

COMUNICARE LA CONOSCENZA ARCHEOLOGICA. ALCUNI ESEMPI DI DIVULGAZIONE FRA CREATIVITÀ E TECNOLOGIE

1. PREMESSA

Negli ultimi anni il settore dei Beni Culturali – e dell’archeologia in particolare – è stato oggetto di cambiamenti radicali che ne hanno ampliato la mission, affiancando a concetti di lunga tradizione quali la preservazione e la protezione un crescente interesse verso la creazione di valore. In questo nuovo scenario le tecnologie digitali possono svolgere un ruolo strategico, a condizione che giunga a termine la fase attuale in cui continuano ad essere considerate come “applicazioni” rispetto ad un complesso di metodologie e strumenti ritenuto sostanzialmente non modificabile (Fig. 1)

Si tratta di accettare una sfida, in cui le tecnologie digitali siano chiamate a svolgere un ruolo più ampio rispetto al supporto alle attività archeografiche o alla visualizzazione (e spettacolarizzazione) dei risultati, per puntare al più distante obiettivo di interpretare, ricostruire e comunicare i processi di ricerca nella loro interezza (FORTE, BELTRAMI 2000; DE FELICE 2012). Una sfida che per essere vinta richiede una sinergia fra tecnologie, linguaggi e creatività in grado di innovare i contenuti e le modalità di fruizione delle risorse culturali, all’interno di una catena del valore che unisca le tecniche più avanzate con le enormi potenzialità espressive del dominio.

2. IL LABORATORIO DI ARCHEOLOGIA DIGITALE

In questi quadro l’obiettivo dei progetti promossi negli ultimi anni nel Laboratorio di Archeologia Digitale (<http://www.archeologiadigitale.it/>) è stata la sperimentazione di una metodologia innovativa per la produzione di contenuti nel settore della comunicazione, che non si limitasse a prevedere l’impiego di tecnologie innovative per la creazione e l’utilizzo delle risorse culturali, ma coinvolgesse in modo profondo le competenze degli addetti ai lavori e le caratteristiche del dominio di conoscenza, immaginando modalità innovative di fruizione in chiave emozionale. In altre parole si è sempre cercato di attivare processi di produzione dei contenuti che mirassero ad innescare una nuova catena del valore, in cui la tendenza all’innovazione dettata dalla costante evoluzione delle ICT fosse efficacemente mediata e controbilanciata dalle istanze di attendibilità scientifica e dai linguaggi di comunicazione. In termini più immediatamente operativi ogni progetto è stato sempre improntato alla fusione delle tecnologie di visualizzazione e interazione con i linguaggi



Fig. 1 – Tecnologie digitali e catena del valore nei Beni Culturali (elab. G. De Felice e V. Santacesaria).

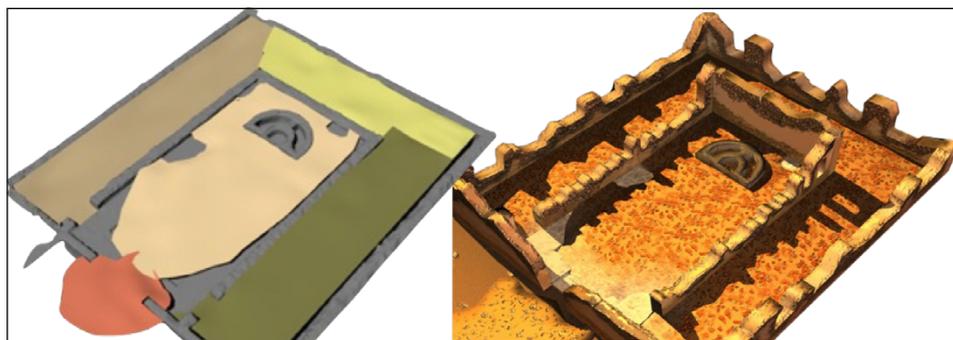


Fig. 2 – *TimeMachine*: dalla documentazione alle piante di fase tridimensionali.

caratterizzanti la fruizione emozionale, in modo tale da realizzare prodotti che risultassero:

- attendibili e precisi dal punto di vista dei contenuti scientifici, attingendo alle fonti di dominio in modo coerente e consapevole;
- tecnologicamente avanzati, grazie all'utilizzo di soluzioni innovative nelle fasi di progettazione, produzione, postproduzione e diffusione;
- significativi nella loro funzione emozionale, grazie all'utilizzo dei linguaggi specialistici di comunicazione.

Cercando di conseguire queste specifiche si è sempre inteso proporre un approccio organico alle procedure di produzione, in grado di mediare fra conoscenza scientifica e creatività e realizzare risultati al tempo stesso efficaci da un punto di vista emozionale e validi sotto il profilo dei contenuti. Sono state proprio le istanze di un dominio di conoscenza sfaccettato e articolato come l'archeologia a suggerire soluzioni tecnologiche e narrative diverse a

secondo del particolare tipo di contesto di sperimentazione e dell'insieme delle caratteristiche del dominio di conoscenza.

2.1 La "TimeMachine"

Il primo progetto realizzato cercando di applicare ad un caso concreto questa metodologia è stata la TimeMachine (DE FELICE 2012; attualmente è in corso la realizzazione di un prototipo più evoluto, fruibile in mobile), un prototipo progettato con lo scopo di rendere fruibile e coinvolgente il sistema di conoscenza complesso sotteso ad un processo di indagine archeologica stratigrafica. Da un punto di vista tecnico la TimeMachine (Fig. 2) non è altro che un virtual tour realizzato in realtime animation in cui il fruitore può navigare liberamente in un modello virtuale di un sito archeologico. Realizzata per rendere visibile la complessità del lavoro archeologico più di quanto il dualismo stato di conservazione/anastilosi sia in grado di rappresentare, la TimeMachine lascia al fruitore piena libertà di interagire non solo con il mondo virtuale delle ricostruzioni, ma anche di visitare la dimensione, altrettanto virtuale, della documentazione (DE FELICE *et al.* 2008), ovvero quelle piante di fase 3D che non sono "lo stato di conservazione", ma le diverse tracce stratigrafiche, analizzate, classificate ed interpretate dagli archeologi (BARCELÓ 2001, 2009).

La stessa scelta di utilizzare la realtime animation è stata effettuata considerando questa tecnologia come la migliore per rappresentare, far capire e rendere coinvolgente la complessità che caratterizza l'archeologia stratigrafica in termini di frammentarietà, diacronia e indiziarità (BARCELÓ 2000).

2.2 Heritouch

Il progetto *Heritouch* (DATTOLO *et al.* 2012; DE FELICE 2013) è invece un sistema per la fruizione tramite tecnologie touch di una rete di contenuti, in cui le tecnologie di interazione sono unite alla creatività nell'analisi delle fonti e nel trattamento dei dati (Fig. 3). Il prototipo è stato realizzato per la recente ristrutturazione di Palazzo Branciforte a Palermo, sede della collezione archeologica della Fondazione Sicilia. Un'altra archeologia, quella della collezione e della raccolta, che abbiamo cercato di raccontare secondo lo stesso schema già visto per la TimeMachine, ovvero mettendo in evidenza tutti i possibili percorsi narrativi che è possibile estrarre dal dominio di conoscenza, rappresentato in questo caso da 5000 oggetti, perlopiù piccoli reperti ceramici di corredi tombali, privi di contesto.

Nello sviluppo del prototipo ci si è pertanto orientati a stressare i possibili temi che appartengono all'universo della ceramica greca – la storia della collezione, gli aspetti tecnologici, quelli antropologici e culturali ed infine quelli iconografici legati all'immaginario della pittura vascolare – e



Fig. 3 – Uno degli episodi di *Heritouch*.

a collegarli alla metafora dell'interazione touch per fornire ai visitatori una fruizione dei contenuti facile ed immediata. La scelta di sviluppare un reticolo di episodi intesi come unità narrative autonome ha permesso di sostituire ad una logica tassonomica un approccio costruttivista, in cui i contenuti (piccoli giochi, curiosità, approfondimenti, filmati) risultassero fruibili in piena libertà in percorsi di visita personalizzati. Uno stile grafico fumettistico contribuisce infine ad avvicinare il pubblico e guadagnarne ulteriormente la confidenza, già garantita dalla assoluta semplicità di utilizzo del sistema.

3. CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

Solo un approccio mediato fra tecnologie, linguaggi e creatività è in grado di avvicinare la base di conoscenza ai prodotti di comunicazione ed evitare la decontestualizzazione e la “disneyficazione” del patrimonio culturale. Un processo di produzione dei contenuti trasparente e sostenibile può inoltre portare la pratica scientifica a diventare elemento di divulgazione e sviluppare nel pubblico una consapevolezza del vero valore del patrimonio archeologico, secondo una prospettiva corretta ma al tempo stesso accattivante. Un'ulteriore conseguenza dello spostamento dell'attenzione dalla tecnologia in sé ai linguaggi creativi è la possibilità di mettere in gioco una serie di competenze normalmente poco sfruttate nella produzione di prodotti di comunicazione sui Beni Culturali, e rendere gli archeologi più direttamente protagonisti (CARVER

2011). Si tratta in definitiva di riavvicinare la divulgazione alla ricerca facendo leva sul coinvolgimento di professionisti dei Beni Culturali che nel campo della comunicazione possono efficacemente spendere le loro competenze e ottenere inedite opportunità per il loro futuro professionale, in un settore in cui gli sbocchi lavorativi sono ormai da tempo atrofizzati.

GIULIANO DE FELICE
Laboratorio di Archeologia Digitale
Dipartimento di Studi Umanistici – Università degli Studi di Foggia

BIBLIOGRAFIA

- BARCELÓ J.A. 2000, *Visualizing what might be. An introduction to Virtual Reality techniques in archaeology*, in J.A. BARCELÓ, M. FORTE, D.H. SANDERS, *Virtual Reality in Archaeology*, Oxford, Archaeopress, 9-35.
- BARCELÓ J.A. 2001, *Virtual reality for archaeological explanation. Beyond "picturesque reconstruction"*, «Archeologia e Calcolatori», 12, 221-244.
- BARCELÓ J.A. 2009, *Computational Intelligence in Archaeology*, Hershey, PA: IGI Global.
- CARVER M. 2011, *Making Archaeology Happen. Design versus Dogma*, Walnut Creek, Left Coast Press.
- DATTOLO A., DE FELICE G., DI ZANNI A., INTRONA A., SANTACESARIA V. 2012, *La nuova esposizione della Collezione archeologica della Fondazione Banco di Sicilia: il progetto di fruizione multimediale*, in G. VOLPE, F. SPATAFORA (eds.), *Le collezioni della Fondazione Banco di Sicilia. L'archeologia*, Milano, Silvana Editoriale, 29-35.
- DE FELICE G., M.G. SIBILANO, G. VOLPE 2008, *Ripensare la documentazione archeologica: nuovi percorsi per la ricerca e la comunicazione*, «Archeologia e Calcolatori», 19, 271-291.
- DE FELICE G. 2012, *Una macchina del tempo per l'archeologia. Metodologie e tecnologie per la ricerca e la fruizione virtuale del sito di Faragola*, Bari, Edipuglia.
- DE FELICE G. 2013, *Il nuovo allestimento della collezione archeologica della fondazione Sicilia fra tecnologia e creatività*, «Archeologia e Calcolatori», 24, 249-264.
- FORTE M., BELTRAMI R. 2000, *A proposito di Virtual Archaeology: disordini, interazioni cognitive e virtualità*, «Archeologia e Calcolatori», 11, 273-300.

ABSTRACT

In this paper two experimental projects conducted in recent years by the Digital Archaeology Laboratory at Foggia University are described. The projects are oriented to examine possible solutions for the use of ICT in the communication of archaeology that imply specific attention towards technologies, languages and creativity. The first project described is TimeMachine, a virtual reality application realized with real-time animation technologies that allows the user to move freely inside reconstruction, hypotheses and documentation of an archaeological stratigraphic excavation. The latter is Heritouch, a multimedia system for digital storytelling regarding the huge collection of Greek pottery of the Fondazione Sicilia at Palermo. Albeit regarding very different aspects of archaeology, the common aim of the two projects was to achieve an innovative methodology for the production of digital content that, on one hand provides the use of innovative technologies for the creation and fruition of cultural resources and, on the other, tries to engage the competences of the professionals and the characteristics of the knowledge domain.

