

## IL NUOVO ALLESTIMENTO DELLA COLLEZIONE ARCHEOLOGICA DELLA FONDAZIONE SICILIA FRA TECNOLOGIE E CREATIVITÀ

### 1. PREMESSA

Il 23 maggio del 2012 è stato restituito alla città di Palermo il Palazzo Branciforte, restaurato grazie alla Fondazione Sicilia. Il nuovo spazio, ultimo progetto di Gae Aulenti, scomparsa nel novembre 2012, è un innovativo contenitore culturale in cui trovano collocazione, nel pieno centro storico del capoluogo, la biblioteca e le collezioni della Fondazione Sicilia (già Fondazione Banco di Sicilia) nonché un auditorium, uno spazio espositivo e una scuola di cucina (<http://www.palazzobranciforte.it>). Nell'ambito del grandioso progetto di ristrutturazione, la ricca collezione archeologica della Fondazione è stata riallestita in maniera completamente inedita nella grande sala della cosiddetta Cavallerizza, ovvero le stalle del palazzo.

All'interno di questo complesso progetto il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Foggia è stato il riferimento per la redazione e l'esecuzione del progetto archeologico (VOLPE 2012, DATTOLO *et al.* 2012)<sup>1</sup>, mentre chi scrive ha svolto, insieme con l'ing. Vito Santacesaria, il ruolo di coordinatore nella realizzazione del sistema multimediale di supporto alla visita della collezione, che si presenta in questa sede per la prima volta.

### 2. LA SFIDA

Sin da subito la realizzazione del sistema multimediale si è caratterizzata come una sfida complessa e impegnativa, lanciata soprattutto dalla necessità di interagire con alcuni elementi peculiari della collezione archeologica della Fondazione e dell'allestimento nei nuovi spazi. Il processo di ideazione e produzione del sistema ha portato a conseguire quello che speriamo si possa definire come il frutto di una insolita intesa fra conoscenza, tecnologie e creatività, orientata ad armonizzare tutte queste componenti più che ad applicare a priori una particolare soluzione tecnologica per l'erogazione dei contenuti. Le componenti prese in considerazione sono state:

<sup>1</sup> Progetto archeologico e coordinamento scientifico: G. Volpe (Università di Foggia), F. Spatafora (Parco archeologico di *Himera*). Progettazione architettonica e allestimento: G. Aulenti Architetti associati. Progetto sistema multimediale: Università di Foggia. Coordinatori: G. De Felice, V. Santacesaria. Testi e progetto didattico: A. Dattolo, A. Di Zanni, A. Introna, G. Volpe. Collaboratori ai testi e documenti: A. Bifarella, F. Bucchieri, R. Di Cesare, C. Labombarda, V. Rizzo, G. Sciortino, F. Spatafora. Creativi digitali: F. Gagliardi, F. Giannetti, C. Ranieri, D. Vero. Framework: CCBC srl, Bari. Elaborazioni multimediali: L. Baldassarro, M. Reina, P. Sabato, A. Saccotelli, N. Troccoli. Collaborazione all'allestimento archeologico: V. Rizzo, A. Bifarella, G. Sciortino. Traduzioni in inglese: R. Catania.

- le caratteristiche e le peculiarità della collezione;
- il progetto architettonico e la definitiva sistemazione delle vetrine e dei dispositivi di fruizione nella sala della Cavallerizza;
- il progetto archeologico e i criteri di organizzazione dei reperti nelle vetrine.

### 3. LA COLLEZIONE

A giocare un ruolo determinante nella scelta dei linguaggi e delle tecnologie da implementare è stata la particolare natura della collezione archeologica, composta da una grande quantità di oggetti (4751 per l'esattezza), per lo più privi di contesto, acquisiti dalla Fondazione sul mercato antiquario o come premio di rinvenimento nelle campagne di scavo finanziate nel corso del XX secolo. Si tratta per lo più di oggetti di ceramica di varie tipologie, rappresentative di un vasto arco cronologico che spazia dalla preistoria all'età ellenistica, cui si affianca un più ristretto numero di altri reperti fra cui spiccano terrecotte votive e architettoniche, bronzi e vetri. La collezione, pur non essendo priva di oggetti di pregio, trova il suo più peculiare valore soprattutto nella quantità dei reperti, nella eterogeneità della sua composizione e nella storia della sua formazione. Sono queste caratteristiche a renderla un'eccezionale testimonianza dell'archeologia siciliana sia dal punto di vista delle culture e delle epoche rappresentate che come lascito dell'attività di mecenatismo della già Fondazione Banco di Sicilia (GIUDICE F., TUSA S., TUSA V. 1992, VOLPE, SPATAFORA 2012).

Da un punto di vista archeologico la collezione non costituisce certamente un insieme di manufatti d'arte o di 'capolavori' dell'antichità ma piuttosto una teoria di oggetti il cui valore reale va ben oltre la loro qualità intrinseca. La realizzazione di un sistema multimediale in grado di valorizzare oggetti apparentemente muti e poco significativi ha richiesto un intenso sforzo di concettualizzazione, mediato da un lato dalle prerogative di un sistema di conoscenza fortemente specialistico quale è quello della ceramica greca, dall'altro dalla necessità di introdurre nei modi di fruizione una massiccia dote di creatività.

### 4. IL PROGETTO ARCHITETTONICO

Un ulteriore elemento vincolante nella definizione delle caratteristiche del sistema di fruizione è stato il progetto architettonico (VOLPE 2012, 22-23), costruito intorno all'idea museografica di sistemare a vista, in modo permanente, la collezione archeologica nella sua interezza. La "vetrina continua" che oggi caratterizza la sala della Cavallerizza rappresenta una scelta audace e fortemente evocativa, in grado di dare la giusta visibilità ad una collezione che proprio nella sua dimensione quantitativa trova uno dei propri elementi



Fig. 1 – La sala della Cavallerizza di Palazzo Branciforte. In primo piano le vetrine-totem collocate al centro della sala, sullo sfondo la vetrina continua (foto G. Volpe).



Fig. 2 – La Sala della Cavallerizza: in primo piano uno dei tavoli-touch (foto G. Volpe).

più distintivi, imponendo una evidente cesura con l'assetto precedente, in cui la collezione era invece conservata in gran parte nei magazzini.

Disposti su tre lati del perimetro gli oggetti abbracciano i visitatori e li accolgono in un percorso tematico e cronologico, mentre solo una selezione dei reperti singolarmente più rilevanti trova posto in una serie di vetrine-totem collocate al centro della grande sala (Fig. 1). Questa soluzione costituisce una scenografia unica nel suo genere e concorre a realizzare un effetto fortemente immersivo, in cui le teorie degli oggetti esposti divengono i contorni di un reticolo narrativo ampio, che abbraccia tutte le possibili "storie" che essi sono in grado di raccontare. Secondo il progetto architettonico, il quarto lato della sala era destinato ad ospitare due tavoli interattivi multimediali, ciascuno costituito da uno schermo LCD da 46" dotato di interfaccia tattile (Fig. 2). I due tavoli, collocati nei pressi dell'ingresso e subito prima dell'uscita, erano le uniche risorse previste dal progetto destinate a erogare i contenuti di ausilio alla visita, a parte alcune piccole targhette in prossimità degli oggetti.

## 5. IL PROGETTO ARCHEOLOGICO E DIDATTICO

L'ultimo elemento vincolante è stato il progetto archeologico e didattico, cui si deve l'individuazione di alcuni temi-guida che hanno determinato i criteri di esposizione dei reperti e ispirato l'articolazione dei contenuti multimediali del sistema di supporto alla visita.

I quattro temi-guida individuati sono stati:

- *Una fondazione per l'archeologia*, dedicato alla Fondazione Sicilia, agli scavi nella Sicilia occidentale e alla formazione della collezione;
- *L'argilla racconta*, in cui si affrontano le tematiche della produzione, circolazione e consumo della ceramica come manufatto;
- *Le culture si incontrano*, in cui si ricostruisce la storia della Sicilia antica, dei popoli e delle culture a partire dalle diverse produzioni ceramiche;
- *Vivere per immagini*, finalizzato a descrivere i temi del mito, della società e della vita quotidiana nella Grecia e nella Sicilia antica a partire dalle raffigurazioni della pittura vascolare.

Intorno a questi temi-guida è stato possibile delineare la trama di un racconto molto vasto ed elaborare una vasta gamma di contenuti che si dipana fra tutti i possibili argomenti legati in qualche modo alla ceramica antica nei suoi aspetti, storici, tecnico-tecnologici, culturali ed iconografici.

## 6. IL SISTEMA MULTIMEDIALE

Gli elementi finora descritti sono stati i punti di partenza per l'elaborazione di un "concept" che fungesse da traccia per la realizzazione del sistema

multimediale e che fornisse un'idea guida e una metafora per convalidare tutte le scelte necessarie nella fase di progettazione: l'immersività del contesto proposto dalla vetrina continua e l'apparente mutismo della collezione hanno indotto infatti a escogitare soluzioni che fossero in grado di estrarre e valorizzare appieno le potenzialità narrative della raccolta. Il concept è stato pertanto costruito intorno alla necessità di garantire un'interazione densa tra visitatore, collezione e contenuti multimediali. Questo obiettivo è stato perseguito ricercando soluzioni valide sia dal punto di vista tecnologico che da quello narrativo, armonizzando contenuti e linguaggi e cercando di ovviare all'effetto di freddezza spesso implicito nell'approccio alle tecnologie e allo scarso collegamento con lo stato dell'arte nello scenario scientifico di riferimento.

Una risposta in tal senso è stata la scelta della metafora del "fatto con le mani", che raccoglie in sé il significato della manualità come tratto distintivo della cultura materiale del mondo antico, nonché come gesto naturale di interazione con i dispositivi digitali, ormai di ampio uso grazie alla diffusione delle tecnologie touch. È proprio questa metafora a unire i diversi contenuti realizzati e a governare l'interazione fra i visitatori e il sistema, dissimulando l'uso delle tecnologie all'interno di operazioni familiari e quotidiane. Il sistema di fruizione è stato pertanto sviluppato sulla base di questi stimoli, con la specifica funzione di:

- integrarsi con il nuovo allestimento e caratterizzarlo ulteriormente attraverso una cifra riconoscibile nell'allestimento multimediale, per evitare l'effetto di un corpo estraneo aggiunto a posteriori e lasciare ampio spazio alla creatività degli sviluppatori e dei redattori dei contenuti nella costruzione di uno stile innovativo, moderno e accattivante;
- consentire la gestione e l'erogazione dei contenuti elaborati per il supporto alla visita della collezione archeologica di Palazzo Branciforte secondo modalità semplici e affidabili;
- rendere evidenti e costanti i rapporti con la conoscenza scientifica di riferimento, in maniera tale da garantire sempre l'attendibilità dei contenuti erogati e, non meno importante, il loro aggiornamento.

## 7. STRUTTURA, EPISODI, CONTENUTI

L'elemento caratterizzante intorno a cui è organizzato il sistema di fruizione è l'episodio, inteso come unità narrativa autonoma e autoconclusiva, finalizzata alla trasmissione di una frazione di conoscenza. Ciascun episodio è stato calibrato per richiedere un tempo di visita limitato, circoscritto ad un massimo di 5 minuti, in maniera tale da invogliare la fruizione di un numero ampio di contenuti e permettere una ampia libertà. Il luogo principale da cui si dipanano i contenuti è la homepage (Fig. 3), su cui si trovano le icone di

tutti gli episodi, le applicazioni e gli strumenti a disposizione del visitatore. La homepage presenta una suddivisione in 3 aree.

La finestra degli episodi (1) è dedicata ai pulsanti degli episodi narrativi, suddivisi in 4 righe, ciascuna corrispondente ad uno dei temi-guida. La finestra delle apps (2) invece contiene i pulsanti di accesso ad episodi differenti, dai contenuti trasversali rispetto ai temi. Le apps sviluppate sono:

- *giochi di vasi*: un gioco composto di 4 livelli, realizzato con lo scopo di riassumere le molteplici chiavi di lettura proposte dai temi-guida, attraverso la focalizzazione su diversi momenti della vita di un manufatto ceramico, dalla creazione alla musealizzazione;
- *nelle vetrine*: il catalogo sfogliabile di una selezione di reperti presenti nella collezione, di cui vengono fornite la collocazione, la descrizione, materiali multimediali (fotografie, rappresentazioni virtuali fotografiche interattive) e filmati in QTVR ruotabili e scalabili a piacimento;
- *dentro il museo*: una copia sfogliabile del volume *Le collezioni della Fondazione Banco di Sicilia. L'archeologia*, edito in occasione dell'inaugurazione di Palazzo Branciforte;
- *album*: una collezione di tutte le immagini presenti nei contenuti, che possono essere scalate, ingrandite e ruotate a discrezione dell'utente.

Infine la parte inferiore dello schermo (3) contiene una toolbar in cui sono raccolti alcuni servizi sempre presenti durante la fruizione: un tasto home ripristina le condizioni iniziali del tavolo-touch, un tasto help attiva le pagine che contengono alcune istruzioni per l'uso del sistema e simulano la fruizione dei contenuti e un tasto mappa attiva una pianta della Cavallerizza con la posizione dei reperti all'interno delle vetrine-totem e della vetrina continua. La toolbar permette inoltre di profilare alcuni parametri del sistema, selezionando la lingua dei contenuti (italiano/inglese), la tipologia di utenza (junior/senior), la fase di fruizione (introduzione/approfondimento) e infine di accedere a un glossario dei termini tecnici.

Il punto di partenza di ogni episodio è una mappa, ovvero un'immagine a tutto schermo in cui sono disposte le icone con i link ai diversi contenuti. Nel caso di episodi più complessi sono state sviluppate mappe più articolate (multiframe), sfogliabili tramite swipe, che attiva lo scorrimento di diversi livelli di immagine studiati per conferire alla scena un effetto di animazione e profondità. Premendo il pulsante di un episodio narrativo si apre lo scenario di una copertina, dove una breve descrizione e una didascalia invitano il visitatore a sfogliare lo schermo con un dito per iniziare la fruizione vera e propria e fornendo qualche suggerimento sulla modalità di interazione con i contenuti.

Tramite swipe infatti si accede alla finestra principale dell'episodio (Fig. 4) dove si svolge l'interazione con i contenuti testuali e grafici, organizzati



Fig. 3 – La homepage.



Fig. 4 – La finestra principale di un episodio.

secondo criteri orientati a rendere il più possibile semplice la fruizione e ad incuriosire il visitatore spingendolo alla ricerca di approfondimenti e collegamenti. In questa finestra i contenuti sono organizzati in 2 aree differenti: una descrizione della mappa dell'episodio, o di un frame di essa nel caso si tratti di mappe multiframe (1) e la finestra della mappa (2). Vi sono, inoltre,

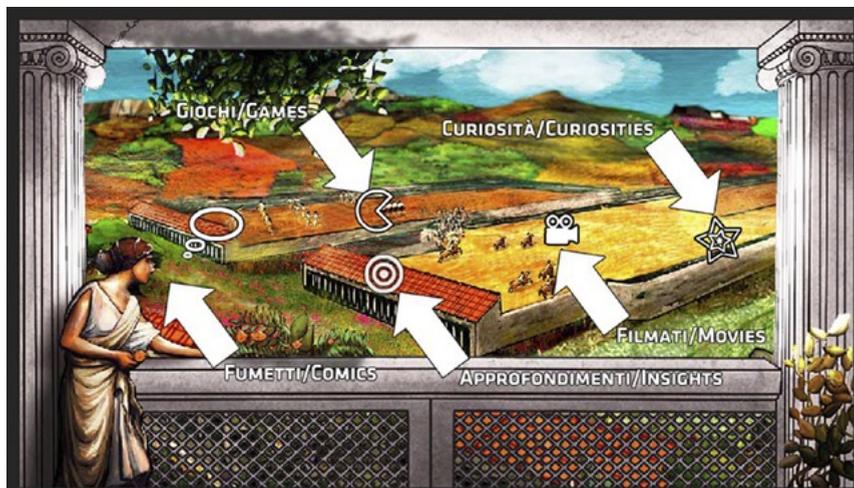


Fig. 5 – I diversi tipi di contenuto e le rispettive icone.



Fig. 6 – Una finestra-paragrafo di un contenuto di approfondimento.

le anteprime dei diversi frame della mappa (3; solo per le mappe multiframe) e i pulsanti di chiusura della finestra stessa (4).

I contenuti predisposti sono di 5 tipi differenti, cui corrispondono 5 diverse icone (Fig. 5):

- Approfondimenti: contenuti (testi e oggetti multimediali) erogati su una nuova pagina-paragrafo nella quale è possibile far scorrere i contenuti lunghi sfiorando lo schermo con un dito e compiendo uno swipe verticale (Fig. 6). Toccando le immagini presenti si attiva una finestra-album in cui, secondo le stesse modalità di interazione dell'episodio *album*, si possono ingrandire, ruotare e spostare le immagini relative al singolo paragrafo; alcuni termini presenti nel testo, inoltre, potranno apparire con il segno di sottolineatura, ad indicare che, al tocco, risulterà la loro definizione di glossario.
- Curiosità: brevi contenuti organizzati sotto forma di domanda/risposta o quesito irrisolto.
- Fumetti: brevi testi che propongono il punto di vista di un personaggio.
- Giochi: tramite semplici interazioni, i giochi permettono di catturare l'attenzione del visitatore su specifici elementi (oggetti, raffigurazioni, etc.).
- Filmati; riprese video o brevi *spot* in computer grafica associati ai temi.

Prendendo spunto dai 4 temi-guida individuati nel progetto archeologico sono stati ideati un totale di 23 episodi narrativi.

## 8. LE TECNOLOGIE IMPIEGATE

Tutti gli episodi e i contenuti sono raggiungibili con l'utilizzo di poche semplici gesture: un tocco sull'icona-pulsante della homepage permette di accedere all'episodio prescelto e di selezionare i contenuti al suo interno, mentre le mappe multiframe degli episodi e altri contenuti possono essere sfogliati semplicemente sfiorando lo schermo con un dito (swipe). Le immagini possono essere spostate, ruotate e ingrandite tramite drag, pinch e pinch to zoom. L'uso di tecnologie touch ha permesso di estendere la metafora del "fatto con le mani" anche alle dinamiche di interazione fra utente e sistema, offrendo un'interfaccia facile, immediata e naturale, che non ha bisogno di particolari spiegazioni o aiuti. Nella toolbar è comunque presente uno strumento di help, attivabile in ogni momento durante la fruizione.

Quella della semplicità e affidabilità è stata la filosofia utilizzata anche per l'individuazione delle soluzioni tecnologiche. L'hardware del sistema è costituito da una rete locale che collega i PC installati nei tavoli ad un server locale, a sua volta collegato all'esterno e configurato in modo da risultare completamente gestibile in remoto. La fruizione avviene attraverso due tavoli dotati di un grande schermo led da 46", provvisto di interfaccia di input di tipo dual touch (capace di effettuare la rilevazione e trasmissione dei segnali di massimo 2 tocchi contemporanei).

Il software di backoffice utilizzato per la gestione dei contenuti è stato realizzato con tecnologie web-oriented, in maniera da garantire da un lato la facilità d'uso nel caricamento, modifica e rimozione dei contenuti, dall'altro la dinamicità degli stessi e la possibilità di modifiche in tempo reale, indispensabili

per la semplice manutenzione o per realizzare specifiche operazioni di animazione museale. Il sistema di gestione prevede 2 livelli differenti, a seconda se si debba intervenire sulla struttura dei contenuti e la loro articolazione, oppure sulla funzionalità ed il ripristino dei tavoli-touch. La gestione dei contenuti e il loro aggiornamento avvengono tramite un semplice browser, da cui gli amministratori dei contenuti possono aggiungere, modificare ed eliminare contenuti nonché riorganizzare gli stessi a seconda delle esigenze. L'accesso agli strumenti di backoffice è ovviamente riservato agli amministratori e non è necessario né per il funzionamento né per il ripristino del sistema in caso di malfunzionamento dei client collocati nella sala della Cavallerizza, che può essere effettuato direttamente dai tavoli-touch con un semplice riavvio delle macchine.

Anche il frontend attivo sui tavoli-touch funziona attraverso la finestra di un browser che lavora in modalità chiosco e non permette all'utente di accedere ad alcuna risorsa esterna, sia locale che remota, ma limita la fruizione ai contenuti disponibili nella pagina.

## 9. CONOSCENZA, LINGUAGGI E CREATIVITÀ

La stessa logica che privilegia la facilità d'uso e la familiarità di approccio ha orientato la realizzazione dei contenuti: narrare un dominio di conoscenza specifico come la ceramica greca e l'universo di storie che è possibile estrarre da esso ha richiesto infatti un complesso lavoro di elaborazione, costantemente teso a conservare il corretto rapporto fra conoscenza scientifica e attitudine divulgativa, e ad escogitare uno stile accattivante e creativo che potesse rendere più familiare il rapporto con il sistema, già facilitato dall'interazione estremamente semplice e intuitiva.

La necessità di rendere comprensibile un dominio di conoscenza articolato e specialistico ha richiesto l'elaborazione di contenuti in cui fosse sempre rispettato il rapporto fra attendibilità e creatività. Per giungere a questo risultato è stato realizzato un processo di produzione che prevedeva un passaggio dalle fonti formali (la letteratura scientifica sui diversi argomenti) ad un set di fonti elaborate, predisposte alla comunicazione divulgativa, da considerare più che una semplice "traduzione" del lessico di dominio, una vera e propria rielaborazione della conoscenza scientifica. Il processo di produzione fonte formale - fonte elaborata ha riguardato tutti i contenuti, da quelli testuali descrittivi alle animazioni e ai disegni. Questi ultimi, in particolare, costituiscono il risultato dell'elaborazione creativa di uno storyboard ottenuto a partire dai dati scientifici disponibili. La scelta di uno stile molto semplice, accattivante e diretto, e di tipologie di contenuto di immediata comprensione per diversi tipi di pubblico (fumetti, curiosità) ha ulteriormente contribuito a rendere accessibile a diverse tipologie di pubblico una conoscenza molto specialistica senza d'altro canto indurre la banalizzazione dei contenuti.

Nel corso del lungo sviluppo del framework e nelle attività di elaborazione dei contenuti è stato possibile costruire e testare una metodologia funzionale allo sviluppo di prodotti per la comunicazione culturale basata sul coinvolgimento di competenze ampie e diversificate e sullo sviluppo di un lessico comune come elemento di coesione e di coerenza. Dato il carattere fortemente sperimentale del progetto e il contesto di indubbia complessità, è stato infatti necessario allestire diversi team in cui confluissero competenze di archeologi ed esperti di dominio, esperti di comunicazione museali, tecnici informatici, grafici e creativi digitali, e prevedere un'adeguata struttura di project management (Fig. 7).

La costruzione di un flusso di lavoro in grado di utilizzare efficacemente, accanto alle competenze tecniche necessarie per la realizzazione del sistema, anche le competenze di creativi digitali ed esperti di dominio è forse il risultato più importante ottenuto nella progettazione e realizzazione del sistema multimediale. Esso chiarisce definitivamente come la dimensione creativa nella comunicazione dell'archeologia non possa essere demandata ad altri o impostata su una generica multidisciplinarietà, ma si debba fondare invece su una adeguata valorizzazione delle competenze degli archeologi.

Molti degli specialisti che hanno lavorato al progetto sono infatti giovani laureati e specializzati in archeologia e beni culturali, dotati di specifiche competenze che hanno permesso di sviluppare un dialogo efficace con i tecnici, di lavorare in accordo con i creativi e soprattutto di mettere in gioco anche la propria immaginazione, stimolata da un'ottima conoscenza dei temi specifici. Essi hanno potuto districare al meglio una mole di conoscenze settoriali, a volte estranee ai non addetti ai lavori, evitando di indulgere alla ricerca del dettaglio erudito, o proponendo risposte alternative efficaci alla ricerca della sensazionalità e dell'effetto speciale a tutti i costi. Se il mondo della formazione nei beni culturali saprà comprendere l'importanza della divulgazione per la formazione dei professionisti di domani e se il mondo della comunicazione abbandonerà l'approccio ai beni culturali fondato su culto del mistero, esoterismo e spettacolarizzazione, avremo realizzato una concreta prospettiva occupazionale in questo settore (DE FELICE 2012).

Le attività di produzione dimostrano infatti che è possibile ripensare le modalità di creazione di contenuti divulgativi sui beni culturali, introducendo nei team di lavoro soggetti dotati di competenze di dominio e utilizzandoli in punti chiave del processo produttivo. Se normalmente gli esperti di dominio sono utilizzati come fornitori di fonti e di conoscenza formale, in questo caso si è invece inteso utilizzare una serie di figure intermedie che lavorassero anche in diversi momenti strategici del processo produttivo, nella definizione della struttura del sistema di fruizione, nell'individuazione delle soluzioni di interazione e, ovviamente, nell'elaborazione dei contenuti.

Le competenze degli archeologi sono state efficacemente impiegate, al fianco di altri specialisti, innanzitutto nella definizione del concept e di un approccio

museologico calibrato in base alla natura e alle specificità della collezione. Solo la disamina attenta e continua delle caratteristiche della collezione ha permesso infatti di individuare soluzioni semplici e naturali per la fruizione, secondo un approccio in cui alla contemplazione si è sostituita l'interazione densa e continua come mezzo di contatto fra museo e visitatore. La competenza nel dominio di conoscenza è stata alla base anche della costruzione di un fitto e stratificato reticolo di contenuti, che permettesse al visitatore, secondo un approccio costruttivista, di organizzare il proprio percorso di fruizione in assoluta autonomia, senza condizionamenti o suggerimenti espliciti, fornendo suggerimenti di visita e invogliando all'esplorazione del museo e dei contenuti multimediali (CATALDO, PARAVENTI 2007). L'atomizzazione in piccoli e brevi episodi facilita d'altronde l'approccio con i "messaggi specifici" (ANTINUCCI 2004, 157) di un dominio complesso quale è la ceramica greca e permette di dare la parola agli oggetti spostando così l'attenzione del visitatore sui fenomeni culturali di cui essi sono la testimonianza residua (MONACI 2005; ANTINUCCI 2007).

Il momento in cui l'apporto degli archeologi si è rivelato decisivo è stata la redazione dei contenuti: in questa fase hanno svolto il compito prezioso di individuare approfondimenti, aneddoti, curiosità, in modo che la componente creativa non fosse mai slegata dalla padronanza approfondita dei temi della conoscenza, e hanno contribuito a sviluppare un linguaggio essenziale e accattivante per la produzione dei materiali e dei contenuti, capace di smussare la distanza fra contenuti e tecnologie, e fra visitatori e schermo, come se gli schermi da 46" fossero dei grandi tablet.

L'apporto degli esperti di dominio è stato infine evidente nell'impostazione dello stile dell'intero corredo grafico, studiato per sfruttare i vantaggi del digitale, pur conservando una freschezza d'impatto. Il contributo di archeologi con spiccate capacità di disegno è stato determinante per disegnare le mappe con uno stile creativo e fantasioso, ma sempre collegato ad una base di conoscenza ineccepibile. Per ottenere questo risultato si è dovuto operare un lungo lavoro di mediazione fra istanze di ricerca, correttezza scientifica e creatività; pertanto il processo di produzione delle mappe ha seguito lo stesso iter dei contenuti testuali, passando da un set di fonti formali ad una serie di storyboard (fonti elaborate) in cui mediare le diverse istanze, che venivano successivamente elaborate con uno stile grafico fortemente caratterizzato (Fig. 8). È in questo modo che si è creato un tratto particolare per le mappe degli episodi, che costituiscono il punto di snodo per la fruizione dei diversi contenuti: lo stile fantasioso genera familiarità con il visitatore, ma veicola messaggi il cui rigore scientifico è garantito dal passaggio fonti-storyboard-disegno creativo.

Gli esiti di una sinergia costante fra competenze diverse sono leggibili anche nella valorizzazione di soluzioni tecnologiche che si possono considerare obsolete o poco "appariscenti". In questa direzione ad esempio va la scelta

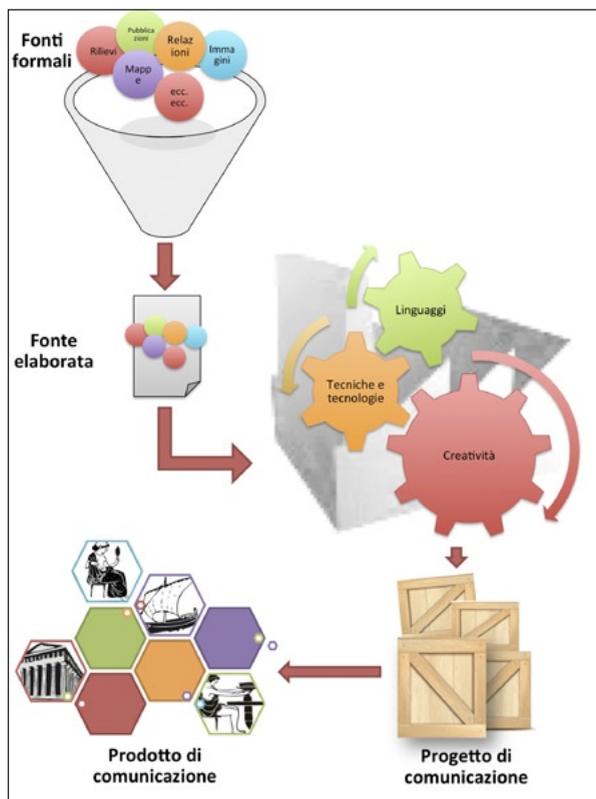


Fig. 7 – Lo schema del workflow (G. De Felice).

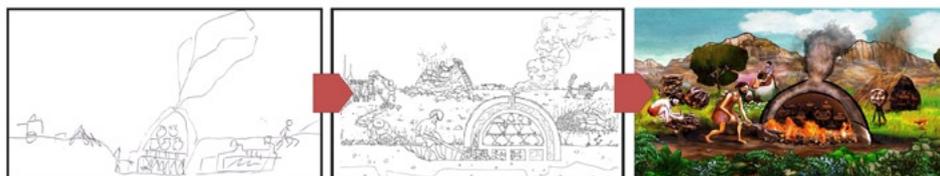


Fig. 8 – Il processo di produzione delle mappe (G. De Felice, F. Giannetti, C. Ranieri).

del QTVR per la fruizione di una selezione di oggetti: proprio nell'integrazione con le gesture touch e nell'erogazione su dispositivi di grande formato una tecnologia che potremmo definire desueta trova una nuova ragione di utilizzo. Oppure l'intenzionale preferenza per la scelta di un registro grafico "piatto", leggibile nello stile bidimensionale delle animazioni dei vasi o nella

sovrapposizione di livelli sempre bidimensionali nelle mappe multiframe. Senza un'accurata analisi stilistica condotta *a priori* non sarebbe stato possibile sviluppare delle animazioni dei vasi affascinanti e rispettose allo stesso tempo, in cui ad esempio la bidimensionalità della pittura vascolare greca costituisce una fonte di ispirazione più che un ostacolo alla creatività.

Il contributo integrato di creativi e archeologi appassionati e specializzati nella comunicazione è in definitiva il vero fattore responsabile delle scelte coraggiose effettuate. La risposta, umana più che tecnologica, alla sfida del progetto è stata di ragionare a partire dai contenuti piuttosto che dalle tecnologie, avvicinando queste ultime al dominio ed evitando che diventino freddi testimoni di una artificiosa esibizione di reperti.

Se è innegabile che il mondo degli addetti ai lavori debba ridare centralità alla comunicazione e alla divulgazione anche e soprattutto in uno scenario dominato dalle tecnologie (PAOLINI, DI BLAS 2009), l'esperienza di questo progetto rafforza la convinzione che affinché ciò avvenga secondo modalità efficaci e sostenibili sia necessario approfondire il tema dei linguaggi e dei contenuti più che sguainare le armi della grafica o delle tecniche cutting edge. Non è detto infatti che la chiave di accesso ai racconti celati dietro reperti e monumenti sia quella della spettacolarizzazione, né che gli oggetti antichi debbano essere trattati come se fossero significativi di per sé, oscuri e impenetrabili. Spesso possono anche semplicemente fungere da "pretesto" o da scenografia intorno a cui costruire una trama narrativa densa e significativa.

Nel sistema realizzato non vi sono infatti tecnologie di ultimo grido (pur essendo il sistema pronto ad implementare contenuti di altro tipo quali la realtà aumentata), perché piuttosto che fare affidamento su "nuove" tecnologie, si è preferito ricercare soluzioni a specifiche istanze di comunicazione e armonizzare i contenuti con le tecnologie più idonee a valorizzarli, selezionate solo a valle di un'analisi dei bisogni e della scelta di uno stile grafico preciso. È infatti a causa della difficoltà di declinare correttamente il rapporto fra linguaggi, creatività e tecnologie nonché fra oggetti della comunicazione e soluzioni tecnologiche che molti prodotti multimediali per i beni culturali risultano caratterizzati da una evidente freddezza o una distanza emozionale dai contenuti, risultando in fin dei conti poco interessanti per il pubblico. Digitale non è infatti necessariamente sinonimo di innovativo, e una soluzione high tech può facilmente risultare arida, se confrontata con mezzi espressivi più tradizionali come il disegno manuale, spesso ben più comunicativi.

«La nostra eredità ci schiaccia. L'uomo moderno, estenuato dall'enormità dei suoi mezzi tecnici è impoverito dallo stesso eccesso delle sue ricchezze» diceva Paul Valery in una celeberrima pagina in cui confessava di non amare troppo i musei (P. Valery, citato in Eco 2007, 1). Sarebbe senza dubbio pa-

radossale se anche in piena era digitale, nonostante i nuovi e potenti ‘mezzi tecnici’ disponibili, l’effetto straniante che i musei facevano sul poeta francese risultasse non solo immutato, ma addirittura amplificato.

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

Un’anteprima limitata ad una selezione di episodi è disponibile online all’indirizzo <http://www.branciforte.archeologiadigitale.it>.

#### BIBLIOGRAFIA

- ANTINUCCI F. 2004, *Comunicare nel museo*, Roma-Bari, Laterza.
- ANTINUCCI F. 2007, *Musei virtuali. Come non fare innovazione tecnologica*, Roma-Bari, Laterza.
- CATALDO L., PARAVENTI M. 2007, *Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea*, Milano, Hoepli.
- 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 VOLPE, SPATAFORA 2012, 29-35.
- 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.
- ECO U. 2007, *Il museo nel terzo millennio* (<http://www.umbertoeco.it/link.html>).
- GIUDICE F., TUSA S., TUSA V. 1992, *La collezione archeologica del Banco di Sicilia*, Palermo, Guida.
- MONACI S. 2005, *Il futuro nel museo. Come i nuovi media cambiano l’esperienza del pubblico*, Milano, Guerini Studio.
- PAOLINI P., DI BLAS N. 2009, *Il ruolo della comunicazione supportata da tecnologie per i beni culturali*, in A.L. D’AGATA, S. ALAURA (eds.), *Quale futuro per l’archeologia?*, Roma, Gangemi, 201-215.
- VOLPE G. 2012, *La nuova esposizione della collezione archeologica della Fondazione Banco di Sicilia: il progetto archeologico*, in VOLPE, SPATAFORA 2012, 15-28.
- VOLPE G., SPATAFORA F. (eds.) 2012, *Le collezioni della Fondazione Banco di Sicilia. L’archeologia*, Milano, Silvana.

#### ABSTRACT

In May 2012 in the historic center of Palermo, Sicily, thanks to the Fondazione Sicilia the Palazzo Branciforte was opened to the public after a long and costly restoration based on a project by the Italian architect Gae Aulenti (<http://www.palazzobranciforte.it>). For the creation of this innovative cultural center, the University of Foggia was responsible for the execution of the archaeological museum project and the multimedia system, which is presented in this paper. The activities were conducted by a group of young experts from different fields with the assistance of researchers and technicians from the Laboratory of Digital Archaeology. The paper describes the production process of the multimedia system and the method used to create digital content for the cultural heritage that effectively uses a wide spectrum of normally underused skills and proposes an innovative approach to technologies, creativity and knowledge.

