

# Uno sguardo nei depositi: l'esposizione multimediale dei reperti ceramici di Castelnovo del Friuli

Irene Sarcinelli

Raccolta archeologica di Villa Sulis, "La ceramica di Castelnovo";  
Univerza na Primorskem/Università del Litorale (Koper/Capodistria)



In alto: Piatto dipinto giallo con tracce di ingobbio e vetrina. (Cat. n.58)\*

In basso: Frammento di forma aperta graffita e invetriata. (Cat. n.37)\*



In alto: Frammento di forma aperta graffita con segni del treppiede visibili. (Cat. n.41)\*

In basso: Bacino graffito dipinto in tricromia. (Cat. n.28)\*



**IL PROGETTO.** Il Progetto coinvolge la piccola Raccolta archeologica di Villa Sulis (Castelnovo del Friuli, PN), che espone poco più di un centinaio degli oltre 5000 reperti di ceramica, risalenti al periodo compreso tra la metà e la fine del XVI secolo, rinvenuti in territorio castellano. Il corpus ceramico è composto da scarti di fabbricazione, oggetti allo stato finito o semilavorato prodotti dall'attività di botteghe artigianali: si tratta soprattutto di forme aperte in ceramica dipinta, graffita e rivestita (a ingobbio e/o vetrina), in mono- o policromia, il cui repertorio dei motivi ornamentali è riconducibile a quello della fase tarda della "graffita arcaica". I reperti costituiscono testimonianza di un contesto produttivo ancora non definibile per scala di produzione e coordinate areali precise. Il deposito di Castelnovo è un probabile scarico di materiale, rappresentativo di una produzione a carattere locale, in serie: gli studi suggeriscono che lì esistessero delle officine ceramiche specializzate nella produzione di stoviglie e recipienti per uso domestico legati, in particolare, alla mensa. I materiali recuperati in fase di scavo ma non confluiti nell'esposizione di Villa Sulis si trovano attualmente in deposito nei magazzini del MAN di Aquileia e non sono dunque fruibili da parte del pubblico.

L'obiettivo principale del progetto è restituire alla comunità una parte del suo altrimenti non accessibile patrimonio culturale e rafforzarne il potenziale attrattivo, soprattutto verso i giovani e i residenti, per garantire alla Raccolta di essere orgoglio identitario della comunità e di riceverne cura.

**METODI.** Tra le premesse metodologiche del progetto vi è una seria riflessione sull'effettivo ruolo che gli strumenti informatici e digitali possono svolgere nella divulgazione scientifica: si è infatti consapevoli del fatto che la *computer-based visualisation* sia un'approssimazione e un'interpretazione del bene culturale coinvolto. Ci si propone di progettare la relazione tra bene culturale e utente insieme al processo tramite cui questa relazione avviene, qui mediata da strumenti digitali che hanno il compito di avvicinare e servire il visitatore, aiutandolo ad andare oltre ciò che è esposto. L'impiego di *game engine* come Unity 3D per la comunicazione del patrimonio culturale è noto nella letteratura scientifica e non mancano esempi di esposizioni virtuali e applicazioni AR già pubblicati. Attualmente, i riferimenti metodologici internazionali principali nel campo della *computer-based visualisation* del patrimonio culturale sono *The Seville Principles* e *The London Charter*, di cui si è voluto tenere conto per definire metodi coerenti con gli obiettivi del progetto.

**ESPERIENZA VR.** Cuore del progetto è la realizzazione di un'esposizione multimediale di una selezione di pezzi tra quelli conservati in magazzino, che amplierà e integrerà l'attuale percorso di visita.

Si genereranno 15 modelli tridimensionali di frammenti ceramici inediti utilizzando il software 3DF Zephyr (fotogrammetria automatica digitale), i quali verranno importati in ambiente Unity 3D (*cross-platform game engine*) per produrre un'esperienza di visita virtuale immersiva e interattiva. L'utente potrà muoversi attraverso la riproduzione di alcune sale museali interagendo con i reperti esposti, ingrandendoli, ruotandoli, osservandone dei particolari, guidato da una voce narrante e da pulsanti che condurranno a scene di approfondimento dei temi trattati. L'esperienza virtuale è concepita per impegnare l'utente per circa 10-15 minuti e sarà veicolata da una postazione dedicata, all'interno di Villa Sulis (provvista di tablet e visore per la realtà virtuale), per consentire a chiunque di accedervi sotto la guida dello staff della Raccolta, indipendentemente dal dispositivo personale e dalle competenze digitali possedute.

**ESPERIENZA AR.** Grazie alla versatilità di Unity e alla disponibilità di Plug-in appositi, anche l'esperienza di visita tradizionale sarà aumentata: un'applicazione AR, fruibile da dispositivo mobile fornito in loco, consentirà all'utente di accedere a contenuti aggiuntivi quali didascalie estese (con indicazione di tipologia, misure, tecnica di realizzazione, principali difetti di fabbricazione riscontrati sul corpo ceramico) con o senza voce narrante per una selezione di reperti, brevi video di *storytelling* (1-2 minuti), modelli 3D di oggetti simili non esposti, foto a 360° dei luoghi dei rinvenimenti.

Vista la natura della Raccolta archeologica, l'esposizione virtuale e l'esperienza AR avranno come filo conduttore l'esplorazione delle tecniche di produzione ceramica e la comparazione di stile e tecnica di realizzazione dei motivi decorativi. Sarà poi possibile procedere al rinnovamento dei contenuti dell'applicazione e dell'esposizione virtuale periodicamente, mantenendo intatte interfaccia e carattere dell'esperienza. Entrambe le esperienze, inoltre, saranno fruibili in italiano e in inglese.



Vista di panel attivi con testo, video, pulsanti e toggle.



Esempio di didascalia estesa in ambiente Unity (alto, sinistra) e in AR (alto, destra). Vista di alcuni pannelli informativi in AR e riconoscimento dei piani in azione (basso, sinistra). Foto a 360° del castello di Castelnovo all'interno dell'app (basso, destra).



Pannello informativo in AR con video di approfondimento.

**DIDATTICA.** Grazie al supporto dell'Associazione Scuola per la Ceramica di Villa Sulis, che ha sede in loco, verranno organizzati dei laboratori didattici (modellazione dell'argilla e scavo simulato) per bambini e ragazzi, che in tal modo potranno completare l'esperienza di visita museale sperimentando la componente materiale di ciò che hanno imparato a conoscere in ambiente virtuale.

**PROMOZIONE.** Per la promozione del progetto e dei suoi risultati, considerando il target di riferimento, ci si affiderà alle ormai consolidate tecniche dello *storytelling* via social network, attraverso i canali di comunicazione già attivi per la raccolta archeologica.

**STATO DI AVANZAMENTO.** Il progetto è pensato per essere completato entro l'inverno 2019: al momento è pronta la versione dimostrativa dell'applicazione che consentirà la visita in realtà aumentata alla Raccolta archeologica. In questa fase l'app, sviluppata per iPhone, riconosce i piani orizzontali e posiziona gli elementi dell'interfaccia nella sala espositiva, ancorandoli. L'utente può dunque muoversi liberamente nella sala e avvicinarsi ai contenuti man mano che la visita prosegue. L'esperienza è attualmente organizzata per *panel*: ciascuna sezione tematica della Raccolta dispone ora di un pannello informativo virtuale con cui l'utente può interagire. I contenuti comprendono: un *toggle* di attivazione dei pannelli stessi; un testo didattico; dei pulsanti che rimandano a schede di approfondimento, quali didascalie estese, immagini storiche, disegni, mappe, foto a 360°; brevi video di *storytelling*. L'uso dei pannelli virtuali è facile e intuitivo per qualsiasi visitatore, il fatto che sia in AR consente di confrontare immediatamente le informazioni virtuali con l'oggetto reale che si ha davanti, dando continuità all'esperienza di visita.

Responsabile del progetto è la direttrice della Raccolta, archeologa diplomata in *Digital humanities* con esperienza di rilievo fotogrammetrico e sviluppo in Unity 3D, che si avvarrà, nella fase intermedia e in quella finale, della consulenza di un programmatore professionista.

**BUONE PRATICHE.** Si vuole sottolineare come l'intero progetto sia stato concepito per valorizzare una piccola realtà culturale, che non dispone di molte risorse: utilizzando software a licenza gratuita, hardware proporzionato alle necessità e personale formato nel campo dell'umanistica digitale, si punta a ottenere prodotti scientificamente validi, versatili e poco onerosi da gestire a breve e lungo termine. Tali metodi e strumenti possono essere impiegati anche per altre realtà museali simili o in ottica collaborativa, per creare percorsi espositivi inter-museali.

## Ringraziamenti

Si ringraziano: il Comune di Castelnovo del Friuli; la Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio del Friuli Venezia-Giulia; L'Associazione Scuola per la Ceramica di Villa Sulis; la dott.ssa Elisa Sartori.

## Riferimenti bibliografici

- Anderson, E. F., McLoughlin L., Liarokapis F., Peters C., Panagiotis P., De Freitas S. 2010. *Developing serious games for cultural heritage: A state-of-the-art review*. In: *Virtual Reality* 14, 4, pp. 255-75.
- Champion, E. 2011. *Playing with the Past*. Londra: Springer-Verlag.
- Ch'ng, E., Gaffney, V., Chapman, H. (a cura di). 2013. *Visual Heritage in the Digital Age*. Londra: Springer-Verlag.
- Ghouaiel, N., Cicutat, J.-M., Jessel, J.-P., Garbaya, S. 2017. *Mobile Augmented Reality in Museums: Towards Enhancing Visitor's Learning Experience*. In: *The International Journal of Virtual Reality*, 2016, 17(01), pp. 21-31.
- Geronikolakis, E., Tsioumas M., Bertrand S., Loupas A., Zikas P., Papagiannakis, G. 2018. *New Cross/Augmented Reality Experiences for the Virtual Museums of the Future*. In: *Digital Heritage. Progress in Cultural Heritage: Documentation, Preservation, and Protection, Proceedings of the 7th International Conference, EuroMed 2018* (Nicosia, Cyprus, October 29 - November 3, 2018), Part II. Springer Nature, pp. 518-527.
- Kersten, T., Tschirschwitz, F., Deggim, S., Lindstaedt, M. 2018. *Virtual Reality for Cultural Heritage Monuments - from 3D Data Recording to Immersive Visualisation*. In: *Digital Heritage. Progress in Cultural Heritage: Documentation, Preservation, and Protection, Proceedings of the 7th International Conference, EuroMed 2018* (Nicosia, Cyprus, October 29 - November 3, 2018), Part II. Springer Nature, pp. 74-83.
- London Charter for the computer-based visualisation of cultural heritage*. 2012. Disponibile: <http://www.londoncharter.org/introduction.html>. Accesso al 5 novembre 2018.
- Oikarinen, T. 2016. *Utilisation of a game engine for archaeological visualisation*. In: *Proceedings of the 43rd Annual Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology, Volume 1*. Oxford: Archaeopress Publishing Ltd, pp. 27-34.
- The Seville Principles. International Principles of Virtual Archaeology*. 2011. Disponibile: <http://sevilleprinciples.com>. Accesso al 5 novembre 2018.
- Rizvić, S., Tsiafaki, D. 2016. *Visualisation of Cultural Heritage Objects and its Dissemination*. In: *COSCH e-Bulletin*, No.3, pp.1-21. Disponibile: [http://cosch.info/documents/10179/174435/Bull+3\\_COSCH\\_interim+report\\_WG5.pdf/59270740-c549-4a1f-97f9-30bb8268c9a](http://cosch.info/documents/10179/174435/Bull+3_COSCH_interim+report_WG5.pdf/59270740-c549-4a1f-97f9-30bb8268c9a)
- Vitri, S., Casadio, P. 2001. *Magistri Scodelari. Produzioni ceramiche a Castelnovo del Friuli nel Cinquecento*. Castelnovo del Friuli: Comune di Castelnovo del Friuli; Roma: Ministero per i Beni e le Attività culturali. (\*)