

LA CULTURA MATERIALE DELLA NECROPOLI DI ABAKAINON NELL'ESPOSIZIONE MULTIMEDIALE DEL MUSEO ARCHEOLOGICO "SANTI FURNARI" DI TRIPI (ME)

1. INTRODUZIONE

Il patrimonio culturale italiano, unico e inimitabile, è ciò che distingue e caratterizza il nostro Paese. È chiaro che è necessario tutelare i beni storici, artistici, archeologici e paesaggistici che lo costituiscono, così come promuovere la massima diffusione possibile della sua conoscenza. È necessario, per fare ciò, abituare i cittadini a frequentare assiduamente e amare i musei, le pinacoteche e i monumenti, unica strada da percorrere per un'autentica crescita civile, sociale e culturale dell'intera Nazione. Allo stesso tempo, consapevoli della crescente importanza del turismo culturale nel contesto dell'economia del Paese, dobbiamo impegnarci per mantenere e incrementare dove necessario lo standard dell'accoglienza nelle strutture museali e nelle aree archeologiche, rendendo la visita al museo un'esperienza sempre più piacevole e appagante.

A questo scopo la tecnologia si rivela un potente alleato per raggiungere questi obiettivi. Da non sottovalutare, poi, che molti giovani, grazie all'utilizzo di un linguaggio attuale e immediato come quello fornito dalla tecnologia, sono ormai stimolati e hanno occasione di avvicinarsi più facilmente a ciò che finora è stato percepito come distante e privo di attrattiva. La ricerca e le innovazioni tecnologiche, inoltre, contribuiscono notevolmente a innalzare il livello di salvaguardia dei beni artistici e archeologici, mettendo a disposizione dei tecnici delle soprintendenze e delle forze dell'ordine strumenti che facilitano l'operato nella tutela del patrimonio culturale. Il nostro Paese, pur essendo considerato il più grande giacimento di risorse culturali e pur non mancando di creatività e di livelli qualitativi eccellenti, ha ancora molto da imparare dagli altri Paesi europei, per fare impresa in questo ambito.

La Cultura deve essere un valore condiviso anche dalla popolazione e percepito come fattore decisivo dello sviluppo economico e del benessere sociale, per i quali è sicuramente una risorsa straordinaria, configurandosi non solo come fattore costitutivo dell'identità collettiva del territorio, ma anche come possibile volano di sviluppo economico. Allo stesso tempo occorre promuovere una forte integrazione tra i comparti interessati (turismo, spettacolo, ricerca e università, formazione, artigianato) per non fare della cultura soltanto un servizio, ma un fattore di attrazione economica, il cui più immediato beneficio è quello di sviluppare il cosiddetto "turismo culturale".

L'"Innovazione" deve essere quindi intesa anche e soprattutto come implementazione di un processo, di un nuovo metodo organizzativo che rinnovi

le relazioni e le collaborazioni tra Enti e Aziende, con particolare attenzione a quelle impegnate nella ricerca e nella sperimentazione di nuove tecnologie applicate ai Beni Culturali, creando, quindi, un processo evolutivo che evidenzi come le sinergie tra pubblico e privato siano fondamentali e necessarie quando sono finalizzate alla valorizzazione di un bene comune: il bene culturale.

La comunicazione applicata ai beni culturali è uno dei temi più importanti e, in Italia, probabilmente anche uno dei meno compresi; fraintendimenti riguardano sia il modo di fare comunicazione, sia le sue finalità, diversamente da quanto avviene, per esempio, nel mondo anglosassone. Cultura vuol dire “la storia” che si può narrare a partire da un bene culturale; solo allora comunicazione e cultura diventano quasi sinonimi. La cultura non è legata solo alle caratteristiche fisiche degli oggetti, ma alla loro capacità di suscitare emozioni, istituire nessi, risvegliare curiosità. Comunicare equivale, dunque, a fare cultura e fare cultura equivale a comunicare. Per rendere importante un bene culturale agli occhi di un pubblico (grande o piccolo che sia) è importante comunicarne gli aspetti salienti e quindi, per l’analogia sopra stabilita, fare cultura. Comunicare bene è dunque il modo per valorizzare i beni culturali agli occhi del pubblico e questo vuol dire rendere importanti i beni culturali agli occhi della società, favorendo tra l’altro un maggior flusso di risorse economiche verso il mondo dei beni culturali, provenienti sia dalla pubblica amministrazione che da sponsor privati.

Tenendo presenti questi obiettivi, l’articolo intende illustrare l’esperienza dell’allestimento multimediale del Museo Archeologico “Santi Furnari” di Tripi (ME). Il Museo (<http://www.museosantifurnari.it/>), inaugurato nel gennaio 2012 grazie all’interessamento del Comune di Tripi in sinergia con la Soprintendenza BB.CC.AA. di Messina, nasce dall’esigenza di dare la giusta e permanente collocazione ai corredi funerari rinvenuti nella necropoli dell’antica città di Abakainon che sorgeva nel territorio dell’odierno Comune di Tripi (BACCI 2009a).

2. ABAKAINON

Posto tra la catena dei Nebrodi e quella dei Peloritani, in un comprensorio montuoso nella parte centro-settentrionale della Sicilia, a otto miglia dalla costa tirrenica, Abakainon, oggi in territorio del Comune di Tripi (ME), è uno di quei centri cosiddetti “siculo-greci” di cui si conosce il nome perché tramandato dagli storici di età greca e romana (cfr. da ultimo SOFIA 2017c, 31-42). In proposito, lo storico Diodoro Siculo (Diod., XIV, 78, 5-6) riferisce che Dionisio I di Siracusa, nel 396 a.C., nel fondare la città di Tindari, dove insediò i mercenari Messeni, tolse ad Abakainon una parte del territorio che doveva, pertanto, estendersi fino alla costa tirrenica.

La città è storicamente documentata a partire dalla metà del V sec. a.C., quando conia una lunga serie di *litrai* e *hemilitrai* d’argento, in concomitanza

al collasso della potenza dei Dinomenidi, rappresentando sia il grado di importanza raggiunto, sia l'avvenuta integrazione nel contesto economico-culturale ellenico. Al pari di altre comunità indigene, Abakainon compare spesso coinvolta nei profondi rivolgimenti politici che, tra la fine del V e il III sec. a.C., sconvolsero l'isola e ridisegnarono i rapporti di forza tra Siracusa e Cartagine. Sempre rivendicando la propria autonomia, la città si guadagnò e mantenne un notevole grado di prosperità, schierandosi ora con l'una ora con l'altra potenza, fintantoché lo sviluppo di Tindari non le fece assumere dimensioni e caratteristiche di un centro urbano secondario. Nel 393 a.C., alleata con Cartagine, la città accoglie Magone, in lotta contro Dionisio I, tiranno di Siracusa (Diod., XIV, 90, 1-3); nel 393-392 a.C., Magone stringe alleanza con i Siculi e si dirige contro Messina; dopodiché si accampa presso l'alleata Abakainon, dove viene attaccato e vinto da Dionisio I. Nel 315 a.C., ancora una volta alleata con Cartagine, la città appoggia Amilcare (Diod., XIX, 110, 3-4), in lotta contro Agatocle, feroce repressore della fazione cittadina a lui avversa (Diod., XIX, 65, 6). Nel 263 a.C., alleata con Siracusa, la città favorisce Ierone II, in lotta contro i Mamertini stanziati a Messana (Diod., XXII, 13). Ierone II, nella sua avanzata contro i Mamertini di Messana, dopo aver ottenuto la capitolazione di Halaesa, viene accolto favorevolmente dalla popolazione di Abakainon e Tindari.

Intorno al 210 a.C., nel corso della seconda guerra punica (218-201 a.C.), la città, ad opera del proconsole M. Valerio Levino, viene probabilmente classificata come *civitas decumana* nella nuova organizzazione della *Provincia Sicilia*. Intorno al 131 a.C., una volta conclusa la prima rivolta servile ad opera del proconsole P. Rupilio, Abakainon ritorna ad essere menzionata, in relazione alle guerre civili, come "territorio punico" (Appian., *B.C.*, V, 117, 487), ma sembra, da allora, gradatamente scomparire dalla storia.

3. LA NECROPOLI IN CONTRADA CARDUSA

Ubicata ad E rispetto al proposto insediamento urbano di Abakainon, oggi a 1000 m circa di distanza, la contrada Cardusa è fra le poche aree esplorate a vocazione funeraria, sicuramente senza soluzione di continuità, dalla fine del IV agli inizi del II sec. a.C. (SOFIA 2017a; 2018a, 103-112; 2018b, *passim*). Nel corso di successive, ma non continuative campagne di scavo, effettuate a partire dal 1994 fino al 2004 a cura del Servizio Archeologico della Soprintendenza ai Beni Culturali e Ambientali di Messina (BACCI 2009a; BACCI, COPPOLINO 2015) è stata messa in luce una porzione di un'estesa necropoli di età tardo-classica ed ellenistica che, in mancanza di altri elementi, è possibile mettere in relazione con Abakainon (BACCI 2009b, 17-30), l'antico centro indigeno, grecizzato e poi romanizzato (sul processo di "romanizzazione" del territorio cfr. SOFIA 2016), situato tra la catena dei

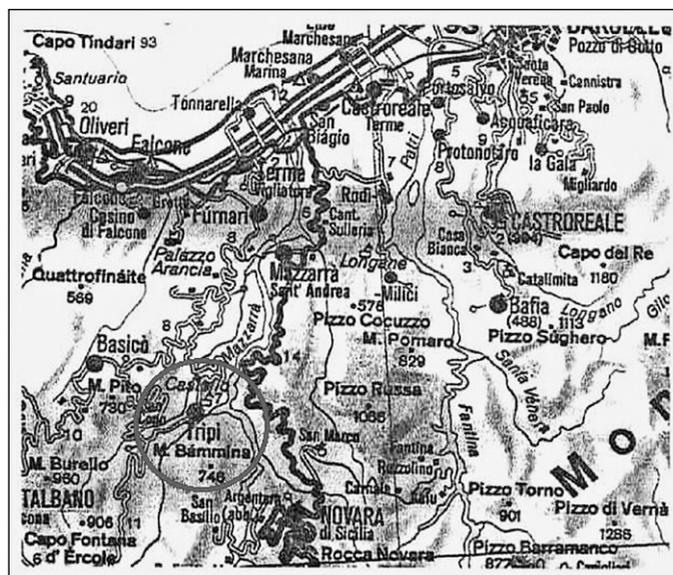


Fig. 1 – Ubicazione di Tripi (elaborazione grafica dell'autore).

Nebrodi e quella dei Peloritani (Fig. 1) (BACCI 2009a, 11; BACCI, COPPOLINO 2015, 17; SOFIA 2015, 2017b, 565-579).

Gli esiti dell'indagine archeologica fin qui condotta forniscono un quadro preliminare e consentono di tracciare linee di ricerca che dovranno essere adeguatamente sviluppate con future analisi di dettaglio. Sebbene il panorama ricostruito possa essere stato più ricco e articolato di quanto non appaia allo stato attuale, emergono evidenti caratteristiche che sembrano accomunare la necropoli di contrada Cardusa a quella di molti altri centri ellenizzati d'Occidente, laddove si sono potuti stabilire confronti sincronici e ravvisare omogeneità di modelli pur nelle diverse possibilità di realizzazione.

Il contesto riflette, nel suo insieme, la volontà evidente di esibire possibilità economica e di ruolo, ancorché esigenza di "propaganda", attraverso la forte diversificazione architettonica delle sepolture: dalle soluzioni enfatizzate dei grandi *epitymbia*, alla semplice fossa, fornita o meno di più tradizionali sistemi di protezione. Costituisce concreta manifestazione di ricchezza e/o di differenziazione sociale la definizione dei corredi di accompagnamento.

Si tratta, nello specifico, di una serie di elementi che contribuiscono alla definizione di un panorama generale quanto mai complesso e articolato e che offrono, pur nell'omogeneità dei caratteri, uno spaccato della nuova fase culturale che caratterizza il processo di evoluzione del costume e di sviluppo politico-sociale tipico dell'età ellenistica. Dalla seconda metà del IV a

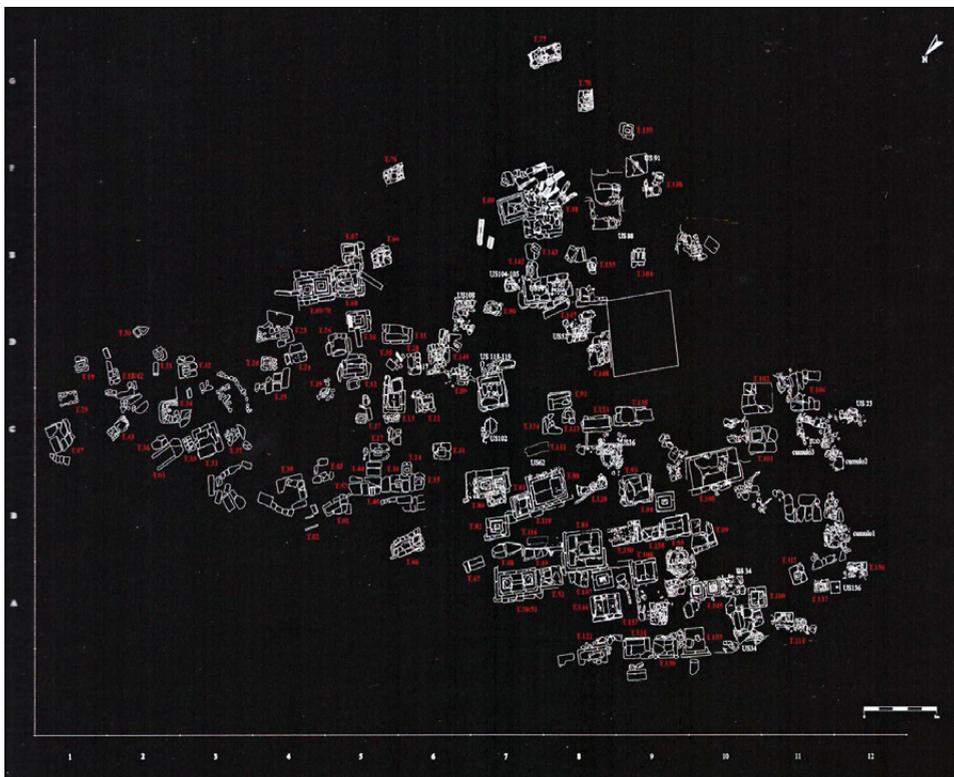


Fig. 2 – Necropoli in contrada Cardusa: planimetria dello scavo (da BACCI, COPPOLINO 2015, 23, fig. 1).

tutto il III sec. a.C. la necropoli (Figg. 2-4) di contrada Cardusa testimonia la ricezione delle tendenze culturali correnti, sia attraverso le scelte operate in ordine all'edilizia sepolcrale, che alla ritualità funeraria: la prevalenza di una tipologia che predilige soluzioni di un certo impegno architettonico, l'alto numero delle incinerazioni rispetto alle inumazioni e l'omologazione dei corredi (SOFIA 2009, 75-108; COPPOLINO, SOFIA 2015b, 75-80) orientano chiaramente in questa direzione e permettono di restituire uno dei momenti più rappresentativi della storia e della cultura dell'antico centro indigeno (COPPOLINO 2009, 72-73).

Le deposizioni esplorate sono tutte singole, tranne in qualche caso in cui risultano abbinata come nelle sepolture 17/56, 18/42 e 104 a-b, ovvero condividere, oltre il medesimo *epitymbion*, uno dei lati breve o lungo delle rispettive casse, litiche o fittili, che contenevano l'inumato o l'incinerato; non si hanno esempi di deposizioni secondarie, esterne o di riutilizzo.



Fig. 3 – La necropoli in contrada Cardusa: panoramica dell'area di scavo (le foto sono tutte a cura dell'autore).

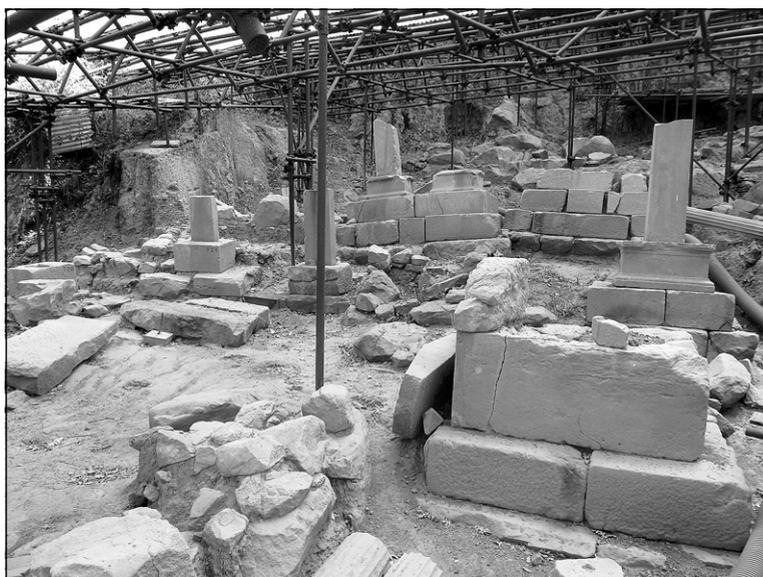


Fig. 4 – La necropoli in contrada Cardusa: particolare dell'area di scavo.

Questo ampio settore di necropoli esplorato sembra essere stato abbandonato definitivamente tra la fine del III e l'inizio del II sec. a.C. Caratteristico della fase finale di sfruttamento dell'area è un alto numero di sepolture, specie del tipo a fossa terragna, apparentemente prive di protezioni e/o di emergenze sul soprassuolo, ovvero che presentano elementi sufficienti a testimoniare una originaria connessione tra monumento funerario e deposizione vera e propria. Densamente distribuite, spesso su più livelli sovrapposti, in una successione temporale molto ravvicinata, queste sepolture sono di norma ricavate sui medesimi livelli di fondazione degli *epitymbia*, utilizzando gli spazi residui e più raramente negli strati di accumulo, interferendo nella maggior parte dei casi con gli *epitymbia* stessi e/o in parte obliterandoli, senza mai sostituirsi ad essi.

4. I RITI NELLA NECROPOLI E L'ANALISI DEI CORREDI FUNERARI IN ESPOSIZIONE

A fronte delle molte difficoltà che in genere contraddistinguono la ricerca sulla ritualità funeraria, specie quando si manchi, come nel caso della necropoli in contrada Cardusa, delle complete e definitive analisi bioarcheometriche condotte ad ampio raggio sui campioni osteologici e botanici, nonché di significativi confronti contestuali con analoghe realtà coeve, non è agevole operare valutazioni assolute in ordine al significato dei due distinti modi di seppellimento all'interno di una compagine sociale, solo per il momento considerata omogenea. Le pratiche dell'incinerazione e dell'inumazione, riflesso di un'ideologia dipendente da distinte concezioni della morte, si riscontrano, nella necropoli in contrada Cardusa, indifferentemente rappresentate sin dalla prima occupazione dell'area e si alternano e coesistono senza un'apparente logica nella distribuzione.

Il rito funerario prevalente è rappresentato dall'incinerazione, sia nella forma diretta (primaria) che indiretta (secondaria). Accanto ad esso, l'evidenza archeologica registra il contemporaneo affermarsi dell'inumazione.

Il complesso degli oggetti che rappresenta il "corredo di accompagnamento" del defunto all'ultima dimora rappresenta per la necropoli in contrada Cardusa un dato fondamentale. Più in generale, esso rimanda a precisi aspetti dell'ideologia funeraria, del culto e delle credenze escatologiche, restituendo, attraverso un articolato e peculiare panorama della "cultura materiale", testimonianze eloquenti sulla vita, lo *status* e l'economia, le mode e la cultura della società abacenina. Al di là del significato e della sacralità che gli si attribuisce, i corredi appartengono, per classe e produzione, ad un repertorio consuetudinario, ampiamente documentato in età ellenistica, nell'area dello Stretto e del basso Tirreno, tra Cefalù, le Isole Eolie e Siracusa. La loro composizione formale, nel contribuire spesso a stabilire il livello sociale del defunto, il sesso e l'età, il ruolo e/o il prestigio della committenza, allude e si riconnette all'esperienza terrena, simbolicamente perpetuata nell'aldilà.

In tal senso, si pone la numerosa documentazione di vasellame ceramico, ma anche di oggetti in oro, in bronzo, in ferro e in piombo, che rispecchiano sia le condizioni e il carattere delle produzioni locali, sia gli esiti e la natura dei rapporti commerciali. I criteri di scelta del materiale esposto sono stati stabiliti in base allo stato di conservazione degli stessi materiali a disposizione. Oltre ad oggetti metallici in bronzo, ferro e piombo, si segnalano in particolare:

– Vasellame ceramico: si distinguono vasi per essenze profumate; vasi connessi al *kosmòs* femminile; vasi connessi al rituale delle nozze; vasi potori; vasi destinati a contenere e/o versare liquidi; vasi legati alle consuetudini della quotidianità; vasi funzionali alle cerimonie culturali, nonché manufatti di uso comune con valore simbolico.

– Oggetti in oro: ricorrono maggiormente oggetti in sottile lamina destinati alla toilette funebre del defunto, secondo un costume ben noto nella Sicilia di età ellenistica e romana. Di più significativo valore sono alcuni ornamenti effettivamente utilizzati in vita dal defunto.

– Monete: è assai frequente la presenza di una o più monete all'interno della sepoltura, talvolta all'esterno, che si possono interpretare come offerta dei viventi alle divinità inferi, "l'obolo per Caronte" o come simbolica rappresentazione del patrimonio del defunto. Si tratta di esemplari in bronzo, databili dalla prima metà del IV agli ultimi decenni del III sec. a.C., riferibili ad emissioni di Abakainon, ma anche di altre città della Magna Grecia e della Sicilia, tra cui Siracusa e Tauromenion, nonché emissioni dei Cartaginesi.

5. LA MULTIMEDIALITÀ NEL MUSEO ARCHEOLOGICO "SANTI FURNARI" (MAST): RIFLESSIONI GENERALI SULL'APPROCCIO ALLA VISITA

L'allestimento del Museo è stato pensato sull'esigenza di personalizzare la visita e di proporre nuovi, e forse più stimolanti, livelli di lettura dei materiali in esposizione. Il risultato è quello di un "Museo interattivo", modello "Frontnet", che integra un percorso espositivo di tipo "convenzionale" con un'esperienza multimediale di narrazione storico-archeologica. Tramite l'ausilio di consolle digitali, poste sul davanti di ogni vetrina, allo scopo di preparare l'utente ad un processo di gestione personalizzata della visita, l'esposizione museale acquista valenza dinamica e relazionale, rispetto ad un pubblico che può liberamente decidere cosa guardare e in che misura approfondire. Costituita da un touch screen, la consolle interattiva, attraverso un'interfaccia grafica, permette il controllo diretto dei contenuti: selezionando l'icona dell'oggetto, l'utente accede ad un percorso ipertestuale, in cui schede tecniche, testi e immagini, spiegano e illustrano l'oggetto selezionato, ovvero lo contestualizzano e lo storicizzano (Figg. 5-7). Su ulteriori schermi collocati a muro è possibile visionare brevi filmati che illustrano la necropoli e la cultura materiale. Il Museo si completa, al terzo



Fig. 5 – Museo Archeologico “Santi Furnari”, particolare delle vetrine, sala piano terra.



Fig. 6 – Museo Archeologico “Santi Furnari”, particolare delle vetrine, sala piano nobile.



Fig. 7 – Museo Archeologico “Santi Furnari”, particolare delle vetrine, sala piano nobile.

livello dell’edificio, con un Centro multimediale che, secondo le intenzioni progettuali, definisce il suo carattere di luogo polivalente di cultura. Aperto al pubblico e accessibile indipendentemente dalle aree espositive, il Centro è in grado di ospitare mostre temporanee, convegni e giornate di studi, per cui è stato dotato di un corner biblioteca, di postazioni Internet/Intranet e di uno spazio auditorium.

La selezione cui è stata sottoposta l’eterogenea quantità dei materiali trova giustificazione nell’assoluta precarietà dello stato di conservazione della maggior parte dei manufatti, siano essi fittili o in metallo (oro, bronzo,



Fig. 8 – Museo Archeologico "Santi Furnari", schermata iniziale del touch screen.



Fig. 9 – Museo Archeologico "Santi Furnari", interfaccia grafica dello schermo touch screen con sezioni.

ferro, piombo), che ha notevolmente condizionato e limitato la scelta a quei corredi funerari diagnostici, benché spesso frammentari o parzialmente restaurati, dall'intrinseco valore storico-scientifico e di più agevole fruizione. Due piani espositivi, comunicanti da uno scalone interno, permettono di articolare l'itinerario in cinque sale, una al piano terra, quattro al piano nobile, con una successione di 11 contenitori, in cui la collezione archeologica si distribuisce secondo due criteri didattici complementari. L'uno diacronico, per rappresentare l'ampia fase di frequentazione della necropoli; l'altro,

di provenienza contestuale, per differenziare l'omogeneità dei corredi, alternandone l'esposizione sulla base tipologica del rito utilizzato per il seppellimento, ovvero l'incinerazione primaria/secondaria e l'inumazione. La schermata iniziale di ogni touch screen del Museo Archeologico "Santi Furnari" rimanda agli oggetti costituenti il corredo d'accompagnamento; ogni touch screen dialoga con gli oggetti collocati nella stessa vetrina espositiva di cui lo schermo fa parte: così cliccando sul singolo reperto si accende in vetrina una luce che lo evidenzia, mentre sullo schermo appare la scheda tecnica con la sua descrizione. Sullo schermo è anche possibile navigare in altre sezioni con propri contenuti: la città di Abakainon, la necropoli in contrada Cardusa, gli *epitymbia*, le deposizioni, i sistemi rituali, i corredi, l'organizzazione della necropoli, la fine della necropoli, la società di Abakainon (Figg. 8-9). Ciò costituisce un approccio utile al visitatore che in questa maniera ha la libertà di muoversi in un percorso archeologico sia "interno" che "esterno" al Museo.

In conclusione possiamo affermare che nel Museo Archeologico "Santi Furnari", inaugurato nell'anno 2012 con ampio anticipo come esempio di innovazione tecnologica su territorio regionale, grazie all'applicazione informatica utilizzata nel percorso di visita, è stata migliorata notevolmente la fruizione dell'esposizione archeologica. Ultimamente, a completamento del percorso di modernizzazione, si è aggiunta anche l'esperienza del virtual tour su piattaforma web (<http://goo.gl/maps/hqNw4>). Questa finestra di innovazione ha permesso un notevole aumento delle visite che, allo stato attuale, si attesta attorno ai duemila visitatori all'anno.

6. CONTESTI E CONFRONTI

Da un punto di vista della "struttura informatica" utilizzata nel Museo Archeologico "Santi Furnari" e del supporto del touch screen che consente di fruire in modo più efficace del patrimonio culturale, si è fatto tesoro dell'esperienza condotta in Germania nel 2003, mutuandone proprio il modello in ambiente "chiuso" fuori dal web. Il progetto WED (*Web as Dialogue*), svolto in cooperazione dal Politecnico di Milano e l'Università della Svizzera Italiana, aveva affrontato il tema dell'accessibilità. L'obiettivo era quello di costruire nuovi principi di design a partire dal paragone tra dialoghi umani e dialoghi "uomo-macchina", per spostare l'interazione dal canale visivo a quello orale e creare una sorta di "dialogo" tra il sito e l'utente (PAOLINI, DI BLAS, ALONZO 2005, 59-60).

Allo scopo di mettere alla prova i primi risultati della ricerca, il gruppo WED realizzò, nell'ambito del progetto europeo HELP, il sito per una mostra di stampe di Munch che si era svolta ai Musei di Stato di Berlino nella primavera del 2003 (<http://www.munchundberlin.org/>). Nel sito si trovavano diverse

funzioni speciali rivolte a migliorarne l'accessibilità; una delle più importanti era il "page schema". Lo screen reader leggeva anzitutto lo schema della pagina, vale a dire, una sorta d'indice delle sezioni di contenuto principali. In questo modo, l'utente poteva accedere direttamente alla sezione cui era interessato (Figg. 5-9).

Negli anni precedenti all'apertura del Museo Archeologico "Santi Furnari" sono state allestite parecchie installazioni multimediali che hanno fornito un ottimo spunto di riferimento circa l'interfaccia utilizzabile (in un software appositamente realizzato) e l'organizzazione della messe di dati da digitalizzare e mettere a disposizione del visitatore. Tra le prime esperienze più significative, prese in parte come modello per l'allestimento (2011/2012) del Museo "Santi Furnari", si possono citare il Parco Archeologico di Egnazia e il Museo Archeologico Nazionale di Firenze.

Il Parco Archeologico di Egnazia (Brindisi) realizzò una innovativa archeoguida touch screen che serviva a rendere più agevole la fruizione del parco al grande pubblico. L'archeoguida fu realizzata su palmare utilizzabile, appunto, con il sistema touch screen. In distribuzione all'ingresso del museo, la guida accompagna oggi il visitatore lungo il percorso, supportando l'osservazione dei monumenti con la narrazione della loro storia e funzione. Il ricorso alla tecnologia avanzata consente così di offrire al pubblico un servizio di qualità. L'ipertesto è stato suddiviso in tre sezioni: introduzione al sito archeologico di Egnazia, la necropoli messapica, la città romana. Dopo aver ricevuto le informazioni utili a comprendere la storia e l'evoluzione del sito, il visitatore può scegliere di dirigersi verso le due diverse aree del parco, la necropoli messapica o la città romana. Utilizzando la planimetria dell'area archeologica su cui sono evidenziate con la numerazione le tappe dove soffermarsi, è possibile, premendo il numero prescelto, far partire il filmato che racconta la storia del monumento, con il supporto delle immagini delle fasi di scavo e delle foto dei reperti rinvenuti. Si offre così la possibilità di avere informazioni complete sul monumento e sulla sua scoperta. In più casi la documentazione si arricchisce di ricostruzioni tridimensionali dinamiche che consentono di comprendere il funzionamento di alcune strutture.

Anche nel caso del Museo Archeologico Nazionale di Firenze, la tecnologia rende la visita un'esperienza interattiva. Il percorso del museo si articola sin dal piano terra con il Salone del Nicchio e altre stanze riservate a esposizioni temporanee e attività culturali, per poi continuare al primo piano dove si trovano le collezioni etrusche con sculture in pietra e bronzi, al secondo piano dove sono esposti gli elementi appartenenti alle collezioni Mediceo Gran Ducali attinenti all'Etruria, alla bronzistica romana e alla Magna Grecia, e infine alla visita del settore dedicato alle Collezioni Egizie. L'archeoguida offre, per ognuna delle tre sezioni, la mappa suddivisa per sale, consentendo con il semplice tocco del punto di interesse sullo schermo,

la fruizione del contenuto multimediale che, attraverso commenti sincronizzati, immagini e musica originale, offre al visitatore un supporto chiaro e completo alla visita. Inoltre, sono presenti indicazioni grafiche animate che guidano l'attenzione del visitatore verso dettagli e particolari relativi alle testimonianze esposte che non devono essere trascurati durante il percorso. Il modernissimo terminale possiede un touch screen di 4.3 pollici che offre un buon compromesso tra qualità e dimensione a cui si aggiunge la notevole autonomia energetica e la leggerezza. La piattaforma su cui è stata sviluppata l'applicazione è Android.

A questi esempi si aggiungono numerose altre esperienze, molte delle quali pubblicate in questa stessa rivista, che ha dato sempre ampio rilievo al contributo educativo della multimedialità e che nel 2007 ha dedicato il suo primo Supplemento al tema dei Musei Virtuali in archeologia (MOSCATI 2007). Molte di tali esperienze riguardano piccole realtà locali (cfr. tra i primi BARTOLONI 1996 per il Museo Archeologico di "Villa Sulcis" di Carbonia; cfr. poi in particolare BENELLI, TODINI, MASINI 2006, per la guida interattiva della Sezione Epigrafica del Museo Civico di Chiusi, e GRECO, FERRARA, CANTONE 2007, per il Museo narrante del Santuario di Hera alla foce del Sele) o l'esposizione di specifiche collezioni come quella della Fondazione Sicilia (DE FELICE 2013) o di singoli capolavori d'arte come quelli rinvenuti nella Tomba Regolini-Galassi di Cerveteri, fruibili ai Musei Vaticani grazie all'installazione multimediale Etruscanning (PIETRONI 2013).

Per completare il quadro storico, come non ricordare "Uffizi Touch" (<http://www.uffizitouch.it/app/>), che è la prima applicazione di un museo italiano per iPhone, iPad e iPod Touch, l'unica autorizzata dalla Soprintendenza per il Polo Museale Fiorentino e dalla Galleria degli Uffizi. Uffizi Touch utilizza Art First Guide (<http://www.artfirstguide.com/>), la prima piattaforma digitale in Italia dedicata al mondo dell'Arte per dispositivi mobili, studiata da Parallelo s.a.s. per viaggiatori d'arte; uno strumento per orientarsi e visitare città e territori ricchi di patrimonio artistico, per aggiungere una nota particolare alla visita di musei e mostre d'arte per avere informazioni aggiornate sugli eventi culturali. L'arte nel palmo di una mano: Art First Guide è la prima applicazione in Italia che unisce la tecnologia all'arte, dentro e fuori il museo. Guida e microantologia per chi visita una mostra o anticipazione per chi ancora non c'è stato, bussola per chi vuole seguire itinerari artistici all'aperto e orientarsi in città, galleria digitale di immagini di opere da scorrere e ingrandire per chi desidera approfondirne i dettagli e strumento didattico che si avvale di una tecnologia amata dai più giovani, di mobilità massima, grafica divertente ed estrema agilità d'uso.

GIROLAMO SOFIA
netaricchi@hotmail.com

BIBLIOGRAFIA

- BACCI G.M. 2009a, *Storia della ricerca archeologica*, in BACCI, COPPOLINO 2009, 11-16.
- BACCI G.M. 2009b, *Necropoli ellenistica in contrada Cardusa*, in BACCI, COPPOLINO 2009, 17-30.
- BACCI G.M., COPPOLINO P. (eds.) 2009, *La necropoli di Abakainon: primi dati*, Messina, E.D.A.S.
- BACCI G.M., COPPOLINO P. 2015, *Introduzione*, in G.M. BACCI, P. COPPOLINO, G. SOFIA, M. ARIZIA (eds.), *Tripi. Il Museo Archeologico "Santi Furnari". Guida all'esposizione*, Terme Vigliatore, Giambra Editori, 15-24.
- BARTOLONI P. 1996, *Un programma multimediale per Monte Sirai*, in P. MOSCATI (ed.), *III Convegno internazionale di archeologia e informatica/III International Symposium on Computing and Archaeology*, «Archeologia e Calcolatori», 7, 1101-1104 (http://www.archcalc.cnr.it/indice/PDF7/95_Bartoloni.pdf).
- BENELLI E., TODINI E., MASINI M. 2006, *La guida interattiva IN&OUT. Un modo nuovo di esplorare musei ed aree archeologiche*, «Archeologia e Calcolatori», 17, 229-240 (http://www.archcalc.cnr.it/indice/PDF17/12_Benelli.pdf).
- COPPOLINO P. 2009, *Organizzazione e sviluppo della necropoli*, in BACCI, COPPOLINO 2009, 31-74.
- COPPOLINO P., SOFIA G. 2015b, *I corredi funerari*, in G.M. BACCI, P. COPPOLINO, G. SOFIA, M. ARIZIA (eds.), *Tripi. Il Museo Archeologico "Santi Furnari". Guida all'esposizione*, Terme Vigliatore, Giambra Editori, 75-86.
- DE FELICE G. 2013, *Il nuovo allestimento della collezione archeologica della Fondazione Sicilia fra tecnologie e creatività*, «Archeologia e Calcolatori», 24, 249-263 (http://www.archcalc.cnr.it/indice/PDF24/12_DeFelice.pdf).
- 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 (<http://www.archcalc.cnr.it/pages/newsletter.php>).
- MOSCATI P. (ed.) 2007, *Virtual Museums and Archaeology. The Contribution of the Italian National Research Council*, «Archeologia e Calcolatori», Suppl. 1.
- PAOLINI P., DI BLAS N., ALONZO F. 2005, *ICT per i Beni Culturali esempi di applicazione*, «Mondo Digitale», 3 - 44-61.
- PIETRONI E. 2013, *Natural interaction in VR environments for cultural heritage: The virtual reconstruction of the Regolini-Galassi tomb in Cerveteri*, «Archeologia e Calcolatori», 24, 231-247 (http://www.archcalc.cnr.it/indice/PDF24/11_Pietroni.pdf).
- SOFIA G. 2009, *Cultura materiale nei contesti sepolcrali*, in BACCI, COPPOLINO 2009, 75-108.
- SOFIA G. 2015, *Abakainon. Nella dimora di Ade. La necropoli in contrada Cardusa a Tripi*, Terme Vigliatore, Giambra Editori.
- SOFIA G. 2016, *Il Processo di "romanizzazione" della Provincia di Sicilia. Il caso del comprensorio tirrenico tra i torrenti Mazzarrà e Patri-Termini*, Terme Vigliatore, Giambra Editori.
- SOFIA G. 2017a, *Le ultime città. Rituali e spazi funerari "monumentali" di età ellenistica nella cuspide nord-orientale della Sicilia*, Messina, Casta Editore.
- SOFIA G. 2017b, *Le gioaie dei Nebrodi tra V e II sec. a.C., la chòra di Abakainon*, in L. CATALIOTO, G. PANTANO, E. SANTAGATI (eds.), «Sicilia Millenaria». *Dalla microstoria alla dimensione mediterranea. Atti del Convegno di Montalbano Elicona (2015)*, Reggio Calabria, Leonida, 565-579.
- SOFIA G. 2017c, *Microstoria di un centro indigeno della cuspide nord-orientale della Sicilia: il caso di Abakainon tra fonti letterarie, epigrafiche ed evidenze archeologiche*, «Bollettino di Archeologia on line», 8, 3-4, 31-42.
- SOFIA G. 2018a, *Nuove iscrizioni funerarie dalla necropoli di Abakainon*, «Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik», 206, 103-112.
- SOFIA G. 2018b, *Memorie sul soprassuolo. Le necropoli "monumentali" di età tardo-classica ed ellenistica in Sicilia*, Messina, Casta Editore.

ABSTRACT

The author describes the recent set up of the Archaeological Museum Santi Furnari at Tripi (ME), inaugurated in 2012, and considers it as an example of technological innovation focused on the regional territory. Thanks to the application of digital technologies during the visit, the quality and value of the archaeological exhibition has improved considerably. Recently, to complete the path of modernization, the virtual tour experience of the Museum has also been added on the web platform (<http://goo.gl/maps/hqNw4>). This window of innovation has stimulated a considerable increase in the number of visits which, at present, amounts to around two thousand people a year.