

L'immagine ricostruttiva nei media: una indagine nei musei archeologici italiani

Maura Medri¹, Tiziano Canonici²

¹ Dipartimento di studi storico-artistici, archeologici e sulla conservazione, Università di Roma Tre. Italia

² Università degli Studi di Genova. Italia

Riassunto

Come viene utilizzata l'immagine virtuale per spiegare l'archeologia al grande pubblico dei musei? Ci si propone di dare una risposta a questa domanda, a partire dalle esperienze di alcuni musei archeologici italiani che hanno divulgato i loro contenuti via web. Mezzi tecnici, stile della grafica e contenuti sono spesso riuniti nella formazione di un linguaggio visuale del tutto nuovo. Per le forme della comunicazione, ci si domanda fino a che punto gli stessi creatori di questo linguaggio siano consapevoli dell'impatto delle immagini sul messaggio. Mentre a monte, il contrasto tra la percezione dell'oggetto così come era nel suo contesto di appartenenza e lo studio del ricercatore che ne osserva i resti e ne tenta una ricostruzione (emic-etic) rende abbastanza arduo il compito di coloro che vorrebbero dichiarare le regole del gioco.

Parole chiave: ITALIA, MUSEI ARCHEOLOGICI, RICOSTRUZIONI 3D, COMUNICAZIONE ARCHEOLOGICA.

Abstract

How do we use the virtual image to explain archaeology to the general public in the Museums? In order to answer to the question, this paper will consider the experiences of some Italian Archaeological Museums, which have disseminated their scientific contents and information via web. Technical means, graphic style and contents are often joined together, aiming to the creation of a completely new visual language. For what concerns specifically the forms of communication, it can be questioned whether or not the creators of the new languages are conscious of the impact of the images on the message itself. Facing the problem at the root, the clash between the perception of the object, as it was set in its original context, and the analysis of the researcher, who, observing its remains, proposes its reconstruction (emic-etic), makes quite difficult to define and declare the rules governing this process.

Key words: ITALY, ARCHAEOLOGICAL MUSEUM, 3D RECONSTRUCTION, ARCHAEOLOGICAL COMMUNICATION.

1. La situazione dei Museo archeologici in Italia

Lo spunto per questa breve relazione nasce da una indagine campione sui musei archeologici dell'Italia del nord, in particolare quelli dell'Emilia Romagna, del Friuli Venezia-Giulia, della Liguria, della Lombardia, del Piemonte, del Trentino Alto Adige, della Valle d'Aosta e del Veneto. All'epoca in cui venne eseguita la ricerca, nel 2005, si realizzò un censimento con l'obiettivo prevalente di verificare quale fosse il livello di presenza dei musei nel web e quale fosse l'approccio scelto per questo tipo di comunicazione di massa. Nelle otto regioni vennero considerati 253 musei archeologici con differenti statuti, cioè civici, statali, nazionali e privati, includendo anche i parchi archeologici e le mostre permanenti. La situazione a oggi non appare mutata di molto. Il risultato è nelle linee generali abbastanza confortante: oltre il 70% dei musei esaminati è presente sul web, offrendo una informazione di carattere generale sugli aspetti più importanti per una fruizione immediata (orari di apertura, facilità di accesso, recapiti e così via). Ma il quantitativo dei siti dedicati, è purtroppo molto basso: appena il 22%.

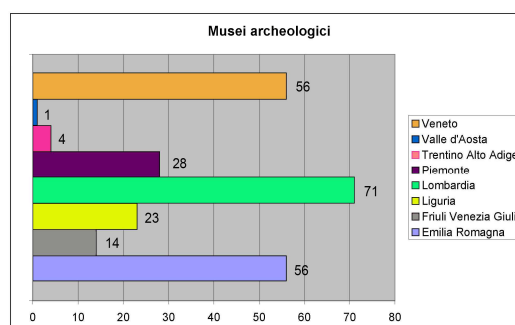


Figura 1. Musei archeologici nell'Italia del nord. Il campione esaminato è costituito da 253 musei con vario statuto.

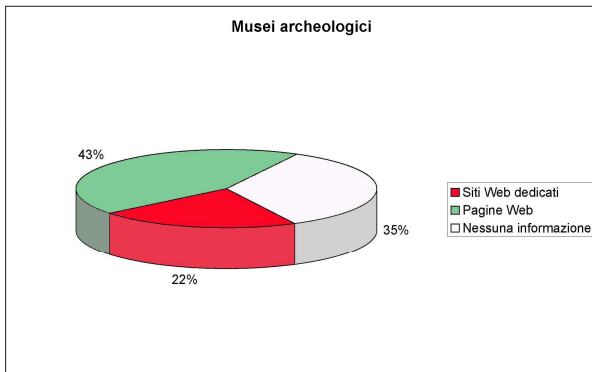


Figura 2. Musei archeologici nell'Italia del nord. La percentuale di visibilità sul web nel campione esaminato.

Questo significa che l'informazione di alto livello e l'interattività con il pubblico sono ancora dei traguardi da raggiungere. A questo punto dovremmo discutere di almeno due temi importanti: il rapporto tra la cultura e le nuove tecnologie, nel settore archeologico, e la dicotomia di fatto esistente tra informazione e cultura, in un quadro sociale molto più ampio. Il discorso coinvolge argomenti di carattere fondante e ci porterebbe troppo lontano dal nostro tema principale, quindi, vi dedicheremo solo alcune considerazioni in sede di conclusioni.

Riesaminando i 55 siti web dei musei archeologici presenti nel campione, possiamo analizzare più in dettaglio la qualità della comunicazione visiva. Due prime osservazioni sono di carattere generale e riguardano la scelta soggetti. Tutti i musei tendono a divulgare la propria specificità tramite le immagini del contenitore, l'edificio che ospita il museo stesso e l'allestimento delle sale che nella quasi totalità dei casi ripropone la distribuzione degli argomenti trattati, percorsi per tematismi, per cronologia, per luoghi di rinvenimento e così via. Allo stesso modo, l'elemento di punta per la comunicazione, quello destinato a destare meraviglia, ammirazione o curiosità, è individuato pressoché universalmente nelle immagini degli oggetti esposti, per cui l'attenzione è diretta più sui reperti che sul contesto da cui questi provengono e di cui facevano parte. È raro o spesso del tutto assente il tentativo di far comprendere l'importanza di un rinvenimento attraverso la spiegazione del contesto o anche soltanto di inquadrarlo nel suo luogo di provenienza. Questo è senza dubbio l'aspetto più deficitario, considerando che l'archeologia impernia la sua valenza storica proprio sulla decifrazione e la ricostruzione del contesto. Forse, è proprio per questo motivo che la ricostruzione virtuale è quasi del tutto assente e totalmente assente se intesa come immagine virtuale 3D. Nel campione esaminato, mancano anche esempi di 'musei virtuali', cioè siti in cui la tecnologia 3D sia sfruttata per consentire al fruitore una navigazione interattiva che simuli la vera e propria visita, attraverso le sale o i temi del museo. Comunque in alcuni casi esistono proposte analoghe, realizzate solo attraverso sequenze di immagini degli interni e delle vetrine, come per il Museo archeologico 'P. Giovio' di Como, confrontabile al di fuori del campione con la realizzazione fatta per i Musei Vaticani.

Sotto alcuni aspetti, le immagini ricostruttive presenti in questi siti possono fornirci lo spunto per ripercorrere le tappe della storia recente della ricostruzione archeologica e proporre una sorta di galleria degli antenati delle esperienze attuali.

2. La 'galleria degli antenati' e le ricostruzioni virtuali

Non c'è dubbio che tra i precursori, nel settore dell'editoria a stampa, vada annoverato John Ward Perkins, che con l'apporto insostituibile di Sheila Gibson, fu tra i primi a utilizzare la ricostruzione per così dire 'inscenata', cioè popolata di personaggi, espediente tramite il quale si riesce a dare un immediato rapporto di scala al grafico e nel contempo a sottrarsi alla raggelante lontananza e parziale incomprendibilità del mero disegno tecnico (WARD PERKINS 1974). Si tratta di assonometrie o prospettive, disegnate e in alcuni casi successivamente colorate ad acquerello. Gli epigoni della tradizione Perkins-Gibson sono stati numerosi. Le realizzazioni sono a bassissimo costo e in pratica riutilizzano lo stesso grafico scientifico prodotto ai fini della ricerca, il quale viene poi modificato per inserire i contenuti didattici. Il che spiega perché questo è tutt'oggi uno dei modi più diffusi per proporre la ricostruzione al vasto pubblico, come al pubblico degli addetti ai lavori. A questo filone appartiene la ricostruzione della Casa del Chirurgo che si trova nel sito del Museo della Città di Rimini.



Figura 3. Museo della città di Rimini. Ricostruzione della Casa del chirurgo.

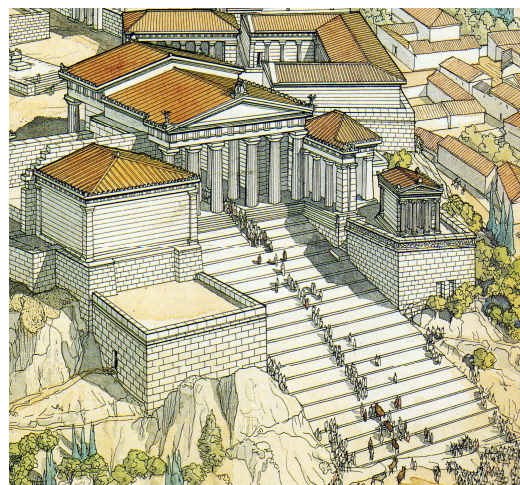


Figura 4. Atene, Propilei. Ricostruzione di Jean-C. Golvin (da GOLVIN 2003).

Gli stessi mezzi tecnici, disegno e acquerello, ma senza il supporto di un vero e proprio disegno tecnico, impiega Jean-Claude Golvin. Da anni Golvin ha fatto della ricostruzione dei paesaggi urbani antichi e dei monumenti che li popolavano un formidabile elemento di divulgazione (GOLVIN 2003). Ed è molto chiaro, nel suo caso, come il mezzo tecnico è stato ed è tutt'ora frutto di una personale scelta estetica e stilistica, per generare una immagine che evoca e suggerisce, eludendo volutamente l'effetto della mimesi perfetta tipico della realtà virtuale. In Italia, uno stile simile si ritrova nelle opere di Riccardo Merlo, anch'esse spesso destinate alla ricostruzione dei paesaggi. Una di queste immagini illustra il sito web del Museo Archeologico di Bologna.



Figura 5. Museo archeologico di Bologna. Ricostruzione della città in epoca romana.

Al solo disegno di tipo realistico di pura fantasia, ma costruito con elementi filologici, si ricorre per l'unica forma di contestualizzazione praticata nei siti web dei musei: la spiegazione dell'uso degli oggetti, degli ornamenti personali e degli accessori di vestiario, del funzionamento dei congegni. Spesso, infatti, i reperti sono illustrati da grafici come quello nel sito del Museo Civico di Manerbio (BS) che mostra una scena di fusione e di colata in stampo del metallo, ambientata nell'età del rame.

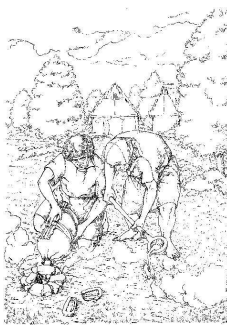


Figura 6. Museo Civico di Manerbio (BS).
Scena di fusione e di colata in stampo del metallo.

Le origini di questo modo di comunicare l'archeologia sono forse tanto remote quanto l'archeologia stessa: tra gli esempi tutto sommato più recenti potremmo anche rievocare l'immagine di Sophia Schliemann che indossa i gioielli del 'tesoro di Priamo'. Un ultimo stile riservato ai soli bambini, almeno nelle intenzioni e per altro non sempre, è quello che deriva direttamente dalla grafica dei fumetti. Le sezioni didattiche dei musei in alcuni casi ripropongono una formula già sperimentata

nel settore dell'editoria a stampa con considerevole successo, cioè la creazione di un personaggio simpatico o buffo che

accompagna i bimbi (e gli adulti con loro?) alla scoperta del passato. Un caso nel web dei musei norditalici è l'"archeotalpa", creata per il Museo Civico Archeologico di Castelfranco Emilia (MO), al di fuori del campione c'è il ben più articolato cartoon de "Il mondo di Caius", per la Soprintendenza Archeologica di Pompei.



Figura 7. Museo Civico Archeologico di Castelfranco Emilia (MO).
L'"archeotalpa".

Del resto, i 'fumettari' di professione, sotto la guida costante dell'archeologo, hanno dato vita a immagini il cui successo si è consolidato attraverso una riproposizione costante, come quelle di Alberto Fremura, realizzate per la mostra 'Terme romane e vita quotidiana' (PASQUINUCCI 1987) o quelle di Gianfranco Moscara per le 'Storie dalla terra' di Andrea Carandini (CARANDINI 1981). Tra le esperienze recenti, che non sono presenti nel web ma sono divenute quasi uno standard, è quella dello studio Inklinc di Firenze, che ha propriamente creato uno stile a sé stante con cui presentare il dato archeologico derivante dalla ricerca, fondendo le esperienze di Riccardo Merlo con la fiction dei fumetti. Al di fuori del mondo dei musei, che a questo punto potrebbe sembrare un po' angusto, c'è nel web una diffusione enorme della ricostruzione virtuale, realizzata in varie forme e utilizzata agli scopi più diversi, ma sempre diretta a un pubblico che è destinato a divenire sempre più vasto. Uno dei soggetti più spettacolari è indubbiamente fornito dall'archeologia, come dimostrano i progetti supportati dalla tecnologia di Google, da ultimo la riproposizione virtuale del centro di Roma antica o la visita virtuale del Museo del Prado di Madrid o la più complessa realizzazione sulla Città proibita di Pechino. Alcuni archeologi, seguendo l'evoluzione tecnologica, hanno semplicemente sostituito gli strumenti con cui raggiungere lo scopo, perché di questo si tratta: la nostra complessa esperienza di realizzazioni virtuali non differisce in nulla, sotto il profilo concettuale, rispetto a quelle già fatte dai nostri predecessori con tecniche di gran lunga più semplici. L'efficacia maggiore dell'immagine 3D si ha nel ricostruire in parte o in toto l'aspetto di un manufatto architettonico, quando se ne siano rinvenuti gli elementi chiave dell'insieme. Un esempio tra gli altri è la ricostruzione del triclinio della villa di Faragola (FG), visibile nel sito dell'Università di Foggia.

Sempre al di fuori del mondo dei musei, l'archeologia virtuale rappresenta anche un buon business. Vari siti commerciali, che per la loro stessa natura hanno un approccio del tutto diverso, propongono ricostruzioni virtuali. Un sito di promozione turistica offre in vendita un filmato in cui si può vedere la ricostruzione della Villa Romana del Casale di Piazza Armerina (EN). Gli sterminati archivi di Pompei offrono materiale ad altri due siti di ditte specializzate nel settore che collaborano anche con la Soprintendenza locale. I filmati contenenti ricostruzioni e animazioni virtuali sono visualizzabili on line sempre in versione promo, a scopo pubblicitario.



Figura 8. Villa di Faragola (FG), ricostruzione del triclinio. Disegni di F. Gagliardi, Università di Foggia.

3. Per uno statuto delle ricostruzioni 3D nei siti dei musei

C'è comunque chi si è preoccupato di stabilire delle regole. Il Progetto Minerva, di cui è partner per l'Italia il Ministero per i Beni e le Attività Culturali, è un consorzio internazionale che ha tra le sue finalità quella di favorire la diffusione dei dati digitali. Tra le altre cose, ha prodotto una normativa di riferimento per la creazione dei siti web di musei archeologici di medie e piccole dimensioni. In questa, si trovano modelli di mappe per i contenuti e anche alcune indicazioni per l'elaborazione e la presentazione degli oggetti in 3D e le animazioni. Tra gli ambiti consigliati per l'uso e lo sviluppo del 3D compaiono almeno due elementi chiave: la rappresentazione del contesto di appartenenza, in relazione al monumento e all'oggetto, e la possibilità di creare dei collegamenti tra oggetti simili, provenienti da luoghi diversi. Altrettanto interessante e condivisibile è l'imposizione data per la presentazione delle ricostruzioni. Queste, per essere considerate efficaci e valide per la comunicazione, devono rendere espliciti i vari stadi successivi del percorso scientifico, mostrando chiaramente i diversi livelli di approssimazione: quello accertabile in base ai dati disponibili; quello congetturale, derivante da tracce interpretabili o da confronti; quello elaborato liberamente, come pura integrazione, per raggiungere la completezza dell'elemento ricostruito. Non serve, infatti, ai fini di una reale diffusione della cultura la sola immagine spettacolare, che si fissa nella memoria senza essere compresa. Al contrario, servirebbero sequenze di immagini che aiutino il pubblico a entrare nel meccanismo della conoscenza o del come si produce la conoscenza, attraverso quali passi e

mescolando quali saperi. L'intento di coloro che realizzano ricostruzioni virtuali, in particolar modo di architetture, è quello di rendere l'oggetto ricostruito il più reale/realistico e completo possibile e ciò avviene anche quando non si possiedono informazioni certe sulla base delle quali portare a termine il processo di ricostruzione. Questo *modus operandi* non è da considerarsi errato o scorretto, purché si abbia l'accortezza di sottoporre all'attenzione dei fruitori tutte le specificità delle singole ricostruzioni, segnalando quali siano i problemi, scientifici e tecnici, generalmente condivisi tra coloro che si occupano di ricostruzioni 3D, legati al procedimento stesso di ricostruzione dell'oggetto. Si tratta di una precisazione molto importante, dal momento che la finalità della ricostruzione non si esplica nella semplice creazione dell'oggetto, quanto piuttosto nell'intero procedimento del ricostruire, spesso tormentato, attraverso il quale si giunge a un risultato soddisfacente. Tra le difficoltà di ordine tecnico ve n'è una di sostanziale importanza che non va sottovalutata. Per portare a termine la ricostruzione 3D di un manufatto architettonico antico, l'operatore dovrà necessariamente ovviare ai problemi legati alla sua intrinseca irregolarità strutturale, che non è contemplata come variabile dai software normalmente usati in ambito grafico/progettuale. Difficilmente il visitatore sarà in grado di individuare e capire minime anomalie nella ricostruzione di un complesso, ma proprio per questo ci si dovrebbe chiedere a priori se ciò che siamo in grado di realizzare è una restituzione dei volumi dell'oggetto antico o piuttosto una personale rivisitazione in chiave moderna dell'oggetto stesso. Inoltre, possiamo essere certi che il nostro atteggiamento nei confronti della realtà del passato, nell'atto della sua riproposizione a un pubblico contemporaneo, che include noi stessi, non è mai etico, cioè 'culturalmente neutrale', ed è invece sempre emico, cioè filtrato da fattori che consciamente o inconsciamente ne condizionano gli esiti finali. Se ne deduce che l'esigenza di dichiarare le regole del gioco è oggi il punto principale da discutere.

4. Conclusioni

I musei, come gli spazi urbani in cui si trovano, costituiscono parte integrante della nostra memoria storica individuale e collettiva (RICCI 2006), è quindi di fondamentale importanza che essi divengano il luogo dove si possa comprendere e non soltanto apprendere la storia (ZANKER 2004). Nel racconto del museo, la comunicazione è affidata al rapporto che si riesce a stabilire tra oggetti esposti, testi e immagini, il tutto possibilmente con lo scopo ultimo di ricomporre e spiegare il contesto. Si è visto, però, che proprio questo è l'aspetto più deficitario della comunicazione dei musei via web, per cui quello che in effetti circola in rete produce informazione ma non cultura. L'archeologia si è rapidamente impadronita delle nuove tecnologie, ma non le sfrutta in modo mirato e consapevole. I mezzi tecnici disponibili, lo stile della grafica prescelto e i contenuti da divulgare sono spesso riuniti nella formazione di un linguaggio visuale del tutto nuovo. I primi due elementi sono di fatto prevalenti. La tecnica può per certi versi risultare condizionante, in quanto consente o meno di raggiungere gli obiettivi in ragione dei tempi e dei costi che sono sempre da valutare con attenzione. Soprattutto nel campo dell'archeologia si ha costantemente a che fare con soggetti pieni di particolari, irregolari e parziali: costa molto, anche solo in termini di ore di lavoro di un operatore, riprodurre e ricostruire questo tipo di realtà imperfetta, mentre è assai meno dispendioso rendere perfetta questa realtà che non lo è affatto. Lo stile dell'immagine

ha un impatto comunicativo ancora più forte, perché è affidato a un linguaggio incoscio cui tutti i media ci hanno educato. Cambiando lo stile, cambia radicalmente il messaggio. Lo stile parla direttamente all'occhio dell'osservatore colto che si può avvalere di una rete di conoscenze pregresse, ma tutti possono

rimanere disarmati di fronte al fascino di una immagine. Se nessuno si porrebbe il problema di stabilire quanto c'è di vero in un cartoon come quello che inscena le avventure di Caius a Pompei, pochi pensano alla realtà quando viaggiano nella ricostruzione virtuale della Città proibita di Pechino.

Ringraziamento

Ringrazio vivamente Cristina Ballario che ha gentilmente acconsentito a divulgare alcuni dei dati quantitativi provenienti dalla sua tesi di laurea sui musei archeologici del norditalia, discussa nel 2004-2005.

Bibliografia

- CARANDINI, Andrea (1981): *Storie dalla terra: manuale dello scavo archeologico*. 1° edizione De Donato. Bari.
- GOLVIN, Jean-Claude (2003): *L'antiquité retrouvée*. Errance. Saint-Germain-du-Puy.
- PASQUINUCCI, Marinella et al. (1987): *Terme romane e vita quotidiana*. Panini. Modena.
- RICCI, Andreina (2006): *Attorno alla nuda pietra: archeologia e città tra identità e progetto*. Donzelli. Roma.
- ZANKER, Paul (2004): "I nuovi musei archeologici e la mancanza di visitatori", in *Bollettino dei musei comunali di Roma*, n.s. 17, pp. 5-12.
- WARD PERKINS, John B. (1974): *Architettura romana*. Electa. Milano.

Sitografia

- Città Proibita di Pechino: www.beyondspaceandtime.org
- Studio INKLINK, Firenze: www.inklink.it
- Museo archeologico 'P. Giovio', Como: www.comune.como.it/como_files/da_visitare/musei/giovio.html
- Museo del Prado, Madrid: www.youtube.com/results?search_type=&search_query=Museo+del+Prado&aq=f
- Musei Vaticani, Roma: http://mv.vatican.va/2_IT/pages/MV_Musei.html
- Pompei: www.virtualpompei.it; www.capware.it
- Progetto Minerva: www.minervaeurope.org
- Soprintendenza Archeologica di Pompei: www.pompeisites.org/Sezione.jsp?idSezione=315
- Villa del Casale, Piazza Armerina, Enna: www.villaromanadelcasale.net
- Villa di Faragola, Foggia: www.archeologia.unifg.it