

INTERNET E MULTIMEDIA

Nel riprendere questa breve panoramica sull'evoluzione delle applicazioni archeologiche multimediali on-line e off-line occorre innanzi tutto sottolineare come, almeno per il momento, a livello metodologico e per quanto riguarda i criteri di organizzazione del contenuto e le soluzioni comunicative adottate, non possiamo in realtà distinguere un filone a specifica valenza archeologica, ma si possa piuttosto parlare di un più ampio settore dei siti a carattere culturale che vanno sviluppando un approccio autonomo e specifico a queste tematiche. Mentre per quanto riguarda l'evoluzione informatica pare di intravedere un'espansione prossima ventura delle tecnologie wireless e del grid computing, ovvero sia della creazione di infrastrutture hardware e software che, pur distanti fisicamente, permettono un uso integrato e collaborativo di varie risorse, dal punto di vista dei contenuti possiamo affermare che questi ultimi mesi hanno visto l'emergere di un dibattito abbastanza diffuso sul problema degli standard dei siti pubblici e su quelli di ambito culturale in particolare.

In questo senso allargato, anzi, la discussione su taluni temi si è fatta negli ultimi mesi piuttosto vivace, soprattutto nell'ambito della comunità europea: questo fenomeno appare anche come uno dei risultati dell'avviarsi a conclusione di progetti culturali transnazionali che hanno affrontato i problemi connessi alla costituzione dei siti web di ambito culturale.

I temi sui quali si sta concentrando il dibattito attuale potrebbero essere riassunti sostanzialmente negli argomenti seguenti:

- Accessibilità
- Interoperabilità
- Multilinguismo
- Valutazione della qualità di siti e di prodotti multimediali.

Per quanto riguarda l'accessibilità è da registrare come su quest'ultimo concetto, e quindi sull'uso e la diffusione delle tecnologie dell'informazione per ridurre ed abbattere le barriere all'integrazione sociale delle categorie svantaggiate, si sia fundamentalmente spostato il dibattito da quello che era il concetto di "usabilità" ovvero sia della definizione di standard mirati ad un uso più efficace della comunicazione attraverso le tecnologie della rete. Pur se semanticamente i due concetti non appaiono in contrasto (nulla impedisce ad un sito conformato secondo elevati standard di "usabilità" di sfruttare tecnologie facilmente utilizzabili da tutti), la necessità ormai prescrittiva per i siti pubblici di adeguarsi a parametri di accessibilità quali quelli definiti dal W3C/WAI e ribaditi dal Piano di azione europeo e Europe 2005, non pare ancora aver trovato adeguate soluzioni per quel che riguarda la comunicazione di contenuti "complessi" dal punto di vista cognitivo e per i quali l'uso integrato della multimedialità si pone come elemento fondante e non accessorio.

Il rischio che si profila è quello di una banalizzazione dei contenuti, tanto più rischiosa in un settore come il nostro che ancora non pare aver raggiunto – come spesso è stato rilevato anche da queste pagine – una “maturità” metodologica e una vastità di esperienze di eccellenza dalle quali procedere verso l’acquisizione di nuovi traguardi comunicativi. Il problema, ad esempio, è che a tutt’oggi, per limitarci al panorama italiano, forse solo la metà delle Soprintendenze archeologiche ha attivato e aggiorna regolarmente un sito web, seppur di sola informazione sulle attività ordinarie e ancora pochissime sono le risorse realmente operative on-line, quali le banche dati consultabili.

A quest’ultimo problema cercano di fornire delle soluzioni i vari gruppi di lavoro che a livello europeo e internazionale stanno operando per la definizione di parametri e tecnologie atte a supportare l’interoperabilità fra piattaforme e standard diversi. In questa direzione l’obiettivo non è più quello di stabilire degli standard di definizione dei dati *a priori*, ma di interconnettere, con strumenti prevalentemente tecnologico-informatici e non più esclusivamente di metodologia documentale, gli archivi già esistenti, rendendo possibile la consultazione contemporanea di più banche dati differenti e “creando”, in questo modo *a posteriori*, delle risorse di consistenza adeguata anche alle esigenze di ricerca specialistiche.

Per quanto riguarda il multilinguismo è persino banale ribadire come in uno strumento “globale” per eccellenza quale è la rete, tale parametro dovrà costituire un obiettivo pressoché scontato per qualsiasi sito. Ugualmente superfluo dovrebbe essere sottolineare come il concetto di multilinguismo, correttamente, sarebbe da intendere non solo come traduzione linguistica dei contenuti di un sito, ma vada in realtà ad investire più complessi concetti di multiculturalismo che però, per il momento, ci paiono ancora quasi del tutto ignorati nel nostro ambito.

La definizione di metodi per la valutazione della qualità dei siti sta diventando un vero e proprio “leit motiv” di quasi tutte le manifestazioni e i progetti del settore Internet/multimedia di questi ultimi mesi: le soluzioni prospettate, ancora tutte a livello sperimentale, spaziano da quelle di stampo più euristico a metodi di tipo statistico-quantitativo che costituiscono peraltro l’adattamento, in campo culturale, di strumenti utilizzati per testare per lo più siti a vocazione commerciale. Nei parametri analizzati per valutare se un sito “funziona” rientrano ovviamente quelli precedentemente esposti, dall’accessibilità, al multilinguismo a cui si uniscono quelli definiti sotto l’etichetta dell’usabilità (all’interno della quale, ad esempio, rientrano la presenza di funzionalità interattive o l’efficacia dei percorsi navigazionali); più complessa e sfumata diviene invece la definizione dei parametri di valutazione per quanto riguarda i contenuti, anche se proprio da questo filone di discussione sarà possibile probabilmente raggiungere risultati molto interessanti sotto il profilo metodologico.

Uno fra i progetti europei di ambito culturale, che si occupa in maniera più ampia di queste tematiche, è il progetto MINERVA (www.minervaeurope.org) il cui obiettivo principale è quello di creare un network permanente fra i Ministeri della Cultura (e attraverso il loro coordinamento fra tutte le principali istituzioni culturali) dei paesi membri dell'UE, per discutere, correlare e armonizzare l'insieme delle attività intraprese nel settore della digitalizzazione del patrimonio culturale. Lo scopo finale è quello di organizzare una piattaforma comune europea costituita da un insieme di regole condivise, standard metodologici, linee guida che, ispirandosi direttamente ai principi di Lund del 2001 permettano al patrimonio culturale europeo di essere accessibile ad un pubblico sempre più vasto in una dinamica di sostenibilità e per sostenere e promuovere la diversità culturale in un ambiente ormai globalizzato.

Per quanto riguarda l'attività congressuale possiamo segnalare come fra le due ultime edizioni del CAA vi sia stata una interessante "evoluzione" rispetto alle tematiche qui dibattute: mentre nell'edizione cretese del 2002 le pochissime esperienze rappresentate relative alla rete e alla multimedialità erano state distribuite all'interno di tre grandi aree tematiche, nell'edizione viennese 2003 alle "Internet applications" è stata dedicata un'apposita sezione, a suggello della rilevanza del settore. Per una panoramica completa sui progetti multimediali di nuova concezione o in corso di realizzazione, anche se non strettamente archeologici, sempre interessanti risultano i siti dedicati ai convegni "Museums and the web 2003" (<http://www.archimuse.com/mw2003/index.html>) e "ichim 2003" (<http://www.archimuse.com/ichim03/>) sui quali è inoltre possibile consultare un'ampia selezione degli Atti.

Per quanto attiene la produzione bibliografica, al di là di specifici interventi all'interno di volumi miscelanei di argomento più vasto, possiamo segnalare il volume di P. DONATI GIACOMINI (*Innovazione e tradizione. Le risorse telematiche e informatiche nello studio della storia antica*, Bologna 2002, Il Mulino) sull'uso delle risorse telematiche e informatiche nello studio dell'antichità; in effetti, nonostante il sottotitolo circoscriva l'ambito della trattazione alla sola storia antica, il testo, per le tematiche trattate e il carattere introduttivo, può risultare di immediata utilità anche al più vasto pubblico degli studenti e appassionati della "Altertumswissenschaft" nel loro complesso. Il testo, così come sottolineato dall'autrice, ha un carattere di strumento operativo garantito peraltro dalla grande chiarezza espositiva: si tratta quindi di una guida di primo orientamento nella quale vanno rilevate le sottolineature degli elementi deficitari e delle distorsioni tuttora presenti nell'ambito degli strumenti informatici, a partire dalla carenza dei contenuti che, come si è avuto modo di rilevare spesso anche in questa sede, caratterizza l'insieme delle così dette "web resources".

Concludiamo questa panoramica, con la segnalazione di due siti web a tematica archeologica di particolare rilievo per quanto riguarda le funziona-

lità multimediali utilizzate: in entrambi i casi i siti segnalati sono risultati vincitori di numerosi premi dedicati alle migliori realizzazioni on-line in campo museale o multimediale in senso lato, per quanto riguarda il 2002 e il 2003. Il fatto che in entrambi i casi si tratti di siti “archeologici” ci pare possa sottolineare, ancora una volta, quanto bene si adatti alla rete la “naturale” multimedialità propria della nostra disciplina.

Il **Theban Mapping Project** (<http://www.thebanmappingproject.com>) è un progetto avviato nel 1978 (ma il sito, nell'attuale versione, è del 2002) ad opera dell'Università Americana del Cairo. L'obiettivo principale era quello di costituire un archivio il più dettagliato possibile, e che prevedesse l'uso delle più moderne tecnologie, sull'insieme dei monumenti tebani per procedere ad una programmazione mirata e più efficace di piani di conservazione, ricerca e sfruttamento turistico. Si tratta di un atlante interattivo che permette l'esplorazione virtuale della necropoli tebana a partire da foto aeree ingrandibili fino al dettaglio architettonico. Sul sito è consultabile un database ad accesso guidato che contiene informazioni su ogni tomba della Valle dei Re, integrato da oltre 2000 immagini, mappe e sezioni di dettaglio di ogni singola sepoltura. Da una prima mappa si possono selezionare le tombe prescelte che sono illustrate sia da files audio (di cui è però possibile leggere anche la trascrizione in contemporanea), da brevi filmati e sequenze di diapositive. L'integrazione fra i vari media è eseguita secondo criteri di estrema funzionalità (un'integrazione, appunto, e non una semplice giustapposizione come spesso accade); i file multimediali, inoltre, si caricano con rapidità e sono di alta qualità.

The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame (<http://www.ballgame.org>) nasce come sito illustrativo di una mostra statunitense itinerante sul gioco rituale del pallone proprio delle civiltà precolombiane, ma è ben presto divenuto un sito “autonomo” utilizzato come risorsa didattica sulle antiche culture del centroamerica. Anche in questo caso il concetto di multimedialità è esplorato nella maniera più efficace, tramite l'uso integrato di file audio, immagini in movimento, grafica animata, sequenze di immagini. Mentre il sito sulla necropoli tebana può dirsi rivolto ad un pubblico adulto “acculturato” anche se non necessariamente di esperti del settore, “ballgame”, soprattutto per quanto riguarda talune sezioni (ma in generale, tutto il “tono” del sito) si rivolge di prevalenza ad un'utenza che si colloca nell'età della prima scolarizzazione: ad utenti compresi fra i 3 e i 12 anni è ad esempio dichiaratamente dedicata la sezione definita “classroom connections” che contiene materiali didattici per la costruzione di piccoli oggetti-copie di reperti archeologici, così come la possibilità di attivare, nel ruolo del giocatore, un “ballgame” animato in cui si acquisiscono punti ogni qualvolta si risponde correttamente ad alcune semplici domande di archeologia precolombiana.

MARIA PIA GUERMANDI