

## I BRONZI DI PUNTA DEL SERRONE (BR): DALLA RICERCA ARCHEOLOGICA ALLA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

### 1. DAL RINVENIMENTO ALLE RECENTI INIZIATIVE DI VALORIZZAZIONE: IL VIAGGIO “MODERNO” DEI BRONZI

Uno slancio innovativo alle ricerche sui bronzi di Punta del Serrone hanno dato le tecnologie digitali utilizzate in recenti progetti di comunicazione multimediale che, promossi da Rita Auriemma nel quadro di azioni di valorizzazione del patrimonio subacqueo salentino, hanno riaperto i riflettori su quest'importante complesso di sculture scoperto, trent'anni fa, poco a N di Brindisi, sul fondale adriatico.

Il rinvenimento dei bronzi avviene il 19 luglio 1992, a coronamento di una stagione ricca di tesori restituiti dal mare, definita, dall'allora ministro dei Beni Culturali Alberto Ronchey, «l'estate delle sorprese» (MOLLICA 1992, 11). A svelare la “sorpresa” nascosta nelle acque di Punta del Serrone è il comandante del Gruppo Carabinieri di Brindisi cui si deve, durante un'immersione di addestramento, la casuale individuazione, a 400 m dalla riva e 16 di profondità, dei primi reperti (ANDREASSI 2010; MARINAZZO 2010b). All'immediata segnalazione del recupero segue l'avvio degli scavi che, effettuati dal Servizio Tecnico per l'Archeologia Subacquea (STAS - Ministero per i Beni culturali e ambientali), con la direzione della Soprintendenza Archeologica della Puglia, portano alla luce, tra il 6 agosto e il 2 settembre, un possente torso virile, una statua di giovinetto parzialmente conservata nonché sette teste e duecento frammenti di volti, capigliature, arti e panneggi, databili in un ampio arco cronologico compreso tra la metà del IV sec. a.C. e il II d.C. (ANDREASSI, COCCHIARO 1992; COCCHIARO 2010; MOCHEGIANI CARPANO 2013, 201-202). La “fattura eccezionale” dei reperti meglio conservati, subito fatti conoscere al pubblico attraverso i media, suscita l'entusiasmo degli studiosi che, da elementi quali la fine cesellatura delle teste e la presenza degli occhi, deducono la pertinenza dei frammenti a statue già finite, escludendo un'interpretazione come scarti di fonderia.

Per i bronzi di Punta del Serrone, salutati da Sabatino Moscati come «la più grande scoperta archeologica dell'estate che muore» (MARINAZZO 2010b, 20), inizia nei giorni immediatamente successivi allo scavo il lungo viaggio che porterà alla loro musealizzazione. In questo percorso una tappa fondamentale è rappresentata dai restauri realizzati in sedi differenti: a Brindisi, nel laboratorio del Museo Archeologico, il pronto intervento sui reperti effettuato subito dopo il recupero (MARINAZZO 2010b); a Firenze, nel Centro della Soprintendenza Archeologica della Toscana, le attività di pulitura, conservazione e integrazione condotte sul torso e sulla statua (DE MARINIS, MICCIO 2010); a Roma, presso l'ICR, le analisi archeometriche che riscontrano sui frammenti restauri antichi,

terminali distorti e fratture, pertanto i segni inequivocabili che le sculture, dopo un periodo di esposizione, furono deliberatamente ridotte a rottami destinati alla fusione (DE PALMA, FIORENTINO 2003; DE PALMA 2010).

Una tappa significativa nella storia dei bronzi rappresenta, tra il 1995 e il 2008, l'esposizione delle sculture restaurate in prestigiosi luoghi della cultura: diffusa ammirazione suscita, in particolare, l'eccezionale statua che, ottenuta ricongiungendo il torso virile con la testa del cd. "principe ellenistico", raffigura un esponente della sfera politico-militare, con molta probabilità Lucio Emilio Paolo, il comandante romano che sconfisse a Pidna, nel 168 a.C., Perseo di Macedonia (MORENO 2003; MARINAZZO 2010b, 28-36; DAEHNER 2015). Nel 2009 le sculture trovano la loro definitiva collocazione nel nuovo allestimento del Museo Archeologico "Francesco Ribezzo" di Brindisi, in una sezione appositamente creata per ospitare i reperti metallici e ceramici da Punta del Serrone (MARINAZZO 2010b, 46). La sezione dei bronzi è arricchita da pannelli che, oltre a illustrare la scoperta, i restauri e le ipotesi sulla formazione del giacimento, forniscono l'inquadramento stilistico, corredato di disegni ricostruttivi, delle statue, di dimensioni reali e colossali, che formano il complesso: figure ideali, intellettuali, imperatori e personaggi al potere, membri di famiglie prestigiose.

Lo studio storico-artistico dei bronzi, affidato in occasione dell'allestimento a chi scrive (MANNINO 2010), ha consentito di mettere a fuoco elementi utili per formulare, per l'intero complesso, un'ipotesi di lettura basata su alcuni punti fermi. Innanzitutto è possibile indicare con certezza l'area di provenienza dei reperti. Elemento chiave per l'individuazione è la statua del giovinetto, l'unica scultura bronzea nota di Vibullius Polydeukion (MANNINO 2010, 111-114; MANNINO 2012a), l'allievo prediletto dell'intellettuale e mecenate ateniese Erode Attico, maestro di Marco Aurelio e Lucio Vero. Di Polydeukion si conoscono numerose immagini marmoree, tutte provenienti dalla Grecia, dove erano collocate sia nelle ville che Erode possedeva in Attica e nel Peloponneso (Loukou), sia in contesti sacri collegati al celebre sofista (MANNINO 2012a, 472-475; GOETTE 2019, 239-246, 252-255). Nel complesso dei bronzi anche altre sculture sono collegate con Erode Attico, in particolare la testa e il braccio di una statua di bambina (MANNINO 2012b), un frammento di testa confrontabile per l'acconciatura a quella di Polydeukion, un ritratto di Elio Cesare, il principe, padre di Lucio Vero, la cui immagine è attestata a Loukou (MANNINO 2013).

Confermano la provenienza dei bronzi dalla Grecia, o comunque dal Mediterraneo orientale, le lettere "kappa" ed "epsilon", interpretate come numero di inventario ("venticinque"), incise sulla statua del cd. Lucio Emilio Paolo (MANNINO 2010, 106, con bibl.). Per quanto attiene al luogo di esposizione dei bronzi, pur non essendo possibile escludere che il complesso sia costituito da rottami frutto di una casuale raccolta in diversi siti della Grecia, i dati disponibili suggeriscono di riferire tutte le sculture a un unico contesto in relazione con Erode Attico (MANNINO 2012b, 329-330). I bronzi potrebbero aver ornato una delle

ville del sofista, che, com'è noto, erano ricche di opere d'arte di varia cronologia oppure un santuario, a mio avviso quello di Apollo a Delfi, dove sono attestate basi iscritte di statue di Polydeukion e di membri della famiglia di Erode Attico (MANNINO 2012a, 475). La collocazione in un santuario spiegherebbe, fra l'altro, l'ampio arco di datazione delle statue iconiche e ideali pertinenti al complesso.

Le sculture di bronzo, oggi a Brindisi, tra IV e V sec. d.C. raggiungono l'Adriatico, ormai fatte a pezzi e imbarcate, come metalli da riciclare, su una nave che, in prossimità di Punta del Serrone, trovandosi in difficoltà, affonda o abbandona il "prezioso carico di rottami" (AURIEMMA 2010). E come "rottami preziosi", nel 2017, i bronzi di Punta del Serrone approdano a Trieste per essere esposti nella mostra *Nel mare dell'intimità. L'archeologia subacquea racconta l'Adriatico* (AURIEMMA 2018; MANNINO 2018). In quella circostanza, la curatrice scientifica dell'evento, Rita Auriemma, matura l'idea progettuale di utilizzare le tecniche di modellazione e ricostruzione tridimensionale per mostrare al pubblico, accanto ai frammenti delle sculture, le statue come dovevano ipoteticamente apparire in antico quando, integre e imponenti, suscitavano, in chi le ammirava, apprezzamento e stupore. Il progetto, finanziato dalla Regione Puglia, viene realizzato, grazie all'impegno di Luigi De Luca, per la mostra di archeologia subacquea incentrata sul Salento allestita nel 2019 presso l'Aeroporto di Brindisi (ANTONAZZO, AURIEMMA, TINUNIN 2019; MANNINO 2019a). Il mare, voce parlante dell'esposizione, narra ai viaggiatori storie di navi, approdi, naufragi e merci e, fra questi racconti, l'avventura dei bronzi di Punta del Serrone è illustrata, con emozionante efficacia, nel video di Giuliano De Felice e Velia Polito.

Il 2019 segna per i bronzi l'inizio di un nuovo viaggio. Questa volta, tuttavia, a spostarsi non sono i reperti, bensì le ricostruzioni 3D che, mediante la comunicazione multimediale, raggiungono la Cina in occasione della mostra itinerante *Portus. Il mare degli antichi romani* (MANNINO 2019b). Il viaggio dei bronzi continua ancora oggi. Dal 16 al 19 dicembre 2021, a Firenze, nell'ambito di TourismA, il Salone dell'Archeologia e del Turismo Culturale, i modelli delle sculture brindisine sono stati infatti presentati nel quadro delle iniziative di valorizzazione del patrimonio sommerso promosse dalla Regione Puglia e coordinate dall'Euromediterranean Seascapes Archaeology Center: nello stand, accanto alle immagini dei bronzi ricostruiti, spiccava la stampa 3D – di dimensioni pari al vero – della ricostruzione ipotetica del cd. Lucio Emilio Paolo, il capolavoro della scultura antica da sempre "icona" del complesso di Punta del Serrone<sup>1</sup>.

K.M.

<sup>1</sup> La stampa 3D della statua virile è stata esposta per la prima volta in occasione della fiera internazionale della subacquea EUDI Show 2020 (Bologna, 28 febbraio-1 marzo 2020), Progetto "Puglia Seascapes", azione Destinazione Puglia, attuato dal TPP-Consorzio per le Arti e la Cultura per il Servizio Turismo (Dipartimento Economia della Cultura, Turismo e Valorizzazione del Territorio), con il coordinamento scientifico di Rita Auriemma (Università del Salento). Attualmente è esposta nel Museo Ribezzo di Brindisi.



Fig. 1 – Brindisi, Museo Archeologico “Francesco Ribezzo”. Statue di bronzo da Punta del Serrone (BR). Da sinistra a destra: ala di Nike; statua di Polydeukion; statua del cd. Lucio Emilio Paolo (“Principe ellenistico”); testa di filosofo; ritratto di Tiberio; braccio e testa-ritratto di bambina (scansione laser 3D e rendering Adriana Bandiera, SIBA-Università del Salento). Su concessione del MIC - Soprintendenza Archeologia, Belle arti e Paesaggio per le province di Brindisi e Lecce.

## 2. DAI FRAMMENTI ALL’INTERO: I MODELLI 3D DEI BRONZI

I modelli 3D dei bronzi presentati nella mostra *Nel mare dell’intimità. L’archeologia subacquea racconta il Salento* sono il prodotto di un progetto sviluppato, con la direzione scientifica di chi scrive, da una équipe di professionisti. Il primo step del progetto, condotto da Adriana Bandiera (Coordinamento SIBA, Università del Salento), è consistito nell’acquisizione ed elaborazione digitale, mediante scanner laser ad altissima risoluzione, di una selezione di sculture (Fig. 1). In particolare, nel video sui bronzi, progettato e edito per la mostra da Giuliano De Felice, figurano le immagini digitali della statua di Polydeukion (Fig. 2) e di due teste quasi integralmente conservate (filosofo della metà del IV sec. a.C., forse Antistene, allievo di Socrate e fondatore della setta dei Cinici: MORENO 2001; imperatore Tiberio: HERTEL 2013, 147, cat. 26).

Di altre tre sculture frammentarie e di difficile lettura per il pubblico (cd. Lucio Emilio Paolo; ala di Nike; testa e braccio di bambina), Matteo Toriello (3D Box Creative LAB) ha effettuato la modellazione creativa e la restituzione ipotetica delle statue, riproducendo tutti i dettagli e, nel modo più fedele possibile, il colore dell’originale. Come base di partenza per la modellazione di ciascuna statua sono stati utilizzati i disegni ricostruttivi, ideati da chi

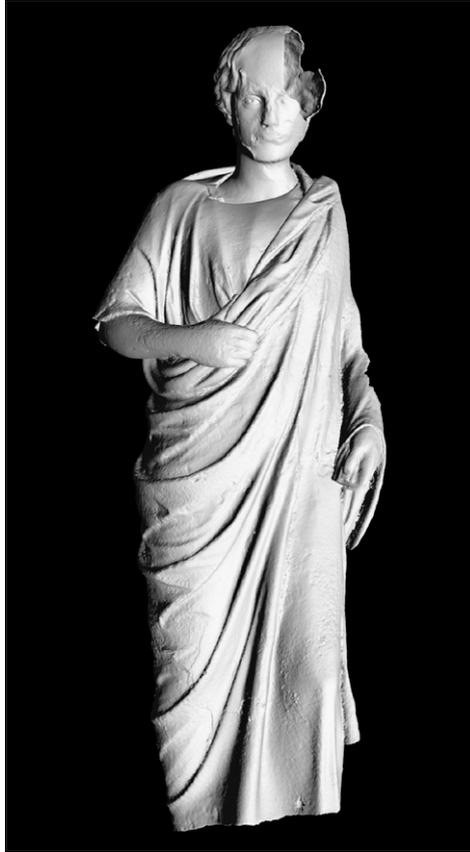


Fig. 2 – Brindisi, Museo Archeologico “Francesco Ribezzo”. Statua di bronzo di Polydeukion (scansione laser 3D e rendering Adriana Bandiera, SIBA-Università del Salento). Su concessione del MIC - Soprintendenza Archeologia, Belle arti e Paesaggio per le province di Brindisi e Lecce.

scrive su base scientifica e realizzati graficamente da Fabiola Malinconico (Dipartimento di Beni Culturali, Università del Salento). Le restituzioni grafiche della Nike e della bambina costituiscono la rielaborazione dei disegni ricostruttivi prodotti nel 2009 per i pannelli della sala bronzi del Museo di Brindisi (MANNINO 2012b, 323). Su disegni appositamente effettuati per la mostra nell’Aeroporto del Salento si basa invece l’ipotesi ricostruttiva della statua, databile al II sec. a.C., del cd. Lucio Emilio Paolo, convenzionalmente denominata anche “Principe ellenistico”.

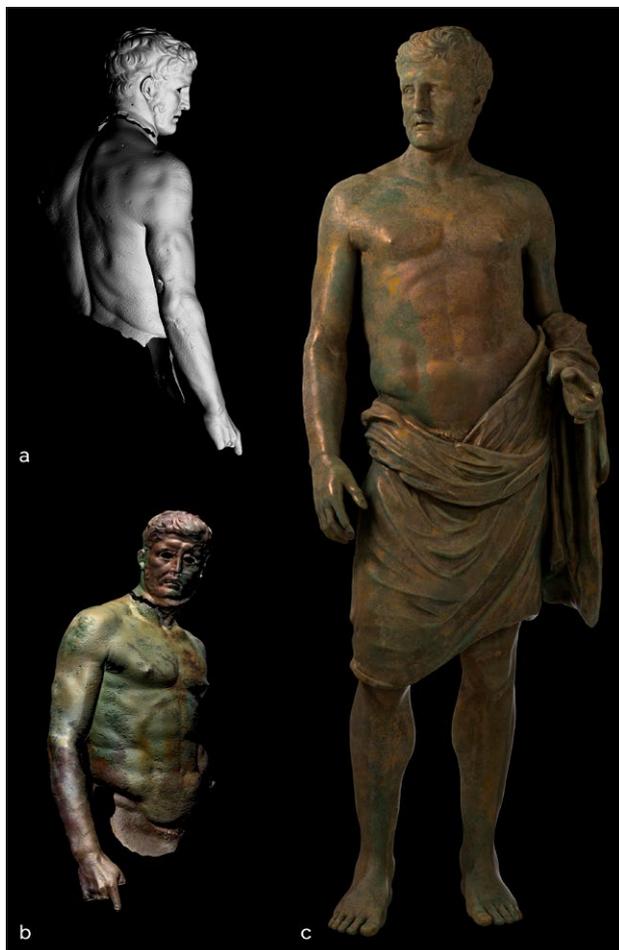


Fig. 3 – Brindisi, Museo Archeologico “Francesco Ribezzo”. Statua di bronzo del cd. Lucio Emilio Paolo (“Principe ellenistico”) (a-b: scansione laser 3D e rendering Adriana Bandiera, SIBA-Università del Salento; c: modellazione creativa e restituzione ipotetica 3D M. Toriello, 3D Box Creative Lab). Su concessione del MIC - Soprintendenza Archeologia, Belle arti e Paesaggio per le province di Brindisi e Lecce.

La scultura raffigura, a grandezza naturale, un imponente uomo stante, dall’aspetto altero e risoluto, reso con il braccio destro appena flesso disteso lungo il fianco, e la testa, dalla chioma a morbide ciocche scomposte, caratterizzata dalla *barbula* e occhi ravvicinati infossati nelle orbite (oggi prive dei bulbi). La determinazione del personaggio si coglie nella torsione del collo e

del busto, un movimento che amplifica la forza espressiva del volto vibrante, animato dalle labbra dischiuse, il naso volitivo e la fronte aggrottata. La scansione 3D della scultura ha consentito di verificare che il torso possente, dalla schiena perfettamente scolpita e pettorali e addome ben definiti, era completamente scoperto. Nella statua di bronzo si legge invece chiaramente il punto dove, lungo il margine inferiore del torso, si innestava il mantello, oggi perduto. Quest'ultimo, che doveva essere drappeggiato in modo da nascondere il bacino e parte delle gambe lasciando intravedere i peli pubici, formava sul ventre un rotolo trasversale che ricadeva sull'avambraccio sinistro, piegato e avanzato, in un fascio di pieghe.

La modellazione 3D valorizza l'aspetto vigoroso del torso nudo proponendo un'immagine del personaggio con la gamba sinistra di appoggio e i piedi nudi ben piantati a terra (Fig. 3). Per ipotizzare le parti mancanti della statua elementi utili hanno fornito sculture ispirate a modelli del IV sec. a.C.: per integrare il mantello e il braccio sinistro con l'avambraccio proteso, un punto di riferimento ha rappresentato l'Efesto dalla villa romana di Formello a Palombara Sabina (PAPINI 2010; 2015, 22-43); per la ponderazione si è tenuta presente la statua funeraria di un giovane – il cd. Hermes – scoperta ad Atalanti (Grecia Centrale) e realizzata in età imperiale riprendendo un tipo del tardo IV sec. a.C. (KALTSAS 2002, 251, n. 524).

Al periodo ellenistico si data anche l'ala destra, a doppia valva, della statua, di dimensioni superiori al vero (circa m 2), raffigurante Nike (Fig. 4). Della statua si conserva anche un frammento pertinente all'altra ala (MANNINO 2010, 99). La resa del piumaggio sulla faccia esterna di entrambi i reperti – la faccia interna è liscia – suggerisce che la dea fosse in posizione eretta, intenta a incedere con andatura solenne simile nell'atteggiamento alla Vittoria con trofeo, un tipo statuario ellenistico noto da copie marmoree di età imperiale (ISLER-KERENYI 1970; RABE 2008, 188-189). Questo tipo statuario è stato ripreso nella ricostruzione 3D della Nike di Punta del Serrone per modellare l'immagine, maestosa e imponente, della dea in movimento con la parte inferiore del corpo nudo avvolta nel mantello, il braccio destro sollevato e nella sinistra protesa una corona.

Nella ricostruzione della Nike di Punta del Serrone, la testa si ispira a quella della Vittoria di Brescia, un'opera della prima età imperiale che riprende un originale di fine IV sec. a.C. (MORANDINI, PATERA 2021). Una datazione in età ellenistica della Nike di Punta del Serrone è suggerita da due elementi: le statue romane della dea presentano ali a fusione piena (e non a doppia valva); le analisi dell'ICR hanno riscontrato nel reperto brindisino una bassa percentuale di piombo, fatto che induce a escludere una datazione in età imperiale (DE PALMA, FIORENTINO 2003, 110-116).

La terza modellazione 3D è la statua di una bambina (Fig. 5), di dimensioni pari al vero, di cui si conservano il braccio destro adorno di un bracciale



Fig. 4 – Brindisi, Museo Archeologico “Francesco Ribezzo”. Ala di bronzo pertinente a statua di Nike (a: scansione laser 3D e rendering Adriana Bandiera, SIBA-Università del Salento; b: modellazione creativa e restituzione ipotetica 3D M. Toriello, 3D Box Creative Lab). Su concessione del MIC - Soprintendenza Archeologia, Belle arti e Paesaggio per le province di Brindisi e Lecce.



Fig. 5 – Brindisi, Museo Archeologico “Francesco Ribezzo”. Testa e braccio di bronzo pertinenti a statua di bambina (a-c: scansione laser 3D e rendering Adriana Bandiera, SIBA-Università del Salento; d: modellazione creativa e restituzione ipotetica 3D M. Toriello, 3D Box Creative Lab). Su concessione del MIC - Soprintendenza Archeologia, Belle arti e Paesaggio per le province di Brindisi e Lecce.

serpentiforme e la testa-ritratto completa del collo (MANNINO 2012b: descrizione dettagliata, inquadramento e confronti). La peculiare acconciatura della bambina, con i capelli che, raccolti al centro in una treccia e ai lati ripartiti in bande piatte, formano un’alta crocchia puntata nella parte posteriore del capo, è adottata dalle figlie dell’imperatore Marco Aurelio e dell’imperatrice

Faustina Minore nelle statue che ornavano la fontana monumentale realizzata da Erode Attico nel santuario di Olimpia. Le statue delle due giovani principesse sono state pertanto utilizzate come modello per ricostruire l'immagine della bambina di Punta del Serrone, una delicata aristocratica in cui va forse riconosciuta Athenais, figlia minore di Erode Attico.

K.M.

### 3. UNA BALLATA DAL MARE PROFONDO: LA COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE

*Rottami preziosi. Una ballata del mare profondo* è un video in computer grafica dedicato al racconto del ritrovamento, della ricomposizione, dello studio e della musealizzazione del contesto dei bronzi di Punta del Serrone, scritto e diretto da Velia Polito e animato e montato da chi scrive. Il video, prodotto in occasione della mostra *Nel mare dell'intimità*, allestita presso l'Aeroporto di Brindisi e fra il 5 luglio 2019 e il 10 gennaio 2021 (ANTONAZZO, AURIEMMA, TINUNIN 2019), è stato parte di un progetto multimediale più ampio, realizzato da Swipe Story s.r.l., che includeva anche altre due installazioni, *La costa nel tempo* e *Un'odissea messapica*, rivolte alla divulgazione del patrimonio costiero del Salento. La prima è una mappa interattiva multiutente che offre al pubblico, con uno stile semplice, dati e informazioni su siti litoranei, relitti e rotte, mentre la seconda è un vero e proprio racconto a fumetti, inframezzato da giochi e approfondimenti, che si dipana nel corso dei secoli, fra passato e presente.

#### 3.1 Il contesto

*Rottami preziosi* è stato concepito per uno schermo installato su una delle tre facce verticali di un grande totem a forma di prisma triangolare che il progetto museografico della mostra prevedeva nel landside dell'Aeroporto, presso i banchi di check-in della sala partenze. Come avremo modo di vedere, le peculiarità del punto di installazione e del supporto hanno fortemente influenzato sotto molteplici aspetti sia il concept che la successiva produzione del video: la collocazione in uno spazio molto grande e a forte traffico di passeggeri ha infatti sin da subito orientato le scelte creative verso un'impostazione basata su immagini e animazioni di grandi dimensioni, che potessero essere colte anche a distanza, e su un uso poco invasivo dell'audio. Un altro fattore di contesto che ha influito sulle scelte di produzione è stato senza dubbio l'impianto "monumentale" del grande pannello LED 4k da 82 pollici, ulteriormente sottolineato dall'installazione in verticale, di oltre 2 m complessivi.

Il formato, condizionante dal punto di vista della produzione, ha sin da subito invitato a sfruttare la grande dimensione e lo sviluppo verticale sia per esaltare i modelli tridimensionali a pieno schermo, in risoluzione 4K e in una scala superiore al vero, sia per sottolineare la profondità del mare e dare spazio



Fig. 6 – Il totem allestito presso l’Aeroporto. In basso, i QR per avviare la riproduzione del video su Vimeo (in formato “portrait”) e YouTube (formato “landscape”).

alle animazioni: tutti elementi che purtroppo si perdono nella distribuzione in formato landscape del video (disponibile su YouTube e installata nella sala dei Bronzi presso il Museo Ribezzo di Brindisi), ma che è possibile in gran parte recuperare nella fruizione su tablet e telefoni (disponibile su Vimeo), nell’originale formato portrait, seppure in scala decisamente inferiore (Fig. 6).

### 3.2 *Gli asset*

La produzione ha preso il via con la raccolta di tutti gli asset disponibili, a cominciare ovviamente dai rilievi tridimensionali e dai modelli ricostruttivi,

con l'intenzione non solo di valorizzarne la straordinaria qualità realizzativa, ma anche di mettere in mostra in modo dinamico la complessa dialettica archeologica e tecnica fra documentazione e ricostruzione. Se infatti il forte impatto visivo del lavoro di rilievo e modellazione ha da subito reso questi oggetti un punto di partenza nella progettazione, è anche vero che questi digital artifacts di per sé sono insufficienti per esprimere tutto il loro potenziale comunicativo. Ragionando in termini di fruibilità, un prodotto digitale tridimensionale (rilievo o ricostruzione che sia), per quanto strumento preziosissimo di indagine, conoscenza e tutela, rischia di rimanere, al pari di qualunque reperto o di interi contesti archeologici, sostanzialmente muto e di non trasmettere molto più della sua perfezione formale (DE FELICE 2012): uno dei tanti esempi di feticismo che possono minare le motivazioni e i significati dell'archeologia digitale (HUGGETT 2004), se non inserito in una narrazione e raccontato al pubblico (VALENTI 2014, 136).

Nel nostro caso, l'intero progetto del video è stato elaborato non solo dando grande enfasi ai rilievi e alle ricostruzioni, ma utilizzando anche altri linguaggi e stili propri della creatività digitale che permettessero di riconnettere i momenti della storia dei bronzi e i temi storico-artistici di cui sono portatori, attraverso l'uso efficace di tutti gli asset disponibili. A fianco dei modelli tridimensionali infatti è stato possibile utilizzare anche materiale di tutt'altra natura, fra cui numerose immagini fotografiche e affascinanti riprese video risalenti al momento della scoperta e del recupero dal contesto sommerso. Veri e propri reperti di un'altra stagione della tecnica di documentazione archeologica, fortemente caratterizzati dalla grana della pellicola, dal cromatismo e dalla sfocatura tipica delle riprese analogiche e dall'audio in presa diretta del momento del recupero: un materiale diversissimo dai modelli ad alta risoluzione delle statue, ma al tempo stesso altrettanto carico di valore e significato.

Per poter armonizzare asset così fortemente eterogenei e valorizzarne le potenzialità espressive si è deciso di non limitarsi al 3D ma di spaziare fra diversi linguaggi di computer graphic e computer animation, anche bidimensionali (DE FELICE 2016), nella speranza di attirare l'attenzione di un pubblico quanto mai disomogeneo e distratto come quello di un aeroporto, fornendo al tempo stesso informazioni scientificamente accurate.

### 3.3 *Il concept*

È iniziata così, alla ricerca di un equilibrio fra i diversi contenuti e di uno o più stili in grado di unire asset molto diversi e più livelli di narrazione, la delicata fase di concept. Attraverso la scrittura del soggetto e la ricerca di uno stile grafico e narrativo originale che rendesse protagonisti i bronzi, si è cercato di non limitarsi alla loro rappresentazione ma di sfruttarne appieno la storia, i dubbi su alcuni aspetti (molti dei quali destinati a rimanere



Fig. 7 – Dagli asset al compositing di una delle scene del primo segmento.

irrisolti) e l'innegabile fascino di una vicenda così particolare. La scrittura della sceneggiatura è stata improntata dall'idea di una narrazione *à rebours*, che, in modo inaspettato, iniziasse con la presentazione in prima persona dei bronzi (prima enigmatica e poi in forma conclamata) e terminasse con una seconda parte che descrive la ricerca archeologica (scoperta, studio e interpretazione). Ciascuna delle due parti è a sua volta suddivisa in due segmenti narrativi separati, narrati e illustrati con stili diversi.

Nella prima parte, nel segmento iniziale i bronzi si presentano in prima persona e raccontano la loro storia in modo enigmatico ed ellittico, attraverso le loro iconiche silhouette, che delimitano, a tutto schermo e in negativo, il perimetro delle scene. All'interno dei profili neri delle statue più rappresentative, ma anche di parti fortemente evocative come il frammento di braccio della bambina, si svolgono le animazioni che riassumono e idealizzano il destino del carico di rottami bronzei. Sotto un cielo stellato,

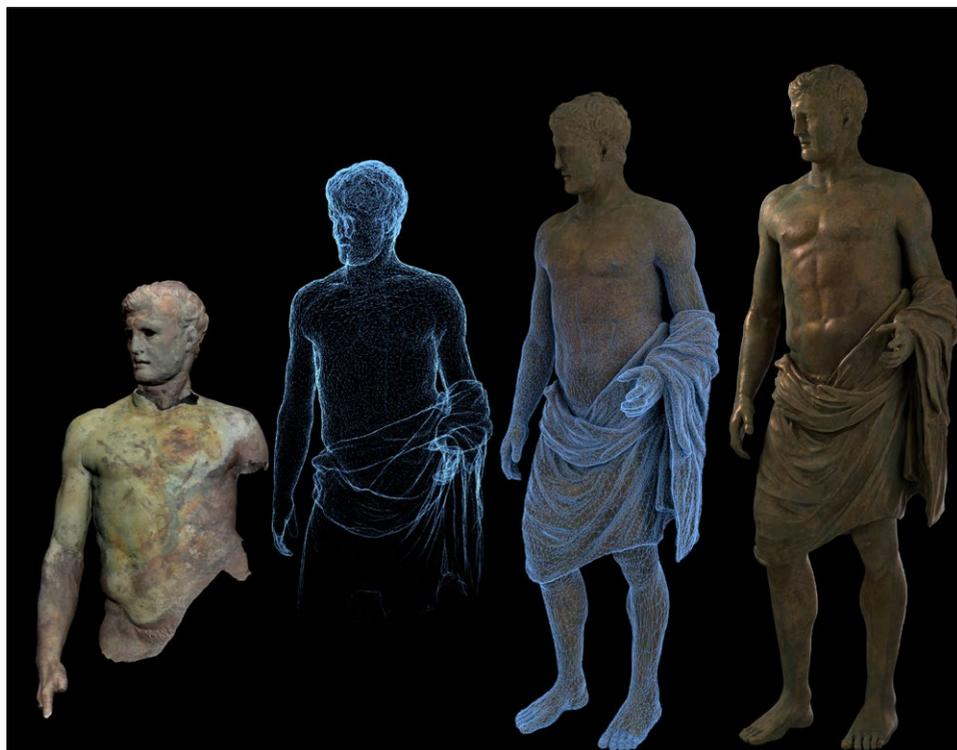


Fig. 8 – L'animazione wireframe dei bronzi: dal rilievo alla ricostruzione.

sulla superficie di un mare colorato in nette sfumature di blu e azzurro che continuerà il suo moto ipnotico per tutto il segmento, avanza faticosamente una nave, raccolta dal profilo della Nike contro cui sembra andare a infrangersi. Successivamente, nel profilo del Lucio Emilio Paolo, dopo che il mare ha riempito l'intera silhouette, vediamo precipitare avvitando su sé stessi alcuni frammenti di una figura umana: una testa, un piede, una mano, che scompaiono sul fondale.

Dopo la dissolvenza, nel sottile profilo della bambina scende sinuosamente un sommozzatore, che sparisce negli strati più bui del mare (Fig. 7). Il segmento termina con la grande silhouette del braccio della fanciulla, collocato in verticale, in cui i reperti, trascinati verso l'alto dai palloni di recupero, riemergono verso il loro nuovo destino.

Le idee visuali del primo segmento sono state sviluppate attraverso lo spoglio di innumerevoli prodotti di arte contemporanea, fra scenografie e locandine teatrali, fotografie d'arte, cinema e installazioni fisiche, sceniche e

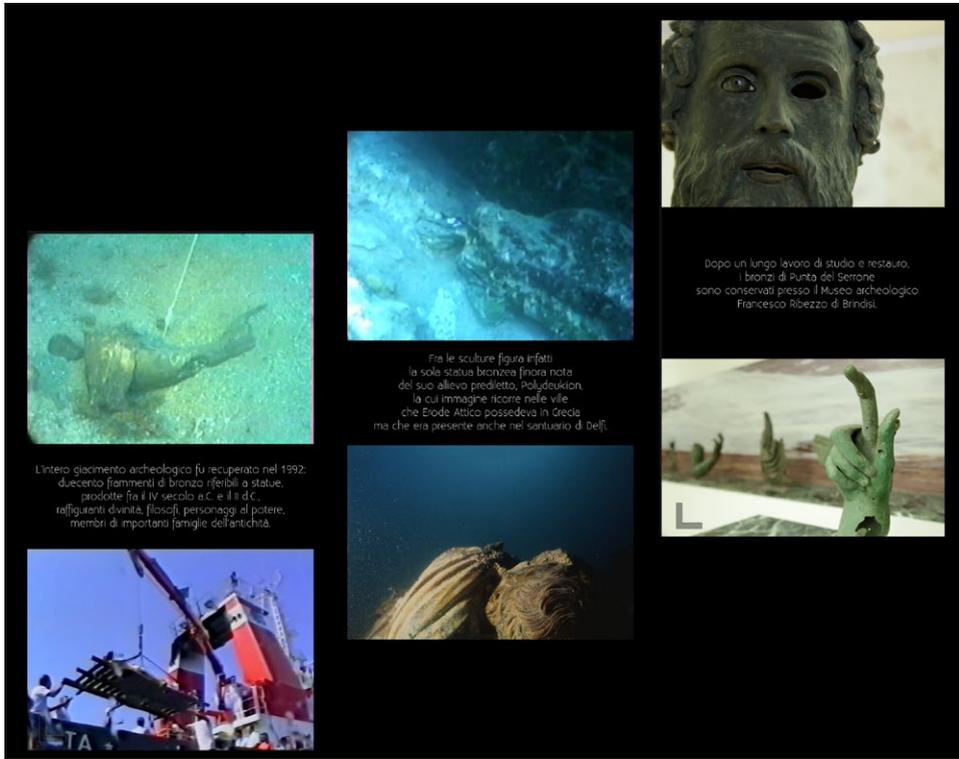


Fig. 9 – Dagli asset al compositing di una delle scene del secondo segmento.

digitali. Tutte le animazioni di discesa e risalita, lente come sono i movimenti sott'acqua, sono accompagnate da un'esplosione cromatica di particelle tonde e ad anello, ispirate alla risalita delle bolle d'aria degli spostamenti sottomarini.

Nel secondo segmento della prima parte, i bronzi compaiono a pieno schermo, in un'animazione che, con un morphing in wireframe, mostra il passaggio dal rilievo alla ricostruzione (Fig. 8). In entrambi i segmenti, i bronzi raccontano la storia del loro naufragio e della loro originaria funzione in un linguaggio lirico e nostalgico, ma lo fanno silenziosamente, affidando le loro parole a didascalie che accompagnano le animazioni, affinché nessuna voce fuori campo distolga dal filo del racconto, libero di fluire per immagini, mentre gli unici suoni udibili sono la musica e gli effetti sonori di sfondo.

La seconda parte si apre con un primo segmento in cui, su una mappa del basso Adriatico, una linea gialla mostra il progredire dell'ipotetico

viaggio della nave con il prezioso carico, dalla Grecia verso le coste italiane. Il linguaggio cambia, non è più lirico, a sottolineare che la parola passa agli archeologi e agli storici dell'arte che hanno studiato i bronzi, ipotizzato il motivo del loro abbandono e ricostruito la loro provenienza. Anche in questo caso semplici didascalie descrivono, riassumendole in pochi righe, le certezze e le ipotesi degli studiosi. Il linguaggio grafico abbandona il realismo della tridimensionalità e torna ad essere quello del primo segmento della prima parte: bidimensionale e con semplici animazioni, mentre la musica sparisce dalla scena e il silenzio è rotto solo dallo sciabordare delle onde.

Il secondo segmento della seconda parte conduce alla conclusione dell'intero video. Adesso il linguaggio espressivo si trasforma per l'ultima volta: lo stile grafico viene ulteriormente modificato e sostituito da un collage di spezzoni dei filmati d'epoca che ci riportano, dopo lunghi minuti di immersione nella computer graphics, alla realtà. I bronzi, visti poco prima in tutto il loro splendore, appaiono ora appena riconoscibili, sparsi sul fondale marino, sfigurati e circondati da pesci (Fig. 9). Il commento sonoro è affidato interamente all'audio dei filmati, fra le sirene delle navi di recupero, il fragore degli argani e il respiro dei sommozzatori negli erogatori. Negli ultimi secondi ricompare la musica del primo segmento, mentre i bronzi vengono mostrati nella loro collocazione definitiva nelle sale del Museo Ribezzo di Brindisi.

### 3.4 *L'audio*

Fra le molte scelte derivate dalla collocazione del totem rientra anche la definizione della dimensione sonora: la decisione di "parlare per immagini" legata alla presenza in un luogo pubblico ha sin da subito portato ad escludere l'uso della voce narrante a favore di una recitazione "muta" affidata a brevi testi, lirici nella prima parte, didascalici nella seconda, che interagissero con le immagini e le animazioni. Un ruolo determinante nella riuscita di questo effetto è stato affidato alla musica: la scelta è ricaduta su una rielaborazione di un brano musicale di I sec. d.C. noto come *Epitafio di Sicilo* (WEST 1992, 301-303), una delle testimonianze più complete e suggestive pervenuteci della musica del mondo antico.

Di questo brano, di cui esistono decine di versioni non sempre musicalmente efficaci, è stata utilizzata l'affascinante rielaborazione di Luca Mauceri (voce di Daria Castellini, arpa di Elena Straudi, Giovanni Valle Edizioni), in cui il testo originale dell'epitaffio è sostituito, secondo un'idea del poeta Guido Ceronetti, con alcuni versi del coro delle Baccanti di Euripide (vv. 412-415) cantati con la pronuncia moderna: il duetto di voci e la lingua poco conosciuta e indecifrabile contribuiscono a rendere protagonisti i versi delle didascalie, come se fossero recitati da un invisibile protagonista fuori campo. Nella seconda parte del video la musica tace e lascia spazio all'audio originale dei filmati relativi alla scoperta e al recupero sottomarino, che accompagnano



Fig. 10 – Il Polydeukion al momento del ritrovamento e un’immagine del Museo Atlántico al largo di Lanzarote, nelle isole Canarie, il primo museo sottomarino d’Europa, dedicato ai profughi del mare.

le didascalie in cui è descritto il viaggio dei bronzi, il loro ritrovamento e i risultati dello studio storico-artistico.

### 3.5 *Mare prezioso*

Da un punto di vista tecnico, le operazioni di disegno e animazione sono state eseguite interamente con Blender: tutti i rendering 2D e 3D sono stati realizzati ad una risoluzione di 4K. Il mare è stato reso con una serie di piani animati, colorato con un gradiente di interpolazione costante e animato in modo da creare un loop. Le animazioni della nave, delle parti anatomiche, del sommozzatore e della zattera di recupero e le emissioni di particelle sono state renderizzate a parte e compostate solo in fase di montaggio, realizzato con Final Cut Pro.

Al di là degli aspetti tecnici, la produzione di *Rottami preziosi* è stata possibile solo grazie ad un laborioso processo di semplificazione mirato a tradurre in linearità e immediatezza comunicativa la grande quantità di dati e informazioni disponibili: una vera complessità risolta che è, o dovrebbe essere, il fine ultimo della narrazione, anche digitale, dell’archeologia (DE FELICE 2021, 176-182). In questi anni in cui il mare, oltre ad offrirci il suo fascino, ci ricorda quotidianamente la tragedia di naufraghi e naufragi, diventa indispensabile, nel momento in cui si affronta il racconto di esseri umani (per quanto di bronzo) adagiati sui fondali, utilizzare la capacità di immaginare degli archeologi (SHANKS 2020) per connettere passato, presente e futuro con uno scopo non puramente estetico, ma civile (Fig. 10).

*Rottami preziosi* è stato ideato in sintonia con le motivazioni più profonde della mostra *Nel mare dell'intimità*, perché attraverso l'archeologia si torni a parlare del mare come un luogo di scambi e di rapporti fra civiltà diverse e non come la frontiera impenetrabile che è diventato nei nostri tempi: piccolo Mediterraneo da *monstrum* che inghiotte statue e vite umane ritorni al più presto ad essere *nostrum*.

G.D.F.

GIULIANO DE FELICE

Dipartimento di Ricerca e Innovazione Umanistica  
Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"  
giuliano.defelice@uniba.it

KATIA MANNINO

Dipartimento di Beni Culturali  
Università del Salento  
katia.mannino@unisalento.it

#### BIBLIOGRAFIA

- ANDREASSI G. 2010, *Ai protagonisti dell'estate 1992*, in MARINAZZO 2010a, 13-17.
- ANDREASSI G., COCCHIARO A. 1992, *I bronzi di Punta del Serrone. Ricerche archeologiche subacquee a Brindisi nel 1992*, «Bollettino di Archeologia», Suppl. VIII settimana per i Beni Culturali e Ambientali, 1-16.
- ANTONAZZO A., AURIEMMA R., TINUNIN G. (eds.) 2019, *Nel mare dell'intimità. L'archeologia subacquea racconta il Salento*, Catalogo della mostra, Lecce, Editrice Salentina.
- AURIEMMA R. 2010, *La formazione del giacimento*, in MARINAZZO 2010a, 63-79.
- AURIEMMA R. (ed.) 2018, *Nel mare dell'intimità. L'archeologia subacquea racconta l'Adriatico*, Catalogo della mostra, Roma, 2<sup>a</sup> ed., Gangemi Editore International.
- COCCHIARO A. 2010, *Cronaca delle indagini archeologiche a Punta del Serrone*, in MARINAZZO 2010a, 49-61.
- DAEHNER J.M. 2015, *Figura maschile*, in J.M. DAEHNER, K. LAPATIN (eds.), *Potere e pathos. Bronzi del mondo ellenistico*, Catalogo della mostra, Firenze, Giunti, 204-205.
- DE FELICE G. 2012, *Una macchina del tempo per l'archeologia*, Bari, Edipuglia.
- DE FELICE G. 2016, *The new trend of 3D archaeology is ... going 2D!*, in S. CAMPANA, R. SCOPIGNO, G. CARPENTIERO, M. CIRILLO (eds.), *Keep the Revolution Going, CAA 2015. Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology. Proceedings of the 43<sup>rd</sup> Conference (Siena 2015)*, Oxford, Archaeopress, 363-368.
- DE FELICE G. 2021, *Ricostruire e raccontare un contesto archeologico complesso*, in G. DE FELICE, A. FRATTA (eds.), *Ordonia XIII. Dalla città fantasma alla città virtuale*, Bari, Edipuglia, 103-182.
- DE MARINIS G., MICCIO M. 2010, *Il restauro delle grandi statue*, in MARINAZZO 2010a, 95-97.
- DE PALMA G. 2010, *Le analisi dell'I.C.R. Note sullo stato di conservazione e sulla tecnica di fusione*, in MARINAZZO 2010a, 81-93.
- DE PALMA G., FIORENTINO P. 2003, *I bronzi di Brindisi*, in MELUCCO VACCARO, DE PALMA 2003, 97-117.
- GOETTE H.R. 2019, *The portraits of Herodes Atticus and his circle*, in O. PALAGIA (ed.), *Handbook of Greek Sculpture*, Berlin-Munich-Boston, De Gruyter, 225-258.

- HERTEL D. 2013, *Die Bildnisse des Tiberius*, Wiesbaden, Reichert Verlag.
- HUGGETT J. 2004, *Archaeology and the new technological fetishism*, «Archeologia e Calcolatori», 5, 81-92 ([http://www.archcalc.cnr.it/indice/PDF15/05\\_Hugget.pdf](http://www.archcalc.cnr.it/indice/PDF15/05_Hugget.pdf)).
- ISLER-KERENYI C. 1970, *Nike mit dem Tropaion*, «Antike Plastik», 10, 57-64.
- KALTSAS N. 2002, *Sculpture in the National Archaeological Museum, Athens*, Athens, Kapon Editions.
- MANNINO K. 2010, *Inquadramento storico-artistico*, in MARINAZZO 2010a, 99-129.
- MANNINO K. 2012a, *Bronzi antichi dall'Adriatico: una statua di Polydeukion da Punta del Serrone (Brindisi)*, in T. STEFANIDOU-TIVERIOU, P. KARANASTASI, D. DAMASKOS (eds.), *Classical Tradition and Innovative Elements in the Sculpture of Roman Greece. Proceedings of the International Conference (Thessaloniki 2009)*, Thessaloniki, University Studio Press, 467-476.
- MANNINO K. 2012b, *I bronzi di Punta del Serrone (Brindisi): nuovi dati e ipotesi di ricerca*, in R. D'ANDRIA, K. MANNINO (eds.), *Gli allievi raccontano. Atti dell'Incontro di Studio per i Trent'anni della Scuola di Specializzazione in Beni Archeologici - Università del Salento (Cavallino 2010)*, Galatina, Congedo Editore, 319-332.
- MANNINO K. 2013, *Un gruppo di Erode Attico fra i bronzi di Punta del Serrone (Brindisi)*, in M.G. BERNARDINI, M. LOLLI GHETTI (eds.), *Capolavori dell'archeologia. Recupero, ritrovamenti, confronti*, Catalogo della mostra, Roma, Gangemi Editore, 223-227.
- MANNINO K. 2018, *Rottami preziosi: il carico dei bronzi di Punta del Serrone*, in AURIEMMA 2018, 184-187.
- MANNINO K. 2019a, *Dai frammenti all'intero. Le statue di Punta del Serrone in 3D*, in ANTONAZZO, AURIEMMA, TINUNIN 2019, 112-117.
- MANNINO K. 2019b, *Precious relics: The bronzes of Punta del Serrone in 3D*, in R. AURIEMMA, R. SEBASTIANI, M. SERLORENZI, P. TALAMO (eds.), *Portus. The Sea of the Ancient Romans*, Exhibition Catalogue, Peking, Cultural Relics Press, 141-143.
- MARINAZZO A. (ed.) 2010a, *I bronzi di Punta del Serrone. Dal mare al Museo Provinciale di Brindisi*, Bari, Adda Editore.
- MARINAZZO A. 2010b, *Dalla scoperta alla musealizzazione. Il viaggio dei bronzi*, in MARINAZZO 2010a, 19-47.
- MELUCCO VACCARO A., DE PALMA G. (eds.) 2003, *I bronzi di Riace. Restauro come conoscenza*, Roma, Artemide.
- MOCCHEGIANI CARPANO C. 2013, *I recuperi subacquei con particolare riferimento alle scoperte dei bronzi di Porticello e di Punta del Serrone*, in M.G. BERNARDINI, M. LOLLI GHETTI (eds.), *Capolavori dell'Archeologia. Recupero, Ritrovamenti, Confronti*, Catalogo della mostra, Roma, Gangemi Editore, 197-202.
- MOLLIKA F. 1992, *Il Ministro, intervista ad Alberto Ronchey*, in *I bronzi di Brindisi*, «Nuova Meridiana», 9, VI Suppl., 11.
- MORANDINI F., PATERA A. (eds.) 2021, *La Vittoria Alata. «Non ho visto nulla di più bello»*, Milano, Skira.
- MORENO P. 2001, *Il nome e la cosa*, «Archeo», 196, 102-105.
- MORENO P. 2003, *Statua in bronzo di Emilio Paolo*, in MELUCCO VACCARO, DE PALMA 2003, 119-128.
- PAPINI M. 2010, *Il ritratto cosiddetto di Emilio Paolo nel tipo Tirana-Museo Nazionale Romano*, in E. LA ROCCA, C. PARISI PRESICCE (eds.), *I giorni di Roma. L'età della conquista*, Catalogo della mostra, Roma, Skira, 281-282.
- PAPINI M. 2015, *L'arredo scultoreo e il nuovo Efesto*, in Z. MARI, M. PAPINI, *Un nuovo Efesto per il IV sec. a.C. e la villa romana di Palombara Sabina*, Roma, Scienze e Lettere, 21-44.
- RABE B. 2008, *Tropaia. τροπή und σκῦλα. Entstehung, Funktion und Bedeutung des griechischen Tropaions*, Rahden, Verlag Marie Leidorf.

- SHANKS M. 2020, *The archaeological imagination*, in A. ABRAHAM (ed.), *The Cambridge Handbook of the Imagination*, Cambridge, Cambridge University Press, 47-63.
- VALENTI M. 2014, *L'archeologia come servizio (attraverso l'impiego degli strumenti tecnologici)*, «Archeologia Medievale», 41, 127-140.
- WEST M.L. 1992, *Ancient Greek Music*, Oxford, Clarendon Press.

#### ABSTRACT

On July 19, 1992, in the waters of Punta del Serrone (Brindisi, Italy), over 200 fragments of bronze statues of exceptional manufacture were found. This paper traces the history of the exceptional discovery and fate of the finds. The first part deals with the recovery, conservation and exhibition and the main phases of the analytical study that led to their identification and the reconstruction of the events that caused their abandonment on the seabed. The second part is dedicated to the digital acquisition and processing of the statues through laser scanning and to the virtual restoration and creative modeling of some of them, carried out on the occasion of *Nel mare dell'intimità/In the sea of intimacy*, an exhibition set up at the Brindisi airport between July 2019 and January 2021. The third and last part discusses the making of the computer animation video *Rottami preziosi. Una ballata del mare profondo/Precious scrap. A ballad from the deep sea*, created for the exhibition, and dedicated to telling the story of the bronzes, retracing the different phases of the creative process and the solutions developed to combine all the available data in a functional narrative.