



D2 - Definizione del modello di interazione tra i diversi attori coinvolti

**D.R.A.G.O. – Digitalizzazione reperti
archeologici garganici by open-source**

Prima emissione: 28/07/2014

Distribuzione: PUBBLICA

INDICE GENERALE

SCOPO	4
VALIDITÀ	4
1 DESCRIZIONE GENERALE	5
2 IMPRESE BENEFICIARIE COINVOLTE	7
3 UTENZA FINALE	7
4 ALTRA UTENZA FINALE COINVOLTA	7
5 LABORATORI DI RICERCA COINVOLTI	7
6 DESCRIZIONE ATTIVITÀ SVOLTE	8
7 RISULTATI RAGGIUNTI	14
8 DELIVERABLE	ERRORE. IL SEGNALIBRO NON È DEFINITO.

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1: Bottiglia in vetro	10
Figura 2: anello in oro e agata con incisione raffigurante Diomede e il Palladio (I-III secolo d.C.).....	11
Figura 3: Ricostruzione grafica di un costume femminile daunio della prima età del Ferro.....	13

**D2 - Definizione del modello di
interazione tra i diversi attori coinvolti
“Definizione del modello di interazione
tra i diversi attori coinvolti”**

SCOPO

Questo documento ha lo scopo di descrivere quelle attività del progetto D.R.A.G.O. che sono state svolte in collaborazione tra i vari partner e di mostrare i risultati ottenuti.

VALIDITÀ

Le indicazioni contenute nel presente documento hanno validità unicamente per il Progetto D.R.A.G.O. – Digitalizzazione Reperti Archeologici Garganici by Open-Source.

1 DESCRIZIONE GENERALE

Il progetto ha inteso realizzare un museo virtuale della Daunia garganica tra l'età del Ferro e il periodo romano-imperiale e tardo-antico, corredato delle principali forme di condivisione della cultura attraverso il web e l'informatica.

L'obiettivo principale del progetto, infatti, è stato quello di rendere visibile al maggior numero di utenti alcuni siti archeologici dell'area garganica, quali Ischitella (la zona archeologica di Monte Civita) e Vico del Gargano (gli ipogei paleocristiani di Monte Pucci), e dell'Alto Tavoliere, come San Paolo di Civitate (l'estesa area archeologica dell'antica Tiati-Teatum Apulum), ponendo l'accento su alcuni monumenti o emergenze archeologiche di rilievo, quali le strutture residenziali e le tombe, così come su particolari manufatti e strumenti, specialmente le ceramiche (vasi), i bronzi e gli altri oggetti utilizzati in vita e depositi nelle tombe come corredo funerario. Questo è stato realizzato attraverso la creazione di un prodotto virtuale che ha come obiettivo la divulgazione on-line delle tradizioni storiche, sociali e culturali delle popolazioni che hanno abitato quest'area nel corso dei secoli.

Poiché il target definito è relativo agli utenti finali che possono godere del patrimonio pubblico, la fruizione dello stesso su canali WEB e social è da considerarsi del tutto priva di costi e pienamente gratuita.

La gestione dei sistemi di tipo “open-source” va nella direzione della condivisione dei risultati e nella fattispecie del “Progetto DRAGO” l'open-source è stata rivolta verso la condivisione dei dati relativi a centinaia di reperti, alla fruizione dei tour virtuali, a foto panoramiche e “a Gigapixel” che permettono un estremo dettaglio di tutti gli elementi presenti nell'immagine con la possibilità di ingrandire dettagli fino ad ottenere risultati non

**D2 - Definizione del modello di
interazione tra i diversi attori coinvolti
“Definizione del modello di interazione
tra i diversi attori coinvolti”**

ottenibili con occhio umano, interviste rivolte ad esperti, finalizzate ad illustrare e ad approfondire i valori storico-culturali ed archeologici, e un’enciclopedia contenente le schede di tutti i reperti con le relative descrizioni.

Accanto a tali prodotti, che risultano di particolare rilievo e fondamentali per il raggiungimento degli obiettivi che il progetto DRAGO si è posto, si affiancano gli strumenti software realizzati appositamente: la piattaforma OMNIACULTURE, l’e-book e le App. I target in questo caso non sono più gli utenti finali, ma strutture pubbliche e private, quali la Soprintendenza Regionale per i Beni Culturali e Paesaggistici della Puglia, la Soprintendenza Archeologia della Puglia, i responsabili dei musei, gli archeologi e tutti coloro che detengono a livello sia pubblico che privato beni culturali.

Si possono quindi distinguere due approcci, quello legato al target finale per la fruizione dei dati, e quello legato agli enti pubblici o privati per il riutilizzo degli strumenti.

2 IMPRESE BENEFICIARIE COINVOLTE

- Liferesult s.r.l.
- Edizioni di Pagina (Società Cooperativa).

3 UTENZA FINALE

- Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto per le Tecnologie della Costruzione (sede di Bari).

4 ALTRA UTENZA FINALE COINVOLTA

- Soprintendenza Archeologia della Puglia.
- Comune di San Paolo di Civitate.
- Comune di Ischitella.
- Comune di Vico del Gargano.

5 LABORATORI DI RICERCA COINVOLTI

- Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto per le Applicazioni del Calcolo “Mauro Picone” (sede di Bari).

6 DESCRIZIONE ATTIVITÀ SVOLTE

Il progetto D.R.A.G.O., indipendentemente dalla tipologia di target, dalla dimensione del bacino di utenza e dagli obiettivi specifici che ha inteso conseguire, si è basato soprattutto sull'integrazione di diverse componenti e attori. Metodologia, tecnologia, organizzazione, processi e procedure, si sono integrate in un modello di servizio complesso che è stato concepito in modo da poter soddisfare, con efficienza ed efficacia, non solo i fabbisogni degli utenti, ma anche i risultati previsti ed un ritorno adeguato in termini di positivo impatto organizzativo e di costi/benefici.

L'approccio scelto si è basato su un metodo iterativo che comprendeva le seguenti fasi:

1. Comprensione condivisa del fabbisogno espresso dall'utenza finale;
2. Condivisione di idee, di ipotesi di progettazione;
3. Definizione dei ruoli, secondo le competenze e le caratteristiche dei partner;
4. Condivisione di intuizioni progettuali e discussioni.

In questo processo le interazioni con l'utente sono state un prerequisito fondamentale. La conoscenza si è ampliata notevolmente attraverso il dialogo tra i vari partecipanti. La conoscenza così condivisa ha arricchito e migliorato il processo di apprendimento e facilitato le modifiche in prospettiva di una progettazione innovativa. Al fine di consentire l'interazione all'interno del gruppo di sviluppo, tutti gli attori coinvolti hanno partecipato e collaborato alle varie attività con una mentalità aperta che ha permesso di percepire, aggregare e analizzare idee e reazioni spontanee degli utenti. La tecnologia utilizzata ha supportato l'interazione all'interno del gruppo di sviluppo, attraverso metodi e strumenti interattivi che hanno stimolato il pensiero creativo. Il modello d'interazione tra i diversi attori coinvolti è stato perfezionato anche attraverso una serie di incontri, spesso informali.

**D2 - Definizione del modello di
interazione tra i diversi attori coinvolti
“Definizione del modello di interazione
tra i diversi attori coinvolti”**

Il CNR-IAC (Laboratorio di Ricerca), di concerto con la Soprintendenza Archeologia della Puglia e il CNR-ITC (Utenti Finali), ha analizzato le esigenze di valorizzazione del ricco patrimonio archeologico di alcuni territori dell'area garganica, poco conosciuto al grande pubblico, in quanto spesso chiuso nei depositi degli enti preposti alla tutela e per questo accessibili solo agli esperti del settore. Dopo una serie di incontri e riunioni focalizzati sulla valorizzazione delle opportunità e sulla generazione dei bisogni di base che i differenti attori coinvolti (utenti, ricercatori, progettisti, stakeholders del territorio) hanno espresso, è risultato indispensabile il raggiungimento di un obiettivo: integrare il piano di comunicazione con la visione generale del museo o del sito archeologico, e soprattutto con quella dei territori e dei contesti di riferimento delle collezioni, anche attraverso le tecnologie digitali. In questi meetings sono stati indicati i ruoli e i compiti specifici dei partners coinvolti, secondo le proprie competenze, finalizzati alla risoluzione dei problemi e delle esigenze venute alla luce. Si è deciso di lavorare in particolare sui beni archeologici di San Paolo di Civitate (prendendo in considerazione l'area archeologica e i reperti provenienti dall'antica *Tiati-Teantum Apulum*), Ischitella (l'area di Monte Civita e gli oggetti provenienti dalla necropoli) e Vico del Gargano (la necropoli daunia di Monte Tabor e gli ipogei paleocristiani di Monte Pucci, con i preziosi materiali rinvenuti negli scavi recenti del 2012). Si tratta di manufatti davvero significativi, alcuni di recente rinvenimento, la maggior parte dei quali sarebbe destinata ad essere conservata nei depositi della Soprintendenza in attesa di essere studiati e musealizzati.

D2 - Definizione del modello di interazione tra i diversi attori coinvolti
“Definizione del modello di interazione tra i diversi attori coinvolti”



Figura 1: Bottiglia in vetro



Figura 2: anello in oro e agata con incisione raffigurante Diomede e il Palladio (I-III secolo d.C.)

Il CNR-IAC, su precise indicazioni della Soprintendenza Archeologia della Puglia, ha realizzato tutti i testi scientifici che sono stati inseriti in forma di scheda nel portale, relativi alla storia e all'archeologia della Daunia garganica dall'età del Ferro all'età tardoantica, con una particolare attenzione per i territori interessati dal progetto, ma anche con diversi riferimenti ad altre importanti testimonianze archeologiche presenti nell'area.

La storia del territorio daunio (“La Daunia dall'età del Ferro all'età tardoantica”) è stata suddivisa in varie fasi cronologiche:

- 1) Le origini della civiltà daunia durante e la prima età del Ferro;
- 2) L'età arcaica (VII – VI secolo a.C.);
- 3) Il V secolo a.C.;
- 4) La Daunia nel IV e III secolo a.C. e la comparsa dei Romani;
- 5) La romanizzazione della Daunia e l'età repubblicana;
- 6) La Daunia in età imperiale;
- 7) La Daunia nell'età tardoantica.

Questi dati sono stati arricchiti dall'inserimento di immagini, grafici e video di approfondimento che riproducono i reperti e i monumenti più significativi oppure ricostruzioni. Inoltre, sono stati elaborati i testi sulla storia e l'archeologia dei territori presi in considerazione (Tiati-Teanum Apulum per San Paolo di Civitate, Monte Civita per Ischitella, Monte Pucci e Monte Tabor per Vico del Gargano). Infine, sono state realizzate una serie di schede descrittive (circa 160-180) riguardanti i reperti più interessanti e significativi rinvenuti in queste zone, inquadrati nei loro aspetti storico-funzionali corredate delle relative immagini e arricchite da ricostruzioni in 3D (circa 100 manufatti).

**D2 - Definizione del modello di
interazione tra i diversi attori coinvolti
“Definizione del modello di interazione
tra i diversi attori coinvolti”**

Le operazioni relative alle riprese fotografiche e ai video delle aree archeologiche, così come quelle riguardanti la digitalizzazione dei reperti sono state realizzate attraverso una stretta collaborazione tra i ricercatori e tecnologi del CNR-IAC, i tecnici della ditta Liferesult s.r.l., e il responsabile della Soprintendenza per l'area garganica (dott.ssa Giovanna Pacilio), insieme con altri consulenti archeologi indicati dallo stesso ente.

Nelle proposte di ricostruzione grafica concernenti gli usi e i costumi dell'epoca dei Dauni con l'approfondimento di alcuni aspetti della vita quotidiana (la toilette femminile e l'abbigliamento con i relativi monili, il rito funerario, le tombe con i loro arredi, i corredi funerari, le attività artigianali, ecc.), i ricercatori del CNR-IAC hanno lavorato a stretto contatto con i grafici della ditta Pagina, fornendo loro le necessarie indicazioni e tutti i dati tecnici per eseguire in maniera scientificamente corretta tali attività, in modo da narrare in maniera al contempo attendibile e avvincente il vero fascino e la vera emozione nascosti dietro ogni oggetto, reperto o monumento (Fig. 3).

D2 - Definizione del modello di interazione tra i diversi attori coinvolti
“Definizione del modello di interazione tra i diversi attori coinvolti”



Figura 3: Ricostruzione grafica di un costume femminile daunio della prima età del Ferro

7 RISULTATI RAGGIUNTI

I risultati raggiunti rispecchiano gli obiettivi che il progetto si era posto e possono essere descritti nel modo seguente:

- Catalogazione dei reperti rinvenuti nelle aree archeologiche oggetto di interesse con un preciso inquadramento delle caratteristiche storico-funzionali attraverso l'utilizzo di strumenti e delle tecnologie più avanzate.
- Acquisizione di immagini di archivio già esistenti,
- Redazioni di testi e preparazione di storyline di filmati da caricare nei supporti multimediali.