

L'utilizzo della ricostruzione nella comunicazione del patrimonio archeologico. L'approccio, il metodo, le finalità e alcuni spunti di discussione.

Elena Bacci, Simone Boni, Tiziano Canonici, Valentina Da Pozzo, Alessandro Rabatti

INKLINK. Cultural Heritage Communication. Firenze. Italia.

Riassunto

In questo contributo si focalizza l'attenzione sulla ricostruzione grafica e virtuale del patrimonio e sulle sensazioni che la ricostruzione evoca nel fruitore del messaggio culturale. La ricostruzione si attua mediante la collaborazione tra archeologo e illustratore e costituisce un momento di verifica visiva dell'interpretazione archeologica e uno strumento di comunicazione del dato archeologico fruibile a più livelli. Ciò avviene grazie allo scambio costante di informazioni (dati scientifici e proposte di ricostruzione) e il confronto che ne deriva determina i metodi e le fasi di avanzamento del progetto. Il metodo si basa sull'integrazione delle immagini 3D con il disegno tradizionale ed è finalizzato alla trasposizione del dato archeologico, in modo tale da garantire alla ricostruzione il duplice requisito di soddisfazione estetica e credibilità scientifica.

Parole chiave: RICOSTRUZIONE, INTERPRETAZIONE, COMUNICAZIONE, 3D, DISEGNO TRADIZIONALE, IMPATTO EMOTIVO.

Abstract

This paper focuses on the graphic reconstruction process and on the emotional response that the reconstructions stimulate. The reconstruction process is a collaboration carried out by archaeologist and illustrator and shall be considered as an instrument for both the visual verification of the archaeological interpretation and the spread out of the archaeological data to different kinds of beneficiaries. This process is made possible by the continuous exchange of information (scientific data and reconstruction hypotheses) and the debate originating from this helps in setting methods and schedules of the reconstruction process. The method is based on the integration between 3D and traditional illustration and is aimed to the creation of reconstructions that will meet both the requirements of scientific reliability and aesthetic satisfaction.

Key words: RECONSTRUCTION, INTERPRETATION, COMMUNICATION, 3D, TRADITIONAL ILLUSTRATION, EMOTIONAL RESPONSE.

1. Le problematiche

In questo contributo si vuol focalizzare l'attenzione su alcune problematiche inerenti alla ricostruzione grafica e virtuale del patrimonio e alle sensazioni che le ricostruzioni, virtuali e non, possono evocare nel fruitore del messaggio culturale: sia esso uno specialista operante nell'ambito della ricerca, della conservazione, della tutela dei beni culturali, o un fruitore del patrimonio archeologico, storico e culturale.

Nell'ambito del processo di analisi di un manufatto o di un contesto archeologico, lo scavo costituisce un momento di questo processo, che può dirsi concluso quando, a seguito dell'elaborazione di tutti i dati raccolti, viene formulata un'ipotesi interpretativa del contesto indagato. L'intero procedimento è chiaramente esplicitato, ad esempio, da Andrea Carandini, il quale afferma che "un lavoro storico che non sfoci in una narrazione, sarà necessariamente destinato a perdere sostanza scientifica e attrattiva", e che lo scopo dell'archeologo non è quello di "fotografare in pulito l'antico mondo, ma quello di arrivare a un sistema di relazioni, a un racconto, a una sua rappresentazione di insieme" (CARANDINI 2000: 86 e 154).

L'archeologo, inoltre, deve essere in grado di gestire anche tutti gli aspetti legati alla comunicazione del dato archeologico e alla divulgazione delle informazioni, in modo tale da soddisfare le esigenze di un pubblico sempre più differenziato (FRANCOVICH e MANACORDA 2000: ix).

In quest'ottica la collaborazione tra archeologo e maestro d'arte (illustratore) si pone con la duplice valenza di momento di verifica visiva di quanto ipotizzato in fase di interpretazione dei dati e di punto di partenza per la creazione di raffigurazioni e ricostruzioni che potranno essere fruite a più livelli, restituendo profilo e volumetrie a manufatti e contesti non più visibili e agevolando la percezione, la comprensione e la lettura dei contesti stessi. Proprio a tal fine, è auspicabile seguire una prassi che non preveda la ricostruzione fisica dei resti, ma piuttosto un'analisi accurata finalizzata alla ricostruzione grafica (CARANDINI 2000: 126-127). La ricostruzione grafica, infatti, può facilmente essere oggetto di aggiornamento, ammettendo modifiche o cambiamenti, che nel corso del tempo e in parallelo col progredire delle ricerche, potrebbero anche rivelarsi sostanziali.

Per definizione il disegno ricostruttivo costituisce un procedimento scientifico che si applica a tutte le fasi di analisi delle evidenze. Il procedimento scientifico che sottende alla ricostruzione archeologica, dalla più semplice alla più complessa, è molto articolato e la validità del risultato finale è fortemente condizionata dalla capacità dell'archeologo e dell'illustratore, di pensare in forma ricostruttiva; proprio per questo motivo entrambi devono possedere una solida conoscenza delle norme, delle regole e delle tecniche applicate in antico. (MEDRI 2000: 133-138). Tenendo a mente questa definizione, quanto esplicitato, ancora una volta, da Andrea Carandini risulta molto chiaro: "Alcuni pensano che la ricostruzione sia una espressione della didattica, accettabile, magari, in una mostra ma non in una edizione scientifica. Le ricostruzioni invece sono i risultati più alti della ricerca e solo esse giustificano, anche moralmente, il lavoro dell'archeologo" (CARANDINI 2000: 148-149).

Nel nostro caso la collaborazione tra archeologo e maestro d'arte si attua attraverso lo scambio costante e continuo delle informazioni, ovvero dei dati scientifici elaborati in fase di scavo e delle proposte di ricostruzione e visualizzazione di quanto indagato. Tale confronto permette di determinare la scelta del metodo di lavoro e di scandire le fasi operative di realizzazione dello stesso. Nel suo momento conclusivo il confronto permette di verificare la sostenibilità delle interpretazioni del dato archeologico e, nel caso in cui la visualizzazione del risultato non sembri particolarmente attendibile, ad esempio nella restituzione degli alzati e delle coperture, nell'articolazione interna degli ambienti o nella disposizione dei punti luce, esso consente di rivedere le ipotesi interpretative al fine di individuare nuove soluzioni: "le ricostruzioni, infatti, sono per loro natura nient'altro che combinazioni di ipotesi" (CARANDINI 2000: 153).

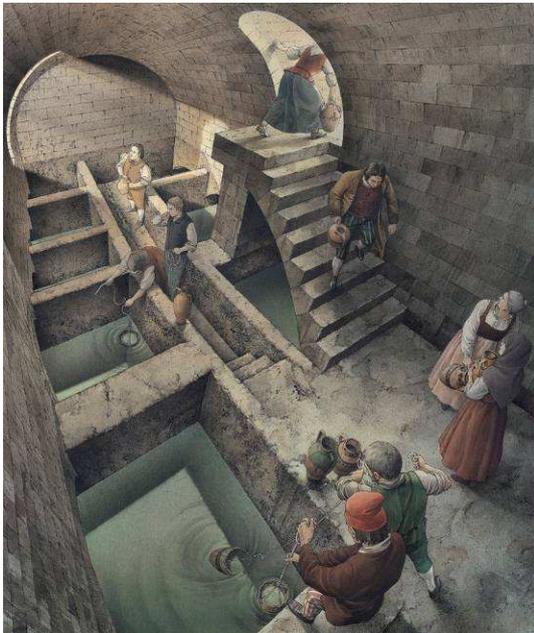


Figura 1. Piazzetta Sigismondo Castromediano (Lecce). Ipotesi ricostruttiva del complesso aragonese di XVI secolo, inizialmente interpretato come fonte.

Nella *Figura 1* è rappresentata una prima ipotesi ricostruttiva relativa agli ambienti sotterranei di Piazzetta Sigismondi Castromediano (Lecce) (delle cui indagini archeologiche si dà breve notizia in BRUNO 2006). In questo caso, il confronto tra archeologo e maestro d'arte ha consentito di giungere a una seconda ipotesi ricostruttiva (*Figura 2*), la cui elaborazione, a livello funzionale, risulta essere molto più convincente, in ragione della interpretazione dei dati archeologici più recenti e, non di meno, in considerazione del ruolo strategico del territorio salentino, in antico e in epoca odierna, nella produzione e nel commercio dell'olio.

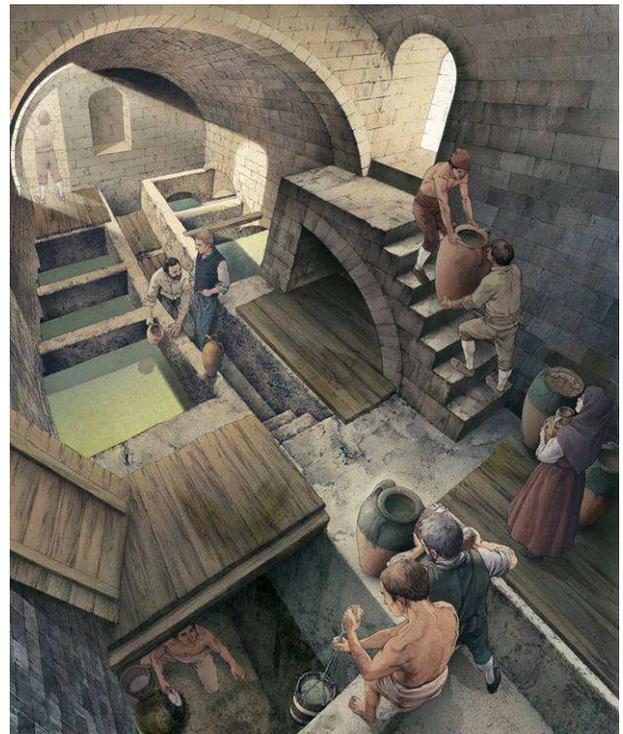


Figura 2. Piazzetta Sigismondo Castromediano (Lecce). Ipotesi ricostruttiva del complesso oleario aragonese di XVI secolo, la cui funzione è stata reinterpretata alla luce dei nuovi dati archeologici.

La ricostruzione è stata realizzata, in collaborazione con l'Università di Lecce, nell'ambito di un ampio progetto di valorizzazione e comunicazione del patrimonio archeologico del territorio. Il progetto articolato in diversi centri espositivi (siti, parchi e musei) della Provincia di Lecce, ha come obiettivo la valorizzazione a scopo divulgativo dei nuovi dati archeologici, in funzione di una maggiore fruizione pubblica dei contesti noti e di quelli recentemente indagati.

La progettazione del lavoro, quindi, deve avere, fin dal principio, la duplice finalità di servire come "cartina tornasole" della sostenibilità delle ipotesi interpretative elaborate dall'archeologo e come prodotto in grado di suscitare un impatto emotivo nei confronti del fruitore di ogni livello. Tutto ciò anche in ragione del fatto che, laddove si riesca a ottenere un forte impatto evocativo ed emotivo sul visitatore, sarà possibile fare leva sui committenti e sui finanziatori per ottenere fondi da impiegare in ulteriori operazioni di scavo e musealizzazione.

2. Il metodo

Il metodo si basa sul concetto di interdisciplinarietà, che si esplica nella stretta collaborazione tra figure professionali differenti (l'archeologo, il maestro d'arte, l'illustratore, il tecnico grafico, etc.) e sulla possibilità di integrare strumenti tecnologicamente avanzati (3D e multimedia) con tecniche che taluni potrebbero ritenere obsolete (matita, china e colori su carta), ma la cui resa artistica rimane qualitativamente superiore (Figura 3) alle elaborazioni dei software grafici.

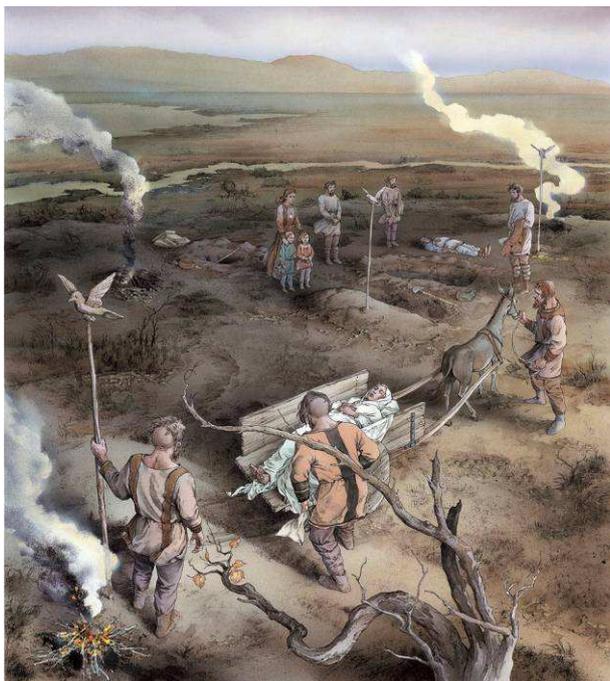


Figura 3. Necropoli longobarda di Grancia (Grosseto, MuseoLab). La resa artistica: in questo caso le figure e il paesaggio sono dominanti; non vi sono strutture architettoniche che potrebbero essere sostenute da un 3D e il disegno tradizionale risulta essere la forma espressiva più adatta a ricreare un'atmosfera.

Si apre in questo modo, un importante punto di discussione, relativo all'effettiva possibilità di integrazione delle elaborazioni grafiche tradizionali (ovvero ricostruzioni di edifici e scene di vita vissuta) nelle quali il disegno manuale, nelle sue varie fasi, costituisce un elemento primario, riuscendo a tradurre in maniera più naturale tutto ciò che non è geometrico (cioè figure e paesaggio), con le restituzioni 3D generate al computer, che sono in grado di restituire le volumetrie originarie ai complessi monumentali e architettonici oggetto di indagine. Le elaborazioni tridimensionali presentano il notevole vantaggio di poter essere utilizzate come punti focali originatori (Figura 4) del disegno realizzato con tecniche tradizionali, permettendo di appoggiare l'immagine su un piano specifico del volume, dal quale sarà possibile generare punti di fuga e vedute prospettiche di alta valenza scenografica. La restituzione volumetrica, in tal modo, ben si affianca all'utilizzo del disegno tradizionale (Figura 5).

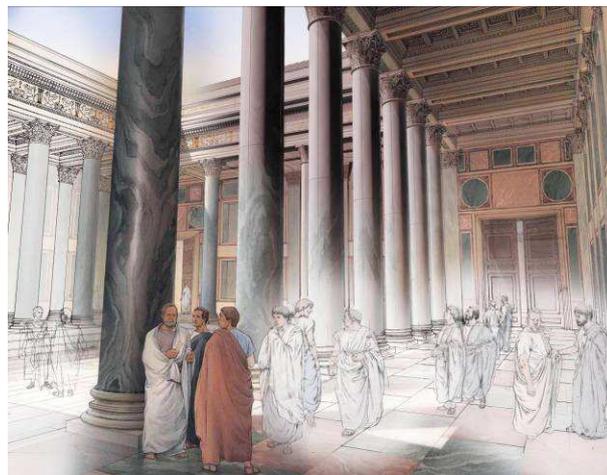


Figura 4. Ingresso al Foro di Traiano (Mercati Traianei, Museo dei Fori Imperiali, Roma). Dissolvenza tra 3D e immagine tradizionale in cui l'integrazione tra le due tecniche è chiaramente visibile.

L'utilizzo del disegno tradizionale, a sua volta, consente di scegliere un particolare punto di vista, con una sua valenza peculiare, che ferma l'attimo, blocca il momento e la prospettiva, dove tutto è veicolato proprio al fine di suscitare particolari emozioni nel fruitore.

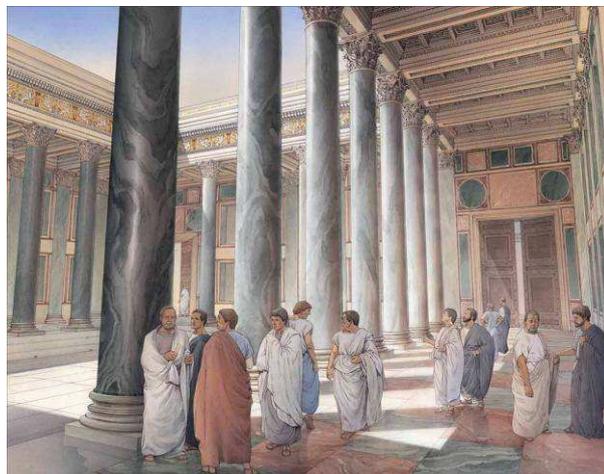


Figura 5. Ingresso al Foro di Traiano (Mercati Traianei, Museo dei Fori Imperiali, Roma). L'integrazione delle due tecniche consente la scelta di punto di vista funzionale alla raffigurazione di una porzione specifica del ricostruito.

Si tratta di una scelta arbitraria dell'archeologo e del maestro d'arte, che decidono di fissare nell'illustrazione un momento preciso della vita di un manufatto o di un contesto, assegnandogli una valenza peculiare e inquadrandolo dalla prospettiva migliore e maggiormente comunicativa. Nel fare ciò, dal punto di vista prospettico si sceglierà di raffigurare un dato contesto mostrandone il profilo che risulta archeologicamente più attendibile, sulla cui ricostruzione vi siano meno dubbi e che possa suscitare maggiori emozioni in chi lo osserva.

La ricostruzione delle volumetrie, invece, implica necessariamente un processo di anastilosi totale del monumento/manufatto, che, per essere portata a termine deve includere anche quelle parti dell'oggetto indagato che potrebbero non essere archeologicamente note, perché distrutte, tagliate, obliterate, e che potrebbero non essere determinabili in modo puntuale. L'utilizzo della ricostruzione tridimensionale, infatti, è finalizzato alla creazione di un'animazione all'interno dei volumi ricostruiti e ciò comporta necessariamente la restituzione totale delle volumetrie. La ricostruzione 3D non consente di "ingannare" l'occhio del fruitore e ciò può comportare per l'archeologo e il maestro d'arte uno sforzo maggiore teso a ipotizzare su basi meno certe forme e dettagli di corpi volumetrici che non esistono più e che potrebbero essere solo parzialmente visibili in una planimetria bidimensionale (Figura 6).

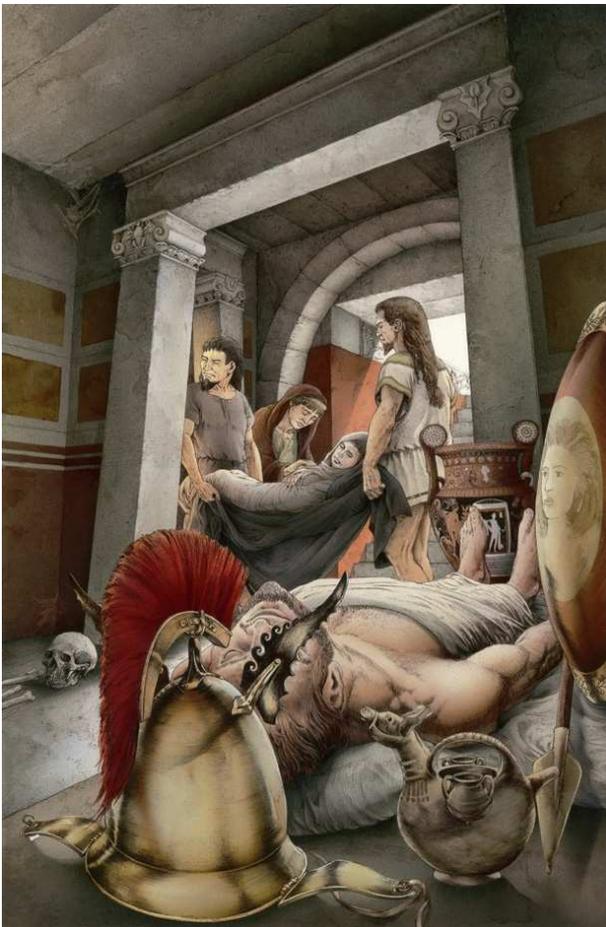


Figura 6. Ipogeo Palmieri. Progetto *Civiltà Messapica*, Museo Provinciale Archeologico Sigismondo Castromediano (Lecce). Ricostruzione della camera ipogeica (IV-II sec. a.C.). La scelta del punto di vista è funzionale alla raffigurazione di una porzione ridotta del ricostruito, in ragione della carenza di dati archeologici.

L'integrazione delle due modalità di ricostruzione può offrire vantaggi sostanziali, permettendo di mantenere in trasparenza le volumetrie dei manufatti, alle quali sovrapporre le immagini dettagliate realizzate con tecniche tradizionali. L'elaborazione tridimensionale, inoltre, può essere utilizzata come elemento

originatore dell'intera ricostruzione. In questo caso l'immagine realizzata con tecniche tradizionali sarà interamente pensata, progettata e articolata sulle volumetrie generate al computer, le quali, se così utilizzate, andranno a costituire un elemento primario e fondante dell'intero processo ricostruttivo (Figura 7). Alternativamente l'elaborazione tridimensionale potrà essere utilizzata come sfondo, al fine di restituire maggiore volumetria all'elaborato. Sarà possibile, in ogni caso, utilizzare al meglio le tecnologie più avanzate, senza dover rinunciare alla resa artistica che solamente l'attenta mano del maestro d'arte può garantire.



Figura 7. Convento del Carmine (Siena). L'integrazione delle tecniche. Il punto di vista dell'immagine è chiaramente derivato dal 3D, mentre il disegno tradizionale consente di bloccare il momento e la prospettiva, lasciando intravedere le diverse attività che avevano luogo in cantiere e delle quali sono state rivenute tracce in fase di scavo (focolare; messa in opera delle anfore di alleggerimento; attività di riparazione delle scarpe; macellazione; chiusura della bocca della grande anfora con una pianella di cotto).

3. Le conclusioni

L'approccio interdisciplinare qui descritto è da considerarsi come un punto fondante nell'ambito delle attività di ricostruzione da noi proposte. Ed è proprio questa interdisciplinarietà che deve essere messa a servizio della comunicazione. Per comunicazione, in archeologia, si intende "ogni tentativo di ricostruzione del mondo antico a partire da dati materiali e forme culturali secondo codici intelligibili dalla collettività, dove ciascun processo comunicativo dovrà avere un attore (l'archeologo/l'illustratore) e un recettore (tipicamente il pubblico, archeologi inclusi)" (FORTE 2000: 75). La comunicazione, nel nostro caso, deve essere intesa come integrazione di metodologie e tecniche differenti, antiche e moderne, al fine di trasmettere il messaggio archeologico e artistico nel modo più appropriato, avendo ben presenti due concetti fondamentali, ovvero che è necessario comunicare suscitando emozioni nel fruitore e che il risultato del processo di ricostruzione virtuale non sarà mai una raffigurazione verosimile del manufatto, del complesso monumentale o del paesaggio antico, ma sarà sempre un'interpretazione, ovvero una traduzione della realtà. Per essere precisi, sarà un'interpretazione dell'interpretazione, ovvero una traduzione in termini di linguaggio visivo di ciò che il maestro

d'arte ha percepito e vuol far percepire al fruitore, sulla base dei dati forniti dall'archeologo che, a sua volta, ha interpretato su base soggettiva una serie di dati acquisiti in fase di scavo.

Sebbene la ricostruzione archeologica possa essere considerata il punto di arrivo, il nostro lavoro nasce e si sviluppa in seno alla tradizione dell'illustrazione bidimensionale, e ha l'intento specifico di trasmettere, mediante le immagini, sensazioni in grado di generare un forte impatto emotivo sul fruitore. Per fare ciò è stato necessario intraprendere un lungo cammino di educazione all'immagine, che ci consente, ora, mediante l'applicazione di tecniche molto diverse tra loro, di suscitare sensazioni differenti a seconda del soggetto da raffigurare o del potenziale pubblico. Il disegno, l'illustrazione costituiscono una fase all'interno di un processo più ampio. Ogni singola elaborazione è un punto di arrivo e di ripartenza verso nuove tendenze espressive. In questo contesto l'applicazione di nuove tecnologie, come il 3D, è fonte di spunti creativi per attuare un superamento e cogliere punti di vista inusuali. La fusione tra il disegno tradizionale e la restituzione tridimensionale consente di utilizzare punti scenici sempre diversi. Nell'ambito dell'organizzazione del lavoro alcuni progetti prendono spunto

da una immagine o da uno schizzo per giungere a una ricostruzione tridimensionale, mentre in altri casi, il punto di partenza è costituito dalla restituzione tridimensionale, che consente di lavorare sugli scorci scenici più accattivanti. In tal modo si attua un'esaltazione dell'immagine e del tratto, che è finalizzata alla trasposizione delle emozioni nel linguaggio "binario" dei computer. Ciascuna immagine è frutto del lavoro di maestranze diverse che si alternano pazientemente, apportando ciascuno nuove idee e dando vita a un prodotto che mantiene forti connotati di originalità e di unicità. L'intera progettazione del nostro lavoro viene attentamente programmata allo scopo di comunicare il messaggio culturale con tutti i mezzi a disposizione.

Per fare ciò non si può prescindere dalla interazione costante e continua di figure professionali molto diverse tra loro, l'archeologo e le diverse maestranze che operano all'interno dello studio di illustratori, al fine di ottenere un prodotto che risponda al duplice requisito di soddisfazione estetica e credibilità scientifica.

Bibliografia

- BRUNO, Andrea (2006): Progetto Recupero Castromediano a Lecce [online] www.oive.ats.it/documenti/documents/progettopubblico/24/lece.pdf [Consultazione: 12-03-2009]
- CARANDINI, Andrea, (2000): *Giornale di scavo: pensieri sparsi di un archeologo*. Einaudi. Torino
- FORTE, Maurizio (2000): Comunicazione archeologica, in Riccardo Francovich, Daniele Manacorda, *Dizionario di archeologia: temi, concetti e metodi*. Laterza. Roma-Bari. pp. 75-80
- FRANCOVICH, Riccardo, MANACORDA, Daniele (2000): *Dizionario di archeologia: temi, concetti e metodi*. Laterza. Roma-Bari
- MEDRI, Maura (2000): Disegno ricostruttivo, in Riccardo Francovich, Daniele Manacorda, *Dizionario di archeologia: temi, concetti e metodi*. Laterza. Roma-Bari. pp. 133-138