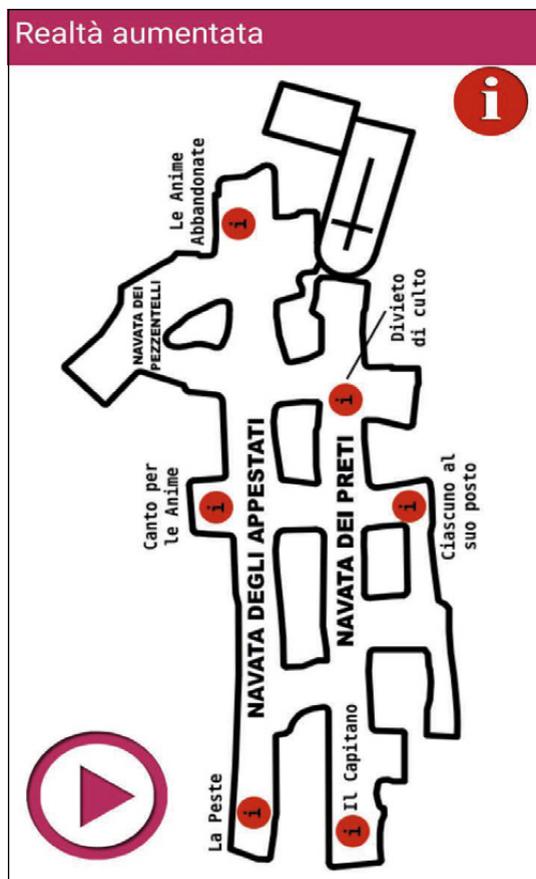


Fig. 5 – La pianta dell’Ossario tematizzata con i personaggi resi famosi dalla cultura popolare e con l’indicazione dei punti da cui è scaricabile/visibile l’App.

Nelle maglie di questo ordito, in cui l’accento non è più sulle differenze tra i diversi strumenti di fruizione, ma piuttosto sulle loro possibilità di dialogo e sull’interscambiabilità e adattabilità dei contenuti, così come dei ruoli di autore/attore e spettatore/interlocutore, l’esecuzione di una azione nel mondo reale – la connessione gratuita all’App e il posizionamento sulle sei paline con QRCode collocate nel sito (Figg. 4-5) – rappresenta il varco spazio temporale creato per ritrovare le vite dei personaggi che popolano l’universo narrativo delle Fontanelle; e identifica un modello di valorizzazione multiplatforma di un patrimonio culturale già esistente, al servizio del recupero della memoria, individuale e condivisa, a costi sostenibili (MARASCO 2017, 59).

Il piacere dell'incontro virtuale con il popolo delle cavità di Napoli spezza la linea sottile tra fantasia e realtà e consente al visitatore un grado di immedesimazione nella condizione dell'essere umano che racconta le proprie condivisibili pene, mai sperimentato prima per un Ossario. Questo modello prevede infatti la ricostruzione di un determinato contesto storico, all'interno del monumento; qui si muovono persone che portano in scena un particolare evento o una specifica storia. È la visione di queste living histories girate con video a 360 gradi e con attori professionisti in costume nelle gallerie ipogee dell'Ossario che crea un legame simbiotico in grado di offrire un piacere molto superiore a quello generabile dal singolo racconto tradizionale³. In questo caso, la differenza è dei media e non dei contenuti – che ovviamente sono gli stessi anche nell'esperienza di visita tradizionale – che contribuiscono ad amplificare l'intensità del coinvolgimento.

La serie si compone di sei tappe della durata media di 2 minuti circa che raccontano attraverso video, foto e audio la storia del sito: due sono gli episodi girati con telecamere a 360 gradi che hanno permesso di realizzare un filmato in cui le proporzioni tra gli oggetti e i dettagli rappresentati sono assolutamente reali e in cui il protagonista indiscusso del luogo – un capitano – si rivolge direttamente al pubblico (Fig. 6) per chiarire la storia di uomini e donne accomunati da una morte violenta e il cui trapasso è ostacolato dall'assenza di riti di cordoglio. Per la stesura di questi episodi è stato usato come canovaccio il testo di alcune antiche preghiere popolari (TERRANOVA 1906, 11; NIOLA 2003, 23). Il prodotto finale è un trailer implementabile, di grande efficacia comunicativa, in cui sceneggiatura e testi recitati sono il frutto della stretta collaborazione tra storici e sceneggiatori professionisti. La sfida vera è stata affrontare, da più prospettive narrative, le frontiere della fantasia umana, che in quella cava dismessa è riuscita a costruire un mondo di personaggi e comparse in grado di dialogare con la città per secoli.

L'immaginazione e un patrimonio di simboli e valori condivisi tra la comunità dei morti e la città dei vivi hanno costruito quello che potremmo definire l'immaginario drammaturgico delle Fontanelle che, nella nostra "visione cinematografica", diventa un racconto replicabile all'infinito e aperto a nuove ibridazioni. Canti popolari, filastrocche e nenie servono così a costruire l'ordito di un racconto originale che lascia l'identità del personaggio in secondo piano perché, nel mondo a cui esso appartiene, questo aspetto non ha più importanza. È la codificazione di una sorta di anonimo e secolare mormorio che chiede allo spettatore/fruitori: "Importa chi ha realmente parlato?". Nell'indifferenza dettata da questa formulazione di Samuel Beckett,

³ Operativamente, sono stati realizzati sei cortometraggi – il cui promo anch'esso girato a 360 gradi è disponibile su YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=L7HwvIH9NvM>) – che sono scaricabili gratuitamente dall'App Store di Google.



Fig. 6 – Un momento del viaggio virtuale e del video a 360 gradi; nella finzione drammaturgica, il capitano si rivolge direttamente al fedele che lo interroga.

Michel Foucault individua quello che lui stesso definisce uno dei principi etici fondamentali della scrittura contemporanea; dove etico rimanda a un principio che non individua la scrittura come risultato, ma come strumento che permette l'apertura di uno spazio che il filosofo racchiude nella definizione di “situazione transdiscorsiva” (FOUCAULT 1996, 3). Un testo anonimo che si tramanda in un racconto orale che si arricchisce di dettagli nell'arco di un dato tempo e che ha, come suoi redattori, proprio quelle voci anonime che ne hanno consentito la trasmissione. Esso sacralizzerà i personaggi del suo racconto e manterrà la forza della sua cronaca, anche in assenza dei caratteri individuali di un autore, arrivando ad aprire uno spazio per qualcosa d'altro che, nel caso esaminato, ha una sua indiscutibile forza letteraria.

C'è stato un tempo in cui i testi che noi chiamiamo letterari (epopee, racconti miti, leggende colte) erano messi in circolazione, tramandati e valorizzati senza che si ponesse la questione del loro autore, il loro anonimato non rappresentava un freno alla loro diffusione; l'unica credibilità espressa, come tacita garanzia, era la loro antichità (Eco 1979). Anche nel caso dei racconti sedimentati nella cultura popolare napoletana, l'io narratore rinvia ad un individuo senza un vero equivalente. Quel che conta è che, in un luogo e in un tempo determinato, un individuo ha vissuto una data situazione, che può ragionevolmente appartenere a chiunque sia costretto a sopravvivere nella stessa condizione. Nel racconto scritto per le Fontanelle, il patto narrativo che lega personaggio e fruitore sta nella natura versatile del rapporto che la finzione virtuale riesce a trasmettere e in un «processo in cui elementi

integrali di una storia si dipanano sistematicamente attraverso molteplici canali con l'obiettivo di creare un'esperienza di intrattenimento omogenea e coordinata» (JENKINS 2007, 27), in un ponte sospeso tra canoni narrativi antichi e moderne opportunità tecnologiche.

6. LINGUAGGI CONTEMPORANEI PER RACCONTI ANTICHI

Una conoscenza approfondita dei meccanismi della comunicazione online, la familiarità con le piattaforme più usate dagli utenti, la capacità di modulare il linguaggio a seconda dei suoi destinatari e degli strumenti utilizzati, nonché l'attenta lettura dei dati metrici ottenuti dall'engagement sono tutti fattori importanti nella realizzazione di una comunicazione efficace e coinvolgente, in cui al centro non è più chi racconta, ma chi riceve il racconto (D'EREDITÀ *et al.* 2016, 349). Nell'approccio al racconto del passato, il dibattito scientifico sulla necessità di far dialogare tra loro specialisti di culture diverse nell'elaborazione di nuovi linguaggi e moderni registri comunicativi è ormai maturo (LUCAS 2004; ZANINI 2004); sarebbe infatti impensabile progettare oggi un percorso di visita di un qualsiasi bene culturale senza l'ausilio di un apparato esplicativo tecnologico e multimediale pensato per rendere protagonista il fruitore finale.

In campo archeologico, in particolare, il dibattito sul miglioramento del livello di interesse e di partecipazione dell'audience si è di recente arricchito di progetti che rappresentano, per la programmazione di nuovi percorsi di valorizzazione dell'antico, una grande opportunità. Contributi in cui gli autori riconoscono la necessità di sperimentare nuovi messaggi, con linguaggi che devono essere originali e creativi per essere in linea con le aspettative del pubblico (POMPILI 2018). Le storie sono sintetiche, realistiche, basate su un linguaggio visivo, coinvolgenti, accattivanti e, contro falsi stereotipi, capaci di favorire uno scambio interculturale; capaci di svelare invece di descrivere (DAL MASO 2018, 69).

Esperienze concrete come il video di animazione *Closing Time*, un cortometraggio che fa luce sugli ostacoli e le difficoltà da affrontare nel tentativo di percorrere nuove strade in campo archeologico (DE FELICE 2018) e anche alcune iniziative recentissime, come *L'Ara Com'Era* per l'Ara Pacis Augustae di Roma, progetto realizzato da Zètema Progetto Cultura s.r.l. e ETT S.p.a. nel 2016, mostrano come sia possibile offrire un nuovo punto di vista su un monumento altrimenti di complessa lettura, attraverso proiezioni 3D, computer vision e molte altre applicazioni informatiche, che ne migliorano l'accessibilità funzionale e culturale (DAL MASO 2018, 187-200). Progetti che rinsaldano principi ormai acquisiti e che in Italia hanno visto le prime esperienze pionieristiche proprio in ambito archeologico, nella costruzione del Museo Narrante del Santuario di Hera Argiva alla Foce del

Sele (GRECO *et al.* 2007) e del Museo Archeologico Virtuale di Ercolano (<http://www.museomav.it/>), nel recente *Catania Living Lab* (<http://www.catanialiveinglab.it/>), che si presenta come un caso virtuoso di integrazione tra cultura e innovazione digitale, e nelle pubblicazioni multimediali del Laboratorio di Informatica Applicata all’Archeologia Medievale (LIAAM) di Siena, al cui interno operano professionalità diverse nel campo della ricerca e dello sviluppo di applicativi per la creazione di pubblicazioni multimediali a carattere archeologico (ZANINI 2004, 64).

In tutte queste esperienze viene ribadito il principio che in archeologia è fondamentale non solo comunicare i risultati finali di un lungo lavoro, ma anche coinvolgere progressivamente il pubblico, passo dopo passo. All’avanguardia, in tal senso, sono state le esperienze del Virtual Heritage Lab dell’Istituto per le Tecnologie Applicate ai Beni Culturali del CNR (<http://www.itabc.cnr.it/pagine/progetti-vh-lab>) tra i primi a sperimentare soluzioni di realtà virtuale per la fruizione dei dati archeologici, dall’inserimento di Avatar nella narrazione, come nel caso del Museo Virtuale della Via Flaminia Antica (oggi “Villa di Livia reloaded”) all’intervento di attori veri e propri, come nel caso del Museo Virtuale della Valle del Tevere. In questi progetti, risulta sempre più superata anche la tradizionale dicotomia tra comunicazione rivolta ad una ristretta comunità scientifica e quella rivolta al grande pubblico (VENCLOVÀ 2007), e tanti sono i casi che rendono stimolante, per entrambe le categorie, l’esame dei luoghi in cui si sperimentano piattaforme comunicative innovative (DAL MASO 2018).

Tra queste, la possibilità di utilizzare un linguaggio videonarrativo, elaborato su una sceneggiatura costruita con strumenti presi a prestito dall’industria cinematografica (Figg. 7-8), così da rendere disponibili a un pubblico diversificato informazioni e dati acquisiti (CANOVA 2009, 258), è una delle modalità di divulgazione sempre più praticata. A questo proposito, una delle esperienze più vicina al modello elaborato per il Cimitero delle Fontanelle è il docudrama sulla stazione di sosta di età romana e tardoantica, in località Vignale, a margine del tracciato dell’antica via Aurelia (ZANINI, RIPANTI 2012). Sullo scavo di Vignale, così come per le Fontanelle, è stato scelto come canale di comunicazione con il pubblico locale lo strumento video e, in particolare, l’obiettivo è stato quello di creare dei cortometraggi autoprodotti che riguardassero il sito archeologico sviluppandone i principali temi d’interesse. Durante le campagne di scavo degli anni 2008-2012 sono stati girati cinque cortometraggi sulla base di sceneggiature, scritte perlopiù collettivamente dal gruppo degli archeologi, che facevano riferimento a storie e personaggi che sono stati costruiti a partire dalla ricerca sul sito (ZANINI, RIPANTI 2012, 14).

Esito di queste riflessioni sono prodotti multilivello, di diverso taglio narrativo, spesso pensati per costituire altrettante parti di una piccola serie, a partire da uno scenario concreto che trovano uno spazio sempre più esteso



Fig. 7 – Un momento della realizzazione dei video a 360 gradi per l'App curata da Neatec S.p.A.; il trailer è stato realizzato da Pej's Kitchen con la regia di Guido Acampa.



Fig. 8 – La struttura utilizzata per la realizzazione del video a 360 gradi: essa si compone di sei GoPro sincronizzate, messe ad angolo retto, così da coprire l'intero arco visivo.

nella presentazione di luoghi e avvenimenti storici. Qui, come nel nostro caso, le living histories filmate riportano al pubblico una storia ricostruita basata sulle fonti a disposizione, con un’attenta messa in scena che punta all’equilibrio tra autenticità e accuratezza (APPLEBY 2005, 257). In questo quadro, la cornice topografica e la forma narrativa non solo non pregiudicano la trasmissione dei contenuti al livello di approfondimento necessario per il pubblico a cui vogliamo rivolgerci, ma aiutano anche ad arrivare alla costruzione più autentica della realtà storica.

Un esempio internazionale molto vicino a questo approccio è ancora la presentazione di *Pinepoint*. Il progetto, realizzato dall’emittente televisiva NFB (<http://interactive.nfb.ca/#/pinepoint/>), inquadra e racconta, in una prospettiva antropologica, la storia di una città canadese abbandonata, attraverso luoghi e persone, video, suoni e fotografie. Qui come a Napoli, il modello di comunicazione proposto si inserisce in un quadro di progettualità innovativa pensata per una divulgazione consapevolmente selettiva, che considera l’esperienza del visitatore il *locus* principale dell’innovazione e vuole delineare un modo misurato e chiaro di comunicazione culturale che possa offrire esperienze virtuali in grado di arricchire significativamente il vissuto emozionale, cognitivo e sensoriale dei fruitori.

LAURA DEL VERME

Istituto di Ricerca su Innovazione e Servizi per lo Sviluppo – CNR
ldelverme@iriss.cnr.it

BIBLIOGRAFIA

- ALIBRANDI R. 2012, *In salute e in malattia. Le Leggi sanitarie borboniche fra Settecento e Ottocento*, Milano, Franco Angeli.
- APPLEBY G. 2005, *Crossing the Rubicon: Fact or fiction in Roman re-enactment*, «Public Archaeology», 4, 4, 257-265.
- BIRABEN J.N. 1975-1976, *Les hommes et la peste en France et dans le pays européens et méditerranéens*, Paris-La Haye, Mouton-École des Hautes Études en Sciences Sociales.
- BUONINCONTRI P., MARASCO A. 2017, *Enhancing cultural heritage experiences with smart technologies: An integrated experiential framework*, «European Journal of Tourism Research», 17, 83-101.
- CALVI G. 1981, *L’oro, il fuoco, le forche, la peste napoletana del 1656*, «Archivio Storico italiano», 139, III, 405-458.
- CANOVA G. 2009, *Enciclopedia del Cinema*, Milano, Garzanti Libri.
- CAPASSO B. 1905, *Napoli greco-romana*, Napoli, Società Napoletana di Storia Patria.
- CIVITELLI R. 2014, *Il cimitero delle Fontanelle. Una storia napoletana*, Napoli, Dante&Descartes.
- COLLETTA T. (ed.) 1985, *Napoli Antica*, Catalogo della mostra, Napoli, Soprintendenza Archeologica di Napoli e Caserta.
- COSMACINI G. 1998, *Storia della medicina e della sanità in Italia. Dalla peste europea alla guerra mondiale. 1348-1918*, Roma-Bari, Editori Laterza.
- DAL MASO C. 2018 (ed.), *Racconti da museo. Storytelling d’autore per il museo 4.0*, Bari, Edipuglia.

- D'EREDITÀ A., FALCONE A., PATE D., ROMI P. 2016, *Strategie di divulgazione dell'archeologia online: metodologie, strumenti e obiettivi. Dalla redazione del piano editoriale alla misurazione dei risultati*, «Archeologia e Calcolatori», 27, 331-352.
- DE FELICE G. 2018, *Alla ricerca della creatività perduta. Ovvero cosa c'è dietro le quinte di un corto di computer animation, quando a realizzarlo è un archeologo*, in DAL MASO 2018, 105-139.
- DE MATTEIS S., NIOLA M. 1993, *Antropologia delle anime in pena. Il resto della storia: un culto del purgatorio*, Lecce, Argo.
- DE ROSA L. 1987, *Il Mezzogiorno spagnolo tra crescita e decadenza*, Milano, Arnoldo Mondadori.
- DEL VERME L., ARRIGO L. 2017, *Innovazione della fruizione: le nuove frontiere della digitalizzazione. Atti della Giornata di studio (Caiazzo 2017)*, Napoli, Edizioni San Bonaventura Onlus.
- DEL VERME L. 2017, *Innovare l'esperienza di fruizione. L'immaginario popolare come spirito guida nel modello #VIAGGIARTE*, in DEL VERME, ARRIGO 2017, 53-58.
- DE MAIO R., *Società e vita religiosa a Napoli nell'età moderna*, Napoli, ESI.
- ECO U. 1979, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- FOUCAULT M. 1996, *Che cos'è un autore?*, in C. MILANESE, Michel Foucault. *Scritti letterari*, Torino, Feltrinelli, 1-21.
- FUSCO I. 2007, *Peste, demografia e fiscalità nel regno di Napoli del XVII secolo*, Milano, Franco Angeli.
- FUSCO I. 2009, *La peste del 1656-1658 nel regno di Napoli: diffusione e mortalità*, «SIDes Popolazione e Storia», 1, 115-138.
- GALASSO G. 1970, *Napoli nel Vicereame spagnolo dal 1648 al 1696*, in AA.VV., *Storia di Napoli*, 3, 273-661.
- GIOVAGNOLI M. 2009, *Cross-media. Le nuove narrazioni*, Milano, Apogeo.
- GRECO G., FERRARA B., CANTONE F. 2007, *New approaches to scientific archaeological data communication: The "Museo Narrante" of the Foce Sele Hera Sanctuary*, «Archaeological Computing Newsletter», 67, 18-23.
- JENKINS H. 2007, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo.
- LE GOFF J. 1982, *La nascita del Purgatorio*, Torino, Giulio Einaudi Editore.
- LEVY P. 1999, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Milano, Feltrinelli.
- LEVY P. 2002, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli.
- LUCAS G. 2004, *Modern disturbances: On the ambiguities of archaeology*, «Modernism/Modernity», 11, 1, 109-120.
- MARASCO A. 2017, *Innovare l'esperienza di fruizione del patrimonio culturale: il modello #VIAGGIARTE*, in DEL VERME, ARRIGO 2017, 59-63.
- MARASCO A., BUONINCONTRI P., VAN NIEKERKB M., ORLOWSKIB M., OKUMUSB F. 2018, *Exploring the role of next-generation virtual technologies in destination marketing*, «Journal of Destination Marketing & Management», 9, 138-148.
- NIOLA M. 2003, *Il purgatorio a Napoli*, Roma, Meltemi.
- PASQUALE N. 1668, *A' posteriori della peste di Napoli e suo Regno dall'anno 1656. Dalla redentione del mondo*, Napoli.
- PEYREFITTE R. 1992, *Le vere catacombe*, in *Dal Vesuvio all'Etna*, Siracusa, Ediprint, 69-77.
- PEPE G. 1861, *Corso di storia moderna scritta e dettata nel suo esiglio di Firenze*, Ed. napoletana.
- PIEDIMONTE A.E. 2003, *Il cimitero delle Fontanelle. Il culto delle anime del purgatorio e il sottosuolo di Napoli*, Napoli, Electa.
- POMPILI I. 2018, Rec. a C. DAL MASO (ed.), *Racconti da museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, Bari 2018, Edipuglia; A. FALCONE, A. D'EREDITÀ (eds.), *Archeosocial. L'archeologia riscrive il web: esperienze, strategie e buone pratiche*, Mozzecane (VR) 2018, Dielle Editore; S. PALLECCHI, *Raccontare l'archeologia. Strategie e tecniche per la*

- comunicazione dei risultati delle ricerche archeologiche*, Firenze 2017, All’Insegna del Giglio, «Archeologia e Calcolatori», 29, 2018, 342-345.
- SOCIETÀ NAPOLETANA DI STORIA PATRIA, *Notitia di quanto è occorso in Napoli dall’anno 1648 per tutto l’anno 1657 scritta dal dr. Andrea Rubino*, Tomo I, 208 Ms. XXIII D, 14.
- SPALLAZZO D. 2013, *Musei, fruizione culturale e tecnologie. Luoghi, persone, storie*, «Storicamente», 9, 1-7.
- STRAZZULLO F. 1957, *La peste del 1656 a Napoli*, Napoli, Il Fuidoro.
- TERRANOVA F. 1906, “*Le Fontanelle*”, *la Napoli che non muore*, Napoli, Vito Morano Editore.
- VENCLOVÀ N. 2007, *Communication within archaeology: Do we understand each other?*, «European Journal of Archaeology», 10, 2-3, 207-222.
- VOLPE G., DE FELICE G. 2014, *Comunicazione e progetto culturale, archeologia e società*, «European Journal of Post-Classical Archaeologies», 4, 410-420.
- ZANINI E. 2004, *Scrivere per il multimediale: alcune riflessioni di un non-specialista, a partire da un’esperienza recente*, in P. MOSCATI (ed.), *New Frontiers of Archaeological Research. Languages, Communication, Information Technology/Nuove frontiere della ricerca archeologica. Linguaggi, comunicazione, informatica*, «Archeologia e Calcolatori», 15, 63-79.
- ZANINI E., RIPANTI F. 2012, *Pubblicare uno scavo all’epoca di YouTube: comunicazione archeologica, narritività e video*, «Archeologia e Calcolatori», 23, 7-30.

ABSTRACT

The rapid development of digital and multimedia technologies has generated a renewed attention on a number of alternative models for facilitating and enriching the relationship between visitors and the cultural assets they are interested in, in various disciplinary areas (archaeology, sociology, economics, information technology, design). Digital technologies, and in particular mobile technology, are capable of transforming any cultural visit, improving and strengthening the ways in which visitors can enjoy it. In the most rewarding examples, the use of such technologies acts as a trigger for the development of innovative scenarios in line with the needs for improving the experience, so reigniting a sense of discovery, reality and surprise. The #ViaggiArte project offers an unusual way of acquiring knowledge about the monumental Ossuary of Naples, developed by using the latest VR and Oculus Rift technology, in order to encourage potential visitors to ‘travel’ in the real site. The programme designed for the Cemetery of the Fontanelle in Naples is able to transform a series of anonymous, and so difficult to appreciate, objects into an immersive and engaging travel experience. The emotional impact of the site is fuelled by the exposure to the programme, amplified by its virtual reality cinematic experience. The project also provides a paradigmatic example of innovative forms of contemporary storytelling.

