

## Il Virtual Cultural Heritage 5

Le ITC applicate ai beni culturali, aree culturali di impiego, strumenti, contenuti, connessioni.

di Sara Esposito



- Per riassumere quanto fin'ora detto le nuove tecnologie consentono di:
- essere più vicine all'utente, garantendone l'accesso a diverse tipologie di pubblico;
  - personalizzare la visita del fruitore, creando narrazioni flessibili, personalizzabili e facilmente assimilabili;
  - rendere interattiva la visita, consentono una fruizione delle opere aumentata rispetto all'esperienza esclusivamente reale;
- creare dei servizi in grado di trasformare il sito in luogo di edutainment oltre che di sola education, attraverso una nuova forma di apprendimento attiva e partecipata;
  - valorizzare e diffondere in modo coerente con i tempi il proprio patrimonio;
  - rendere più comprensibile anche alle nuove generazioni il patrimonio culturale;
  - scoprire nuove modalità per studiare e conservare il proprio patrimonio;
  - il loro uso permette alle istituzioni culturali di trasformarsi da centri di conservazione dei beni culturali a centri di innovazione, sperimentazione e trasmissione culturale<sup>1</sup>.

Il presente lavoro ha avuto, fin dall'inizio, lo scopo riprendere gli studi svolti sull'intera area archeologica di Baia (dal Parco archeologico sino all'area sommersa, comprendendo i resti marmorei e scultorei conservati presso il Museo Archeologico dei Campi Flegrei) presentati nella tesi di laurea triennale, e di diffonderli, attraverso l'ottica della multimedialità e virtualizzazione studiata e analizzata nei paragrafi e articoli precedenti, al fine di consentire l'accesso a questo sapere, in cui tutte le parti sono collegate e comunicano tra loro, per un ampio pubblico, e soprattutto per gli studenti che si apprestano a studiare la caratteristiche di questo sito.

### **Proposta progettuale e didattica: Percorsi di fruizione innovativa nel Parco Archeologico di Baia e nel Museo Archeologico dei Campi Flegrei.**

Dopo una breve descrizione del sito archeologico di Baia, delle sue evidenze e del contenuto culturale che lo caratterizza, si tenterà quindi di proporre una possibile fruizione mediata dalle nuove tecnologie strutturata sottolineando il ruolo e la conoscenza che il comprensorio antico di Baia nella sua organicità e nella sua unicità ha avuto nel corso dei secoli.

**Baia** era nota nell'antichità per la mitezza del clima, la bellezza del paesaggio, la naturale predisposizione degli approdi naturali e ben difendibili, e per la presenza di sorgenti termali naturali. L'origine della sua fortuna si deve all'élite ricca e intellettuale di Roma che qui fissava la sede ideale per l'*otium*. L'importanza di Baia è attestata attraverso le fonti letterarie degli

<sup>1</sup> Farsagli F., Iannone F., Monaco G., *Promuovere la cultura attraverso un uso innovativo delle ICT*, in Granelli A., Traclò F., *Innovazione e cultura. Come le tecnologie digitali potenzieranno la rendita del nostro patrimonio culturale*, Il Sole 24 Ore., Milano, 2006, pp.

autori classici: la «*pusilla Roma*»<sup>2</sup>, spesso sinonimo di lusso e di luogo di svago, gli intrighi politici e amorosi collegati al soggiorno dei personaggi più in vista della capitale, fanno di Baia un ricorrente e scandalistico luogo comune della letteratura latina. La collina si presentava a monte tutta scalettata a gradoni su costruzioni voltate, secondo un disegno articolato in terrazze porticate con la presenza di *ambulationes* da cui si coglievano sfolgoranti vedute di mare. Le ville rientrano così nella tipologia delle *villae maritimae*. Così la villa di collina, sapientemente sviluppata a terrazze che conforma e plasma il monte, sarà detta per antonomasia *more baiano*, costruita alla maniera di Baia, secondo la celebre definizione di Plinio il Giovane<sup>3</sup>. Le abitazioni signorili si svilupparono nella parte più alta della collina, ed avevano normale accesso a monte. Con la nascita dell'impero gli edifici termali e residenziali passarono, con le confische, al demanio imperiale e furono distrutte o in parte inglobate nelle residenze imperiali. L'analisi porta al riconoscimento in particolar modo di come le modifiche di età imperiale attestino che Baia era diventata sede del *Palatium* imperiale. Il demanio imperiale si estese fino a comprendere molte proprietà private. Il processo di monumentalizzazione nella prima età imperiale a Baia si applicò sia alle residenze private che agli edifici termali e si manifestò in forme grandiose che trovavano confronto solo nelle realizzazioni architettoniche della capitale. Il gusto preponderante per il mare e le acque termali concentrò nella fascia costiera le maggiori realizzazioni dell'età imperiale, limitandosi forse, per gli edifici a terrazze sull'alto della collina, a poco più che un rinnovo dell'apparato decorativo. Si costituì a Baia, dal I al III secolo d.C., intorno alla figura del *princeps*, una vera e propria corte che prese l'abitudine di soggiornare più o meno a lungo nei palazzi che gli imperatori a mano a mano eressero o acquistarono dai privati. Il crollo dell'impero romano e l'inizio delle incursioni barbariche determinarono un profondo e generale impoverimento del territorio flegreo, a ciò si aggiunge l'inabissamento della costa ebbe un incremento repentino e imprevisto tra il VII e VIII secolo d.C.: le grandiose terme di Baia e le ville patrizie costruite sul litorale, segni tangibili dell'età di maggiore splendore, furono lentamente distrutte dalle frequenti scosse telluriche; i movimenti bradisismici ridisegnarono la costa, alterando profondamente l'immagine dei luoghi degli insediamenti urbani, ora erano costretti, per motivi difensivi, ad occupare le alture sui ruderi delle antiche acropoli.

La seguente proposta vuole rappresentare un'alternativa all'attuale e tradizionale percorso di visita al Parco Archeologico di Baia e al Museo archeologico dei Campi Flegrei, vuole essere più versatile e personalizzabile, più "socializzante" e rivolgersi ai più giovani. L'obiettivo del progetto è concepire e sperimentare un sistema di fruizione che, con il minimo impatto ambientale, possa colmare il gap tra percezione visiva e conoscenza. La trasmissione dei contenuti deve essere basata su un **approccio visuale e narrativo** portando il livello dell'informazione da un piano prettamente tecnico-scientifico ad uno divulgativo ed esplicativo, ma mantenendo sempre il dato scientifico di base per ogni scheda realizzata. L'obiettivo del progetto è quello di creare un'arena multimediale al cui interno i visitatori possano trovare la via di un personale percorso di conoscenza nella complessità dei saperi collegati; dove possa essere sviluppata la capacità di interagire con i contenuti, la possibilità di scegliere e di personalizzare la propria visita, offrendo un ruolo attivo, di partecipazione, dove il contenuto viene scelto in base ai propri interessi e al proprio background culturale riducendo al minimo il ruolo passivo dell'utente. Tali informazioni scientifiche possono essere strutturate di volta in volta per target diversi, come studenti universitari o della scuola media, turisti, appassionati di archeologia o d'arte, bambini. Le tecnologie informatiche permettono una visione completa, unitaria ed esauriente del passato, convogliando tutte le informazioni su un'unica piattaforma, permettendo anche a chi non è specializzato di comprendere immediatamente di cosa si parla, di comunicare in modo immediato e realistico l'informazione storico territoriale anche ai non esperti, attraverso un linguaggio comunicativo adatto ad un vasto pubblico e un supporto digitale intuitivo che rende assimilabili i contenuti a chiunque, eliminando qualsiasi possibile differenza culturale, anagrafica e tecnologica dell'utenza, e per spronare l'abilità del pensiero critico degli studenti.

Per la visita al Parco archeologico di Baia (ma in generale per qualunque visita ad un sito archeologico) alto è il rischio che la virtualità possa annullare il pathos e l'emozione della

2 CICERONE, V, 2.2.

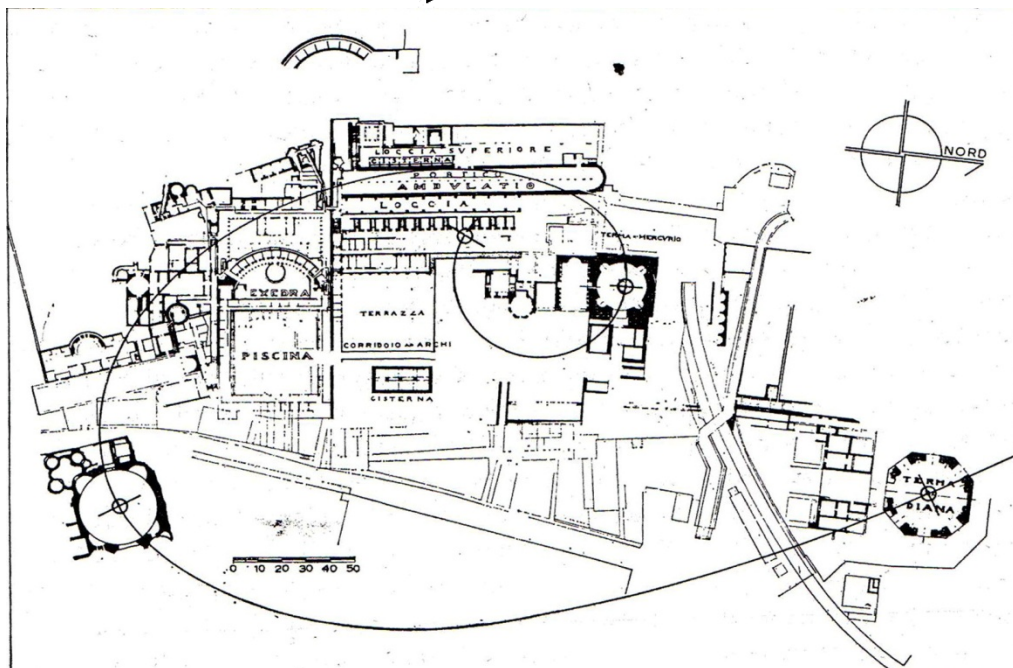
3 PLINIO, Ep. X, 7.

visita. Dunque la soluzione che si propone per conciliare il desiderio di un'esperienza incontaminata con il bisogno di conoscere, è dare al visitatore una guida personale interattiva e multimediale che lo accompagni durante la visita. In questo caso potrebbero essere utile utilizzare un'applicazione per **palmare** (*smartphone, tablet e ipod*), come piattaforma per permette di offrire informazioni suddivise su più livelli: relative ai singoli oggetti (la funzione, l'aspetto originario, il contesto, il ritrovamento, il simbolismo, le variazioni, il metodo di realizzazione, i materiali), all'ambiente (che può essere ricostruito in 3D e mostrato nelle sue trasformazioni nel tempo), alla storia (il contesto generale). Il carico computazionale imposto dalla navigazione libera real-time di un modello 3D complesso è appena sostenibile dai moderni desktop o pc portatili, e quindi mal si adatta agli attuali terminali interattivi mobili; per questo le informazioni potrebbero essere disposte su di un'interfaccia intuitiva ed immediata che permette di visualizzare la dislocazione dei vari punti d'interesse su una **mappa**, che segnali nel modo meno invasivo possibile quando ci si trova in un luogo che reca tracce di arte o di storia consultabili su richiesta, fornendo ciò che le pietre non possono esprimere: preziose informazioni testuali, fotografiche e multimediali. La dettagliata mappa interattiva dell'area archeologica, che possa essere usata anche offline ed indipendente da segnale 3G o WiFi, guiderà passo passo l'utente rilevando la sua posizione rispetto ai punti d'interesse. Il modello della città antica diventa un sistema informativo dove la realtà modellata è rappresentata da oggetti, con una precisa collocazione cronologica, al cui interno è possibile effettuare operazioni di selezione di render statici (immagini), di filmati 3D (animazioni) oltre ad attività di ricerca di fonti bibliografiche e commenti di studiosi legati all'evento in oggetto. È possibile interrogare il modello durante la navigazione, oppure proporre approfondimenti durante un'animazione con l'alternarsi di momenti di fruizione passiva ai momenti di alta interattività. I **video**, che vanno ad implementare la piattaforma, devono narrare la storia del ritrovamento, interviste ad archeologi, ricostruzione di eventi storici, spezzoni di film o documentari girati in ambienti simili che consentirebbero di visualizzare le aree interessate nelle diverse epoche in modo da rendere evidente il cambiamento del territorio nel corso dei secoli. L'utilizzo del virtuale diventa il mezzo espressivo fondamentale per rappresentare le lacune. Nella realizzazione della sequenza filmica, il percorso cognitivo potrebbe iniziare dall'immagine satellitare della città contemporanea su cui si costruisce la mappa cognitiva e, dal presente al passato, si ripercorrono le tappe fondamentali che hanno determinato l'immagine del luogo. Dall'attuale configurazione si costruisce un percorso a ritroso nel tempo, in cui i segni grafici si sovrappongono alle immagini fotografiche diventando agevolmente decodificabili.

Posso così essere analizzate, nel nostro caso specifico, le strutture edilizie nel loro complesso, attraverso i resti che caratterizzano l'architettura di Baia di età romana, il cosiddetto **mos baianus**, le varie fasi costruttive dall'età repubblicana fino all'età imperiale, e le modifiche che sono state apportate durante questi secoli. Da un punto di vista architettonico si riconosce l'eco dell'architettura a terrazze di matrice ellenistica, altri collegamenti ipertestuali potrebbero far riferimento alle forme già applicate nelle grandi costruzioni soprattutto nel Lazio fra il II e I secolo a.C.; secondo gli stessi principi si realizzarono infatti a Roma, nello stesso arco di tempo, le celebri elaborazioni paesistiche dell'architettura di giardini<sup>4</sup>. Nel caso di Baia possono essere descritti i settori delle c.d. Terme, la villa di Giulio Cesare, la *domus* romana nel Castello Aragonese, i c.d. Templi di Mercurio, Venere e Diana. Le fasi edilizie di Baia possono essere cronologicamente riassunte in una simbolica spirale che parte dalla *Villa dell'Ambulatio* e attraversa i vari comprensori con una comunicabilità che conferisce un nuovo percorso sulla direttrice nord-sud<sup>5</sup>.

<sup>4</sup> F. Zevi, in AA. VV., *I Campi Flegrei*, Napoli 1987, p. 45.

<sup>5</sup> G. De Angelis D'ossat, *L'Architettura delle "Terme" di Baia*, in AA. VV. *I Campi Flegrei nell'archeologia e nella storia*, Conv. Intern. 4-7 maggio 1976, Atti dei Lincei 1977, p. 272.



Schematizzazione della successione cronologica dei diversi comprensori (DE ANGELIS D'OSSAT 1977, p. 271)

Inoltre, nel caso in questione, il bradisismo, con la sommersione dei vasti edifici, ha fatto perdere il senso di continuità degli insediamenti dell'intera area baiana in età augustea. Tutt'oggi, dell'intera estensione dei monumenti baiani conservati, solo una parte è visibile sopra il livello del mare, il resto è sommerso ad una profondità variabile tra i cinque e i dieci metri e si estende per oltre 400 metri in avanti, rispetto alla linea di costa attuale. Gli edifici sommersi sono: l'accesso al *Baianus Lacus*, il Ninfeo imperiale di Claudio, il Ninfeo severiano, le terme di Punta Epitaffio, la villa dei Pisoni, la villa con ingresso a protiro e infine le strutture sommerse davanti il Castello. Proprio in questo caso la scelta di **un contesto subacqueo** accentua il potenziale comunicativo e informativo, rendendo visibile ai più un ambiente che in quanto sommerso sarebbe altrimenti di più difficile accesso. Attraverso i collegamenti ipertestuali, è possibile rendere accessibile l'analisi delle decorazioni scultoree appartenenti al Ninfeo di Claudio e al Ninfeo severiano sommersi, che altrimenti resterebbero decontestualizzate. L'esemplificazione della continuità edilizia flegrea potrebbe essere spiegata mediante la rappresentazione digitale delle tre ampolline globulari, rinvenute a Varsavia, Popolonia e Ampurias<sup>6</sup>, che riportano dipinte le vedute del golfo puteolano con gli edifici del tratto di costa che va da Pozzuoli a Baia, l'indicazione dei più importanti monumenti accompagnati da didascalie e schematicamente il prospetto della città che sale a terrazze sulla collina prospiciente il Golfo. Le ampolline erano probabilmente un oggetto ricordo di chi viaggiava nel golfo fra il III e IV secolo d.C. e forniscono un'idea di quali meraviglie flegree il viaggiatore ritenesse tali da conservare nella memoria<sup>7</sup>. Tali oggetti spiegano anche che è con Nerone che si crea il vero *Palatium baiano* negli stessi anni in cui a Roma la *Domus Aurea* sorgeva occupando tutta la città. Spiegando come a Baia, in parallelo, si manifesta la stessa brama di possesso totale, con il progetto neroniano della piscina coperta e porticata che raccogliesse tutte le acque termali del luogo fa comprendere che si era verso l'unificazione di Baia in un'unica proprietà.

Il progetto comunicativo può prevedere anche l'uso della **Augmented Reality**, con la sovrapposizione di immagini 3D generati dal computer, dei reperti conservati al Museo archeologico dei Campi Flegrei, e sovrapposti all'immagine reale del luogo del ritrovamento. Lo scopo è di aumentarne il contenuto informativo, e nasce dalla necessità di rendere sempre

<sup>6</sup> P. Miniero, *Le origini: la villa romana*, in *Il museo archeologico dei Campi Flegrei nel Castello di Baia*, Napoli, 2000, p. 13.

<sup>7</sup> F. Zevi, in AA. VV., *I Campi Flegrei*, Napoli 1987, p. 52.

contestualizzato il reperto archeologico nella città attuale, per favorire una migliore comprensione da parte del fruitore. Mentre la realtà virtuale tende a sostituire in toto la visione del mondo reale, la augmented reality mira ad arricchirne la rappresentazione mantenendo però una connessione con la realtà. La mappatura (*tracking*) della posizione dell'utente e della prospettiva relativa al suo punto di vista, necessaria per sovrimporre informazioni all'immagine del mondo reale, è affidata a diverse tipologie di sistemi di tracking<sup>8</sup>. Lo scopo principale di un sistema di augmented reality è quello di arricchire la visione dell'utente con informazioni aggiuntive, mediante la fusione di immagini tridimensionali prodotte dal computer con immagini della realtà. Utilizzando questa tecnica tutti i visitatori saranno portati ad approfondire l'argomento con la successiva visita al Museo.

Per quanto riguarda la presentazione dei contenuti la scelta ricade su un **linguaggio narrativo**, con diversi gradi di approfondimento, costruiti usando il registro del *mythos* (racconto) e fondati sul *logos* del dato filologico. L'applicazione viene quindi arricchita integrando la visualizzazione delle ricostruzioni dei monumenti con una descrizione vocale che consenta al visitatore di cogliere i particolari della scena che sta osservando e fornisca dati storici e elementi di interesse, in cui storie e ricordi sono uniti agli oggetti. Questo viaggio nel passato potrebbe essere narrato da un abitante dei luoghi, oppure da personaggi autorevoli del passato, gli storici del tempo, maestri insigni e filosofi che testimoniano direttamente le loro esperienze, instaurando un rapporto vivo ed attivo con il visitatore, il quale si sente immediatamente chiamato a partecipare ad un dialogo reale ed emotivamente coinvolgente con fatti e personaggi lontani nel tempo, ma presenti, in quel momento. Le storie potranno essere incrementate con files multimediali, 3D e giochi sulla realtà aumentata e in alcuni casi gli oggetti parleranno e inviteranno i visitatori a intrattenersi con loro.

Si può sviluppare un'applicazione analoga per il Museo Archeologico dei Campi Flegrei e strutturare un **museo di narrazione**. A dialogare con i visitatori non è l'evidenza tangibile del reperto e il monologo della didascalia e del pannello, ma la storia attraverso i suoi personaggi e il loro racconto, dilatando lo spazio fisico nella dimensione di una diversa esperienza percettiva. L'opportunità di valorizzare gli oggetti della collezione, solo apparentemente silenti, viene colta facendoli "parlare" sfruttando appieno le potenzialità di narrazione. Inoltre, se nell'applicazione mobile, da utilizzare nel sito archeologico, è possibile richiamare con i link apposite schede multimediali che contengano audio, filmati e ricostruzioni 3D riguardanti gli oggetti ritrovati in quel preciso luogo, ma visitabili presso il museo, nel museo stesso, invece, si presenta la necessità di ricostruire viceversa il contesto a cui, i reperti esposti, facevano riferimento. Tenendo sempre presente la volontà di rappresentare l'incertezza, i frammenti marmorei o scultorei vengono rappresentati e visualizzati realisticamente in un filmato basato su un modello 3D, mentre con la trasparenza si rappresenta la materia incerta ricostruita, per consentire al fruitore comune di distinguere il certo dall'incerto. Le ricostruzioni virtuali o pannelli interattivi vengono poi in aiuto nel caso specifico di sale chiuse al pubblico per carenza di personale o lavori di restauro. È il caso ad esempio della **sala del Ninfeo** dell'imperatore Claudio, già da alcuni anni non visitabile, al fine di ricostruire la grotta nella sua funzione e caratterizzazione. I reperti del Museo possono essere presentati, oltre che con la tecnologia della virtual reality, anche con quella della augmented reality in modo che l'utente possa "tenere in mano" un oggetto ed osservarlo da varie angolazioni.

La premessa centrale del **progetto didattico** rivolto agli studenti è che i risultati nell'apprendimento possono essere migliorati se un concetto o un contenuto viene comunicato attraverso più canali di espressione, nel nostro caso attraverso un testo e un oggetto multimediale. Tale progetto può quindi prevedere di dare la possibilità stesso agli studenti di cimentarsi nella **creazione di racconti**, utilizzando i modelli tridimensionali offerti dal museo stesso, e da fonti e immagini create dagli studenti, in modo tale che loro stessi possano trasformarsi in **autori di guide multimediali**. La comunicazione crossmediale è, inoltre, incentrata sul nuovo ruolo attivo dei destinatari che da semplici spettatori/fruitori di contenuti diventano **prosumer**. Queste figure, a metà tra la produzione e il consumo culturale, sono il fulcro delle narrazioni crossmediali. Si ritiene, dunque, che la possibilità di includere i fruitori di

<sup>8</sup> FIASCONARO V., GUIDUCCI S., *Il progetto aras augmented representation of archaeological sites*, in (a cura di GIANOLIO S.), *Archeologia Virtuale - La Metodologia Prima Del Software*, Atti del II Seminario Palazzo Massimo alle Terme, Roma, 5-6 Aprile 2011, pp. 23-39

contenuti culturali nel processo stesso di definizione del loro significato sia un elemento di svolta tanto per la divulgazione storica, quanto per la trasmissione culturale e per la didattica. Questo perché la prospettiva logico-mitica tende a mettere in pratica strategie comunicative che coniugano diffusione di massa e correttezza filologica dei contenuti, apprendimento ludico e comprensione, rigore scientifico e partecipazione attiva dei fruitori alla definizione del significato storico. È già una realtà navigare tra archivi di materiali diversi generati e/o solo fruiti dagli utenti. Ne sono un esempio solo per citare alcuni strumenti e/o servizi open e free disponibili in rete: *Wikipedia* per i testi, *Flickr* per le immagini ed i video, *YouTube* per i video, *Photosynth* per le immagini e gli oggetti digitali 3D (generati tramite fotogrammetria), *SketchUp* per gli oggetti 3D (realizzati tramite modellazione), *GoogleMaps*, *GoogleStreetView* e *GoogleEarth* per muoversi nello spazio. Tutto ciò può rappresentare una nuova interessante opportunità, specie all'interno dei musei, dove i contenuti possono essere veicolati più facilmente, in modo interattivo e più divertente ad un pubblico ampio, di qualunque età e con qualunque livello di capacità tecnologica. Questo modo innovativo di intendere la trasmissione di informazioni storiche deriva, dunque, dalla necessità di creare un **rapporto diretto e partecipato tra i visitatori del museo e i suoi contenuti**, in modo da determinare una migliore comprensione degli stessi.

Si crea così una vera e propria forma di produzione culturale da parte dell'utente attraverso lo *storytelling*: il museo, dalle pagine del suo sito e sfruttando appieno le tecnologie messe a disposizione per gli utenti, chiede un **feedback post-fruizione**, esprimere un'emozione suscitata durante la visita, magari corredata di immagini o commenti, o nel caso di gruppi scolastici di veri e propri documentari multimediali interattivi. Con il feedback post-fruizione, modulato secondo un approccio partecipativo e inclusivo che mira a suscitare il coinvolgimento emozionale e quegli spunti di riflessione o di ricordo, con l'apporto delle nuove tecnologie può dimostrarsi decisivo perché offre la possibilità di costruzione di un rapporto diretto tra il pubblico e il museo, per "estendere" la propria presenza fisica e concettuale, per trasformarsi in un luogo, fisico o virtuale che sia, dove la conoscenza venga anche "costruita" oltre che esclusivamente "trasmessa". I risultati possono essere convogliati in un'unica piattaforma espositiva (un **sito web** dedicato), caricando sul portale commenti, video, foto, file audio (inviandoli anche tramite i cellulari) in modo da creare da parte degli utenti e/ studenti veri e propri itinerari. Il sito web può essere poi spunto per nuove forme di messaggi culturali, inclusi giochi e nuove forme di spettacolo interattivo, specialmente per il target infantile: grazie alla combinazione di istruzione e di intrattenimento (*edutainment*) si possono proporre giochi interattivi in cui, ad esempio, partire da un frammento si deve capire qual è l'oggetto intero (ricalcando il reale lavoro degli archeologi), oppure muovendo il mouse sui vari oggetti posti nelle sale, si accede a dei menù contestuali, dove si inizia l'esperienza ludico-conoscitiva col bene stesso con la presenza di filmati e ricostruzioni 3D, che illustrano le ricostruzioni storiche e filologiche dell'area. La possibilità di interazione con il sistema consente al visitatore di svolgere una parte attiva in questo viaggio attraverso la storia e, come molti studi hanno dimostrato, le cose in cui si ha una partecipazione attiva sono più facili da ricordare.

Con la presente ricerca, si è giunti a riconoscere le ricostruzioni tridimensionali computerizzate come uno strumento particolarmente flessibile, che possono contribuire a favorire la partecipazione attiva, in particolare, degli studenti. L'obiettivo deve essere sempre di più quello di considerare le applicazioni informatiche dedicate ai beni culturali come un normale strumento didattico da inserire in un percorso da proporre agli insegnanti, accompagnandolo con schede ed altro materiale di supporto, diversificato a seconda dei livelli scolastici, utile ad indirizzare l'insegnante stesso nella preparazione di lezioni personalizzate<sup>9</sup>. Concludendo, l'utilizzo dei media digitali offre nuove possibilità per realizzare queste rappresentazioni e per costruire prodotti comunicativi con finalità culturali e non semplicemente ludiche, che consentano non solo di raccontare la storia del luogo ma di **trasmettere un contenuto culturale**. Tenendo sempre presente che deve essere la tecnologia a servizio dell'informazione e non viceversa, come spesso accade quando la storia si riduce ad un semplice pretesto per sperimentare tecniche e tecnologie innovative.

<sup>9</sup> GUIDAZZOLI A., LIGUORI M. C., *Virtual Archaeology: Dalla Ricerca alla Didattica*, in Notizie dal Cineca n°59, pp. 10-13

Iscrizioni aperte  
Associazione Bloomsbury



Giornale

Wolf

OSCOM osservatorio di  
comunicazione formativa