

Fonti  
formali



Comunicare la conoscenza archeologica.  
Alcuni esempi di divulgazione  
fra creatività e tecnologie

Università degli Studi di Foggia  
Dipartimento di Studi Umanistici  
Laboratorio di Archeologia Digitale

[www.archeologiadigitale.it](http://www.archeologiadigitale.it)

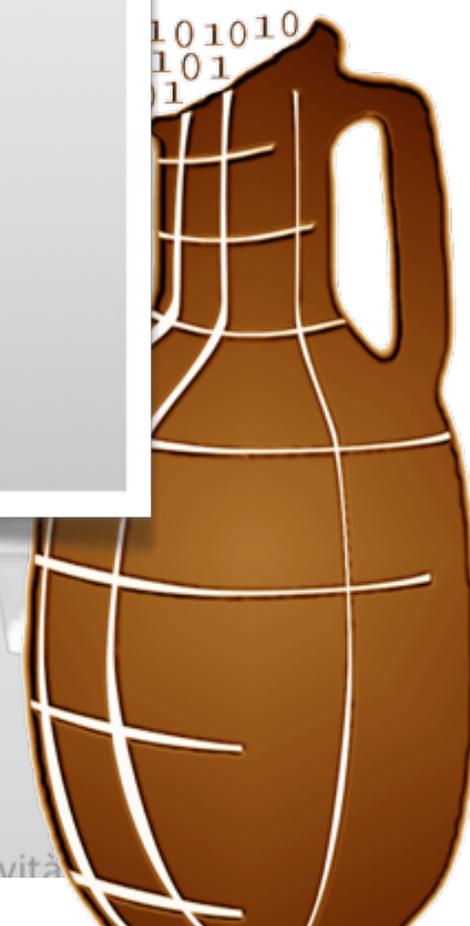


@lad\_unifg

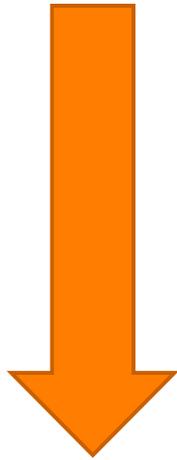
Fonte  
elaborata

Tecniche e  
tecnologie

Creatività



Approccio Technology driven



## Tante archeologie

- l'informatica del ragioniere: i database
  - l'informatica del geografo: i GIS
- l'informatica dell'ingegnere: la realtà virtuale
- l'informatica del geometra: CAD e laser scanner
  - ...
  - ...

Approccio Domain driven

## Un'unica archeologia, tanti metodi

- il metodo della ricognizione topografica
  - il metodo della stratigrafia
  - il metodo della crono-tipologia
  - il metodo della iconografia
    - il metodo stilistico
- il metodo delle scienze naturali
  - i metodi archeometrici

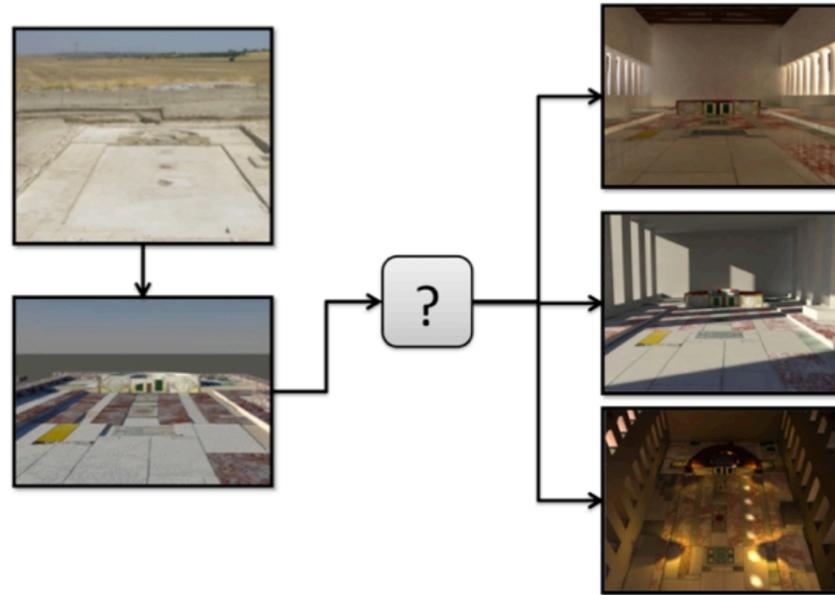
## La grande sfida. Raccontare le storie dalla terra

- Rendere fruibile in modo coinvolgente il sistema di conoscenza complesso che gravita intorno ad un processo di conoscenza archeologica.
- Descrivere un dominio fondato su documenti parziali (astrazione), e in grado di produrre risultati solo ipotetici (lacunosità, incertezza).
- Enfatizzare la diacronia come elemento caratterizzante.
- Mantenere costante e visibile il confronto fra fonti e interpretazione e il rapporto con la metodologia e la ricerca.
- Raccontare una metodologia composta di pratiche consolidate e strumenti innovativi

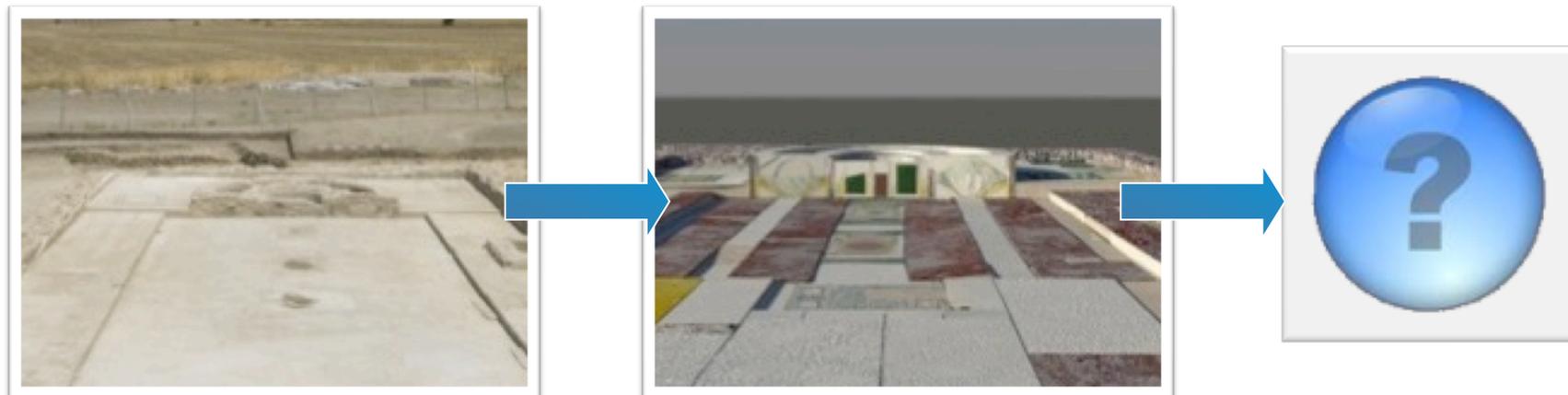


# La TimeMachine

- ✓ Rendere fruibile in modo coinvolgente il sistema di conoscenza complesso che gravita intorno ad un processo di conoscenza archeologica.



- ✓ Descrivere un dominio fondato su documenti parziali (astrazione).



## Comunicare un metodo. Valorizzare un dominio

- ✓ Descrivere un dominio di conoscenza in grado di produrre risultati solo ipotetici (lacunosità, incertezza).

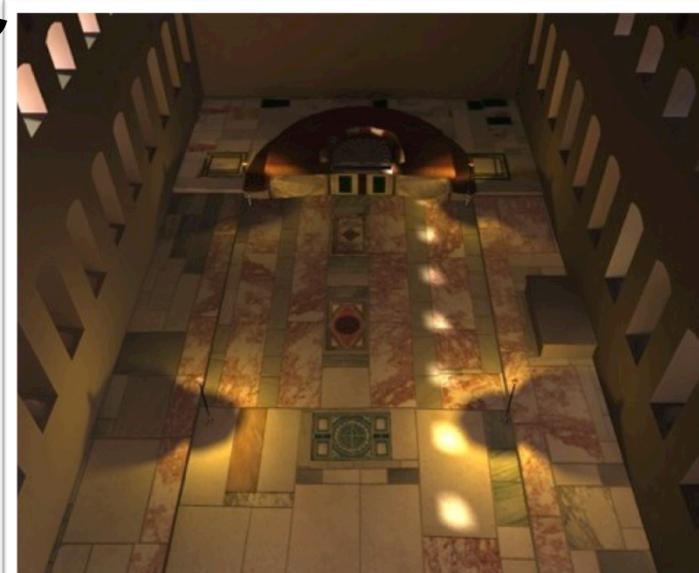
A



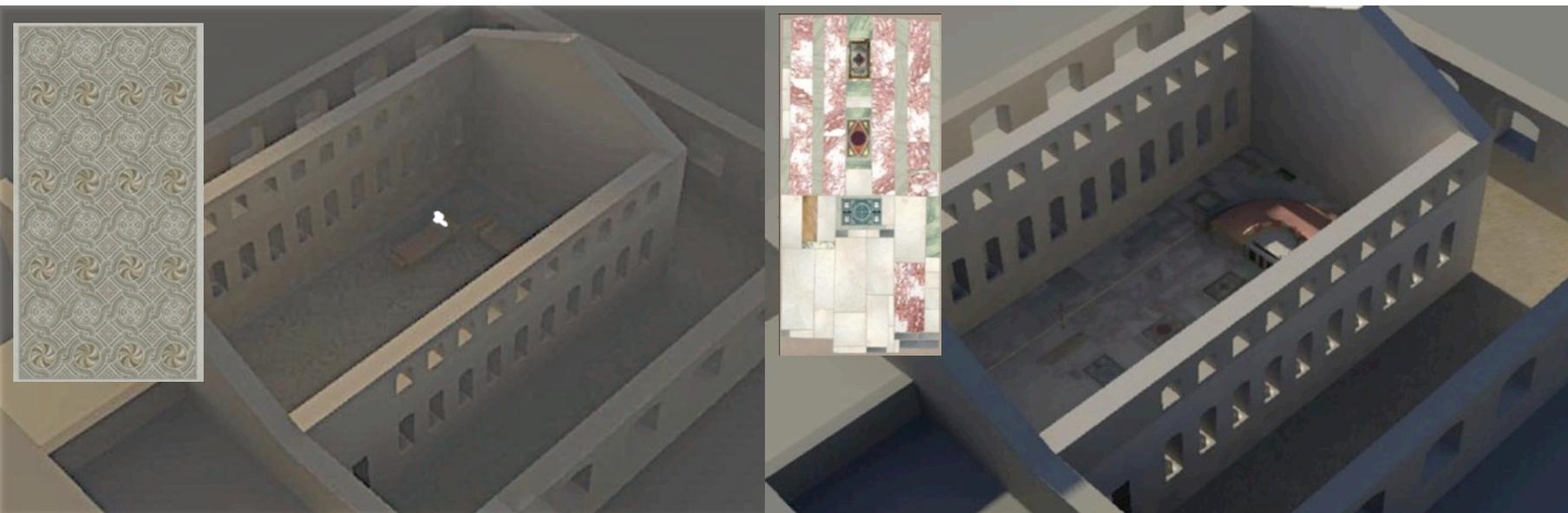
B



C

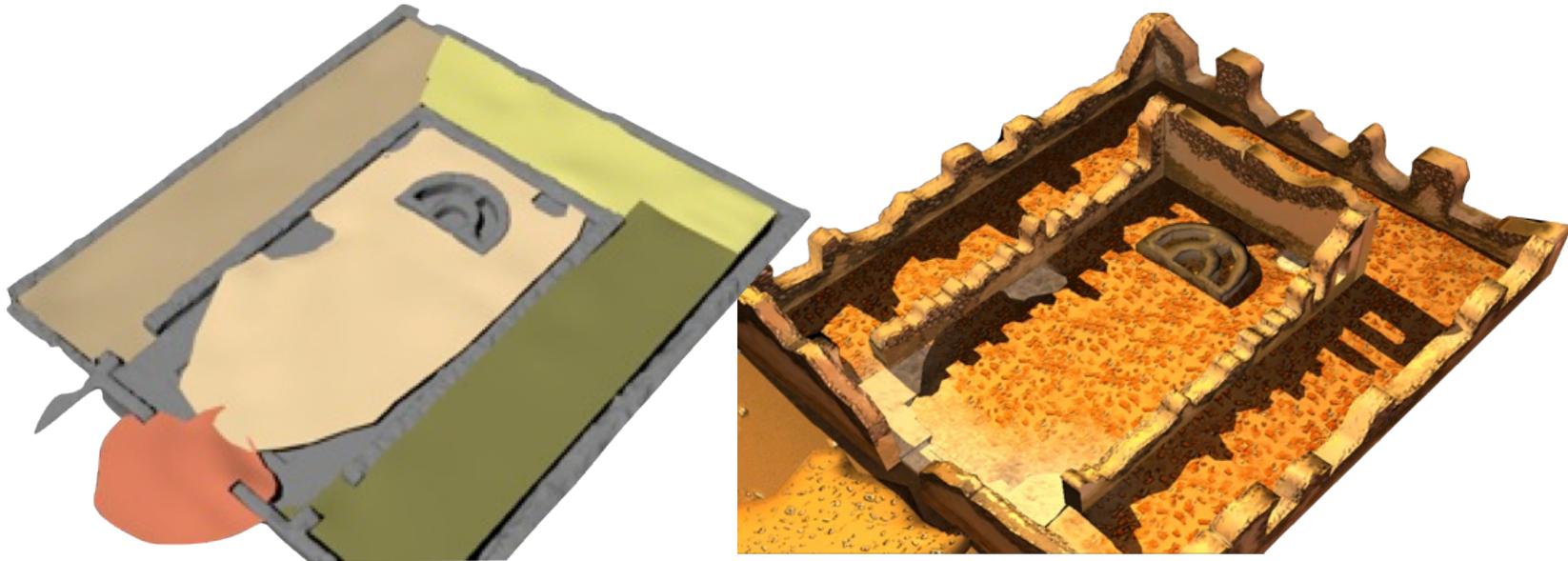


- ✓ Enfatizzare la diacronia come elemento caratterizzante

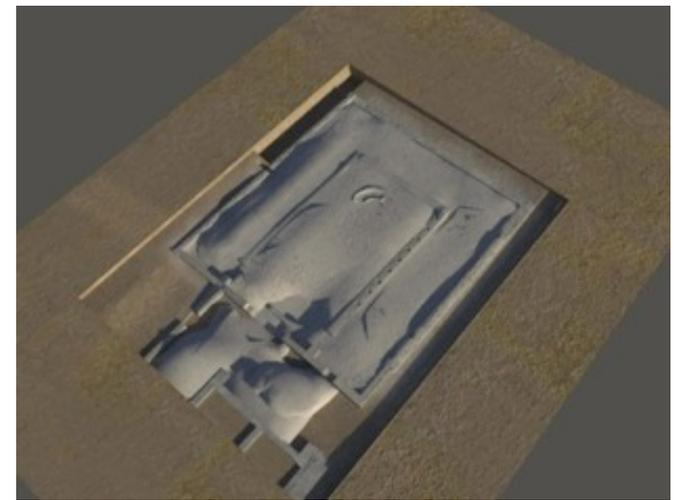


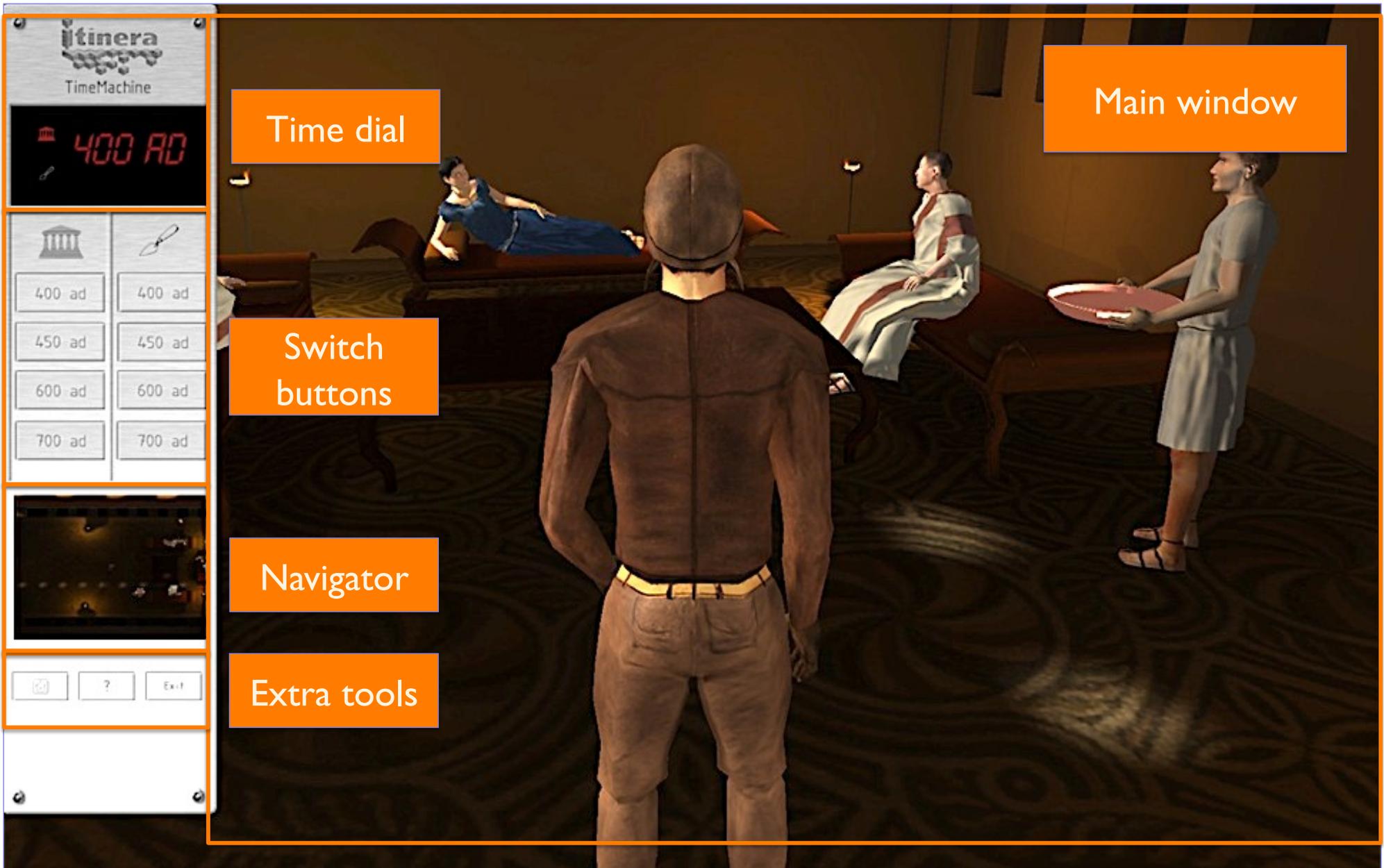
## Comunicare un metodo. Valorizzare un dominio

- ✓ Mantenere costante e visibile il confronto fra fonti e interpretazione e il rapporto con la metodologia e la ricerca.



- ✓ Mantenere sempre visibile il rapporto con la ricerca.





Time dial

Main window

Switch buttons

Navigator

Extra tools



La TimeMachine sul sito di Faragola. Scaricabile su [www.archeologiadigitale.it](http://www.archeologiadigitale.it)

# ArcheoGATE

\* La collezione archeologica della Fondazione Sicilia è costituita da un'ingente quantità di reperti, esattamente 4.746, di varia natura e cronologia.

\* I materiali sono rappresentati in gran parte da ceramiche di vario tipo e cronologia, per lo più privi di contesto e dati di rinvenimento.

\* Sono la testimonianza di 50 anni di archeologia in Sicilia.



The screenshot shows the ArcheoGATE website interface. It features a grid of navigation buttons organized into four main categories:

- UNA FONDAZIONE PER L'ARCHEOLOGIA**
  - LE ORIGINI DI QUESTO MUSEO
  - IL MUSEO OGGI
  - OLTRE LA COLLEZIONE
- L'ARGILLA RACCONTA**
  - DALL'ARGILLA AL VASO
  - LA CERAMICA NELLA STORIA
  - VASI PER OGNI OCCASIONE
  - PER LE VIE DEL MARE
  - LA FORMA DEL VASO
- LE CULTURE SI INCONTRANO**
  - I FENICI IN SICILIA
  - LA SICILIA 4000 ANNI FA
  - SICILI, SICANI, ELIMI E FENICI
  - UN VILLAGGIO DEI SICANI
  - L'AVVENTURA DEI COLONI
  - IL MONDO SICELIOTA
- VIVERE PER IMMAGINI**
  - IN PALESTRA CON L'ATLETA
  - L'ORDINE E IL CAOS
  - DEI ED EROI
  - AL BANCHETTO DEGLI DEI
  - VIVERE ALLA GRECA
  - ISTANTANEE DAL PASSATO

On the right side, there is a vertical sidebar with additional sections:

- LA CERAMICA RACCONTA
- NELLE VETRINE
- ALBUM
- CATALOGO

At the bottom, there is a navigation bar with buttons for: GLOSSARIO, AIUTO, GUESTBOOK, MAPPA, ITALIANO, ENGLISH, JUNIOR, SENIOR, and TUTTI.



# L'AVVENTURA DEI COLONI

## L'AVVENTURA DEI COLONI

### L'ARRIVO E LA FONDAZIONE DELLA COLONIA

All'arrivo in Sicilia, toccava al capo della spedizione, l'ecista, decidere dove fermarsi interpretando le indicazioni ricevute dall'oracolo di Delfi, ma anche in relazione alla conformazione fisica del luogo d'arrivo. Qui iniziava la seconda parte dell'avventura, non meno pericolosa della prima: occupare un territorio e fondare una nuova città.

### IERI COLONI, OGGI MIGRANTI



Cosa accomuna i coloni del mondo antico ed i migranti di oggi? I coloni Greci organizzavano vere e proprie spedizioni in Occidente alla ricerca di un territorio fertile dove stabilirsi, i migranti di oggi partono da soli o si affidano ad organizzazioni criminali che li fanno viaggiare in condizioni terribili, ammassati su imbarcazioni malsanate. Essi cercano di sbarcare di nascosto sulle coste dei paesi d'arrivo, per evitare la polizia che li rimanderebbe nei paesi d'origine. Una volta sbarcati non restano uniti per fondare una nuova città, ma ognuno di loro prende la sua strada, poiché sperano di sfuggire alla povertà e alla mancanza di democrazia e di diritti spostandosi in un nuovo mondo, ieri un luogo sconosciuto o semi sconosciuto, oggi un luogo apparentemente noto attraverso Internet o la televisione, nel quale si spera di trovare una vita migliore.



Sono le spiagge la prima terra toccata dai coloni al loro arrivo. Ma quali erano le prime attività che i coloni svolgevano al momento dell'approdo?

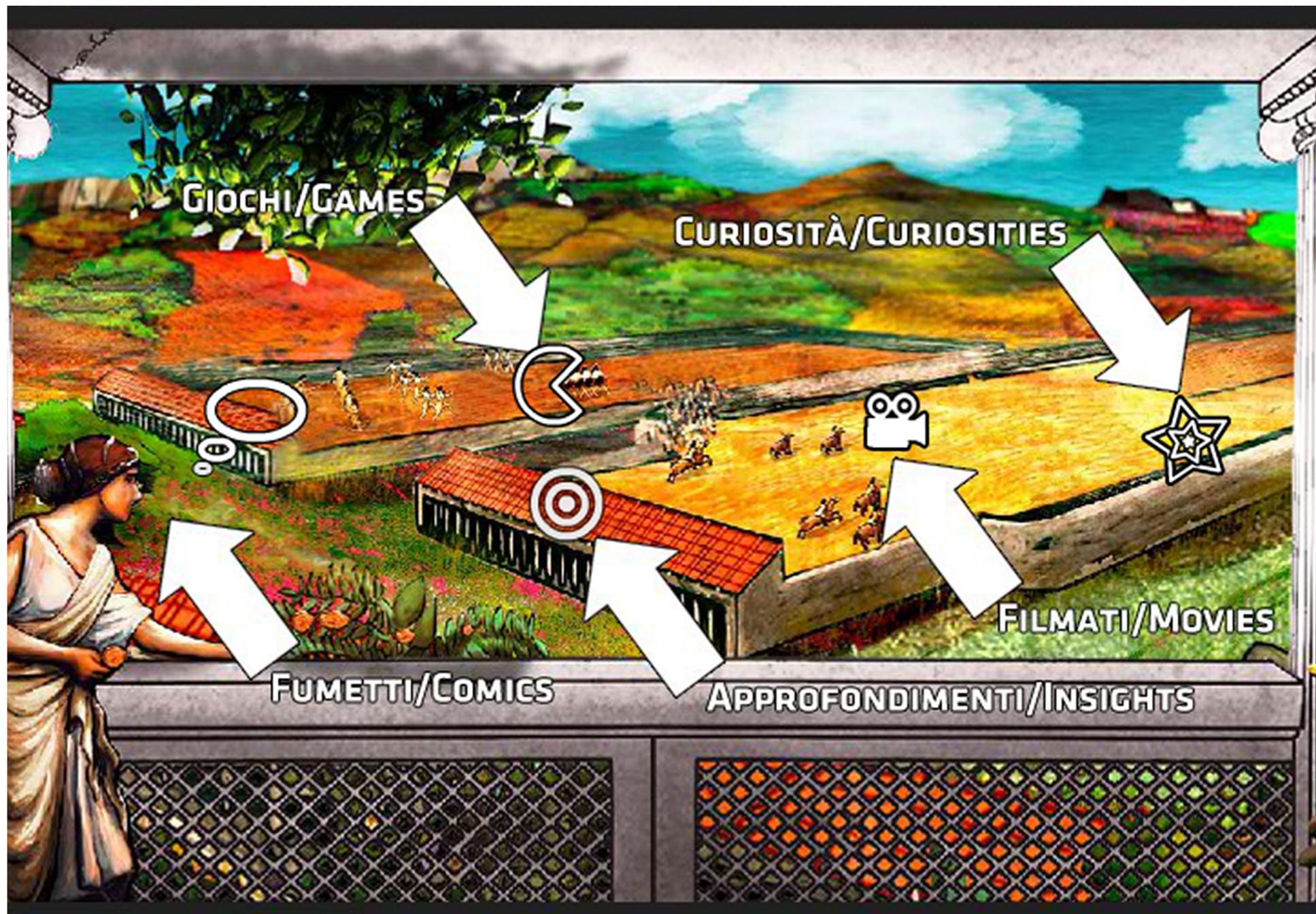


Una volta sbarcati, i coloni probabilmente realizzavano un focolare comune intorno ad una zolla di terra portata dalla madrepatria e lì accendevano il fuoco e celebravano un sacrificio in onore degli dei. In questo modo credevano che le divinità sarebbero state propizie e li avrebbero aiutati a realizzare il sogno di una nuova vita in una terra straniera.

Non date ascolto alle parole ingannevoli degli stranieri dalle lunghe navi! Molti villaggi qui intorno sono già stati distrutti dai loro compagni, le donne rapite e gli uomini fatti schiavi!

FAI SCORRERE IL DITO SULLE SCHERMATE PER NAVIGARE ALL'INTERNO DELL'EPISODIO

Un'immagine di ArcheoGATE. Una preview su [www.branciforte.archeologiadigitale.it](http://www.branciforte.archeologiadigitale.it)

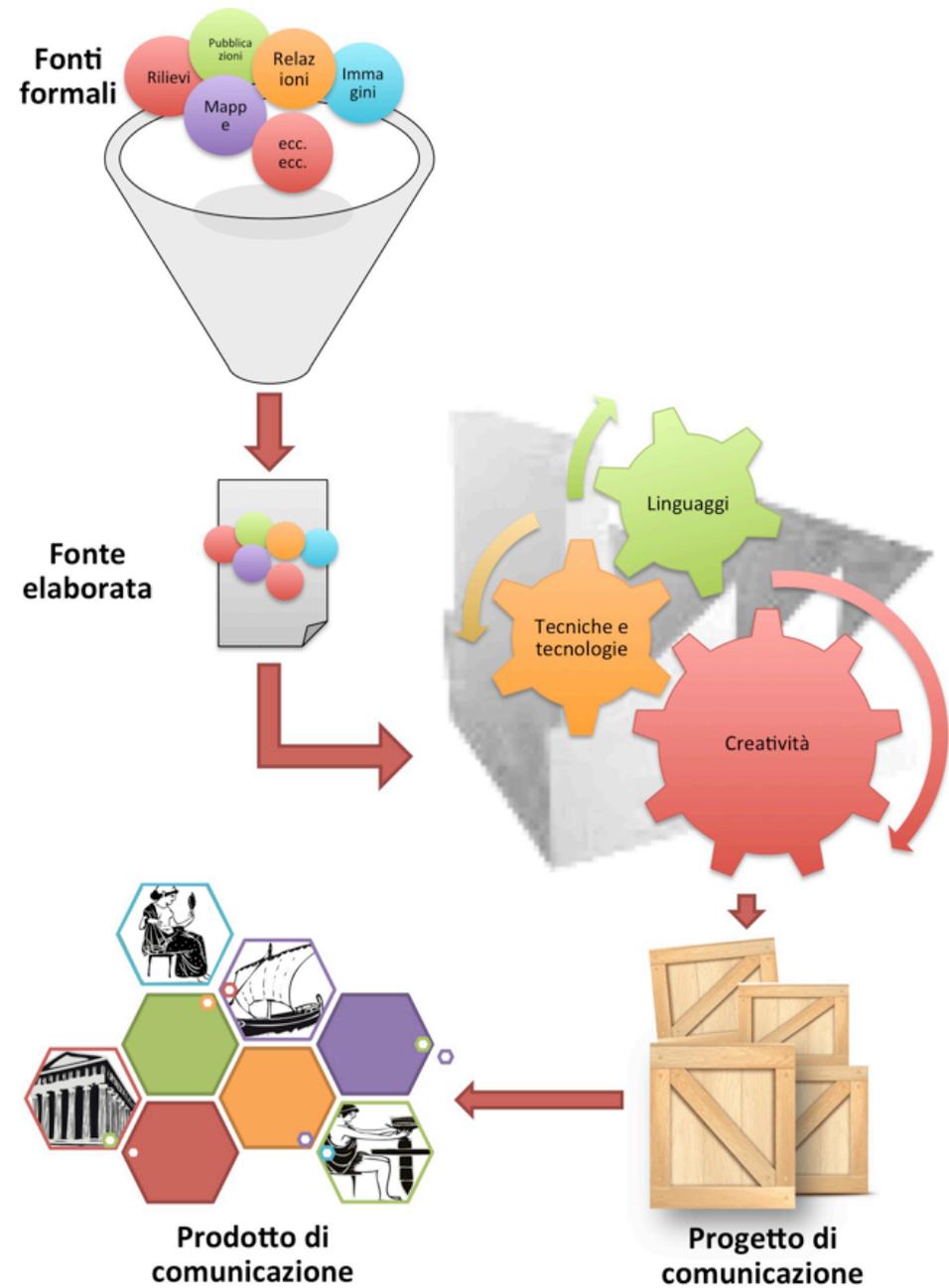


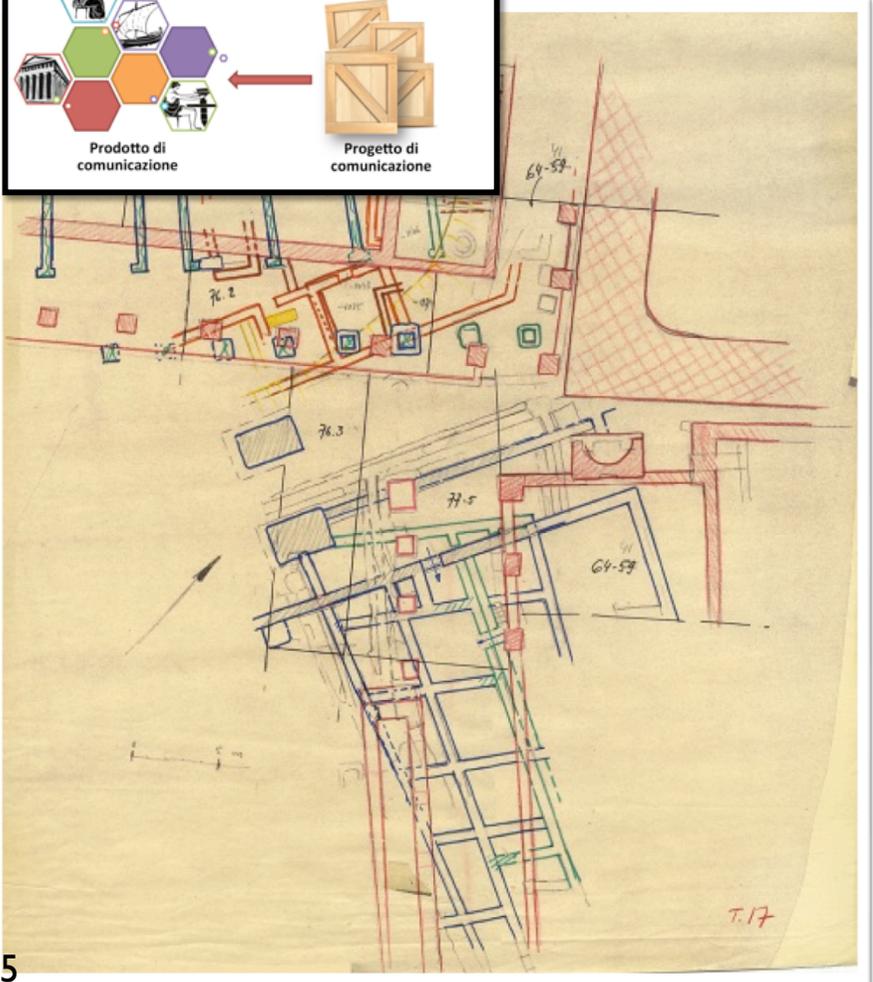
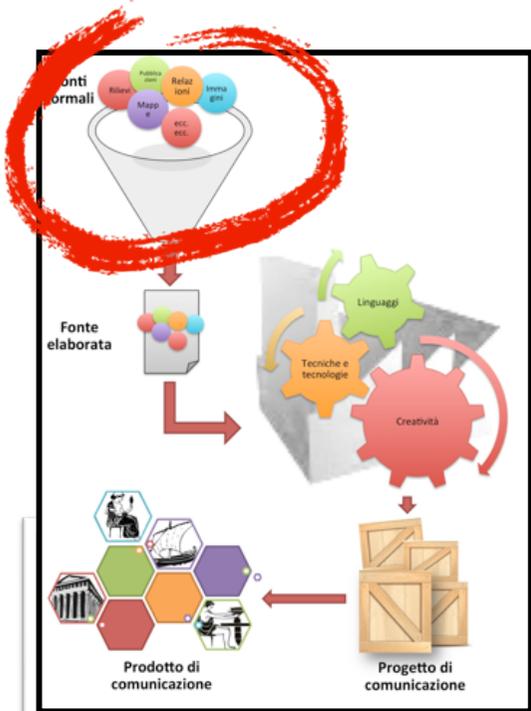
## La grande sfida. Raccontare le storie dalla terra

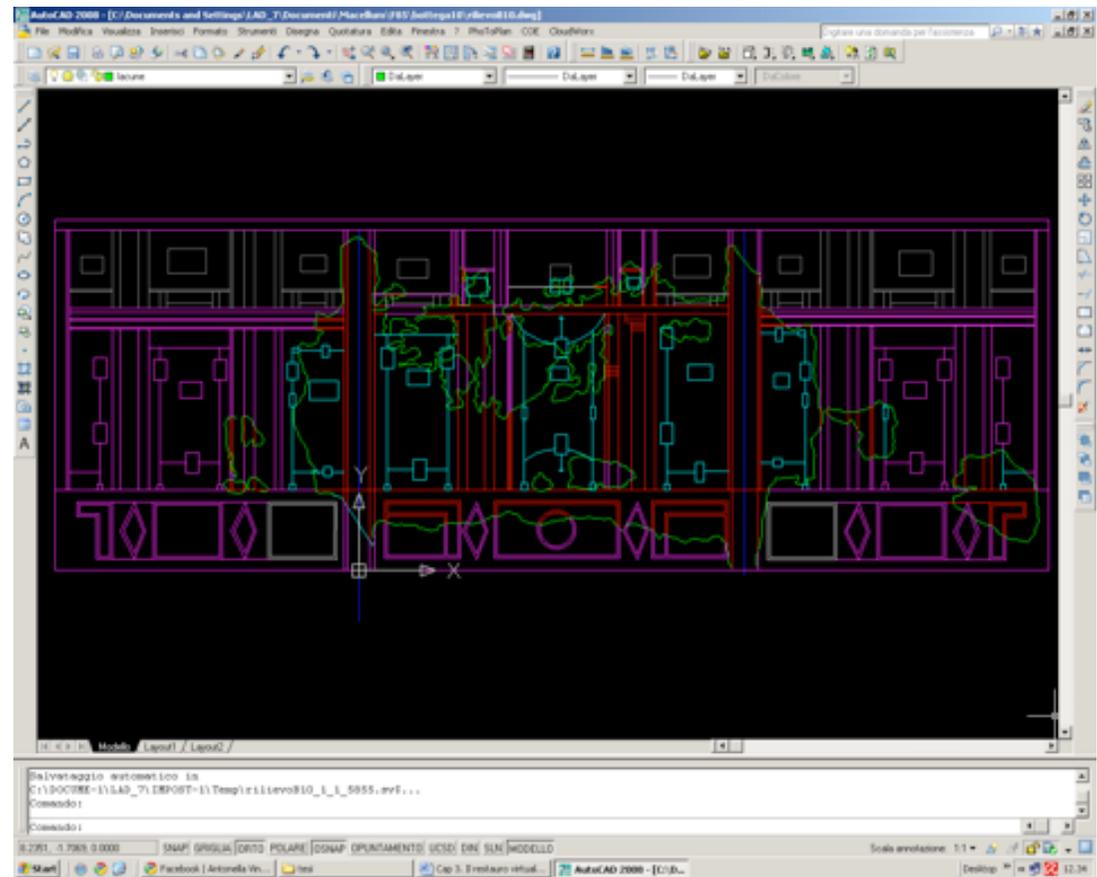
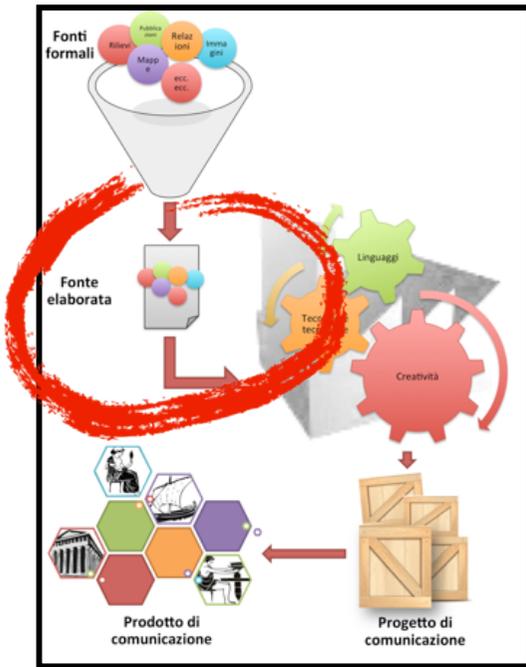
- Rendere fruibile in modo coinvolgente il sistema di conoscenza complesso che gravita intorno ad un processo di conoscenza archeologica.
- Descrivere un dominio fondato su documenti parziali (astrazione), e in grado di produrre risultati solo ipotetici (lacunosità, incertezza).
- Enfatizzare la diacronia come elemento caratterizzante.
- Mantenere costante e visibile il confronto fra fonti e interpretazione e il rapporto con la metodologia e la ricerca.
- Raccontare una metodologia composta di pratiche consolidate e strumenti innovativi

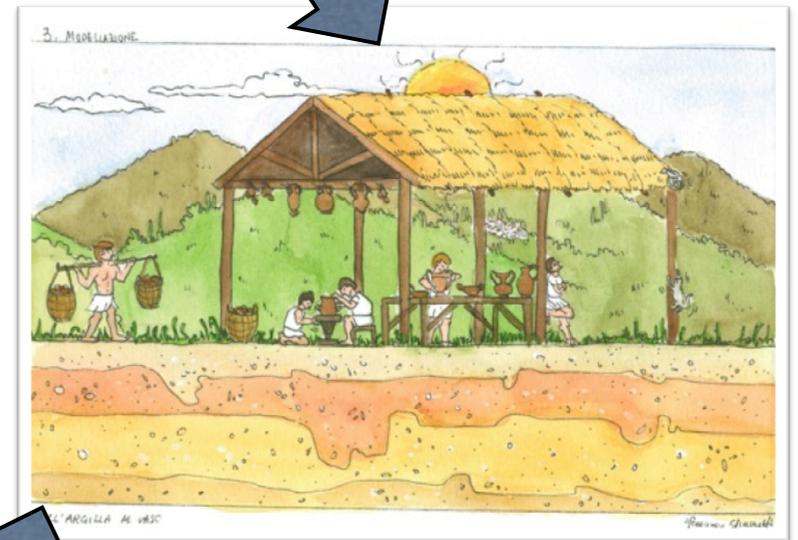
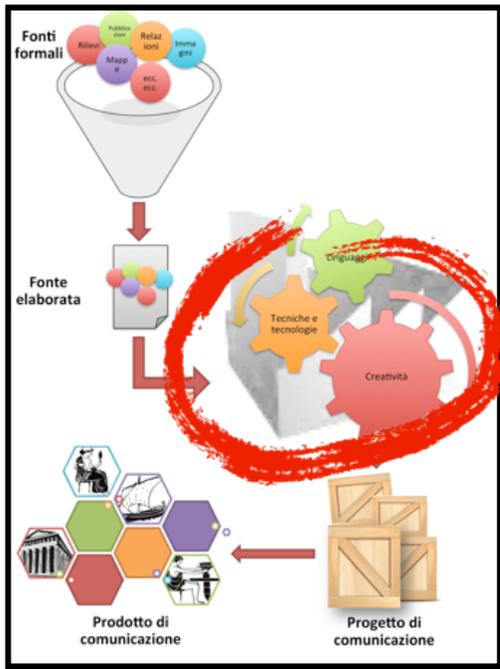


# Comunicazione e Archeologia

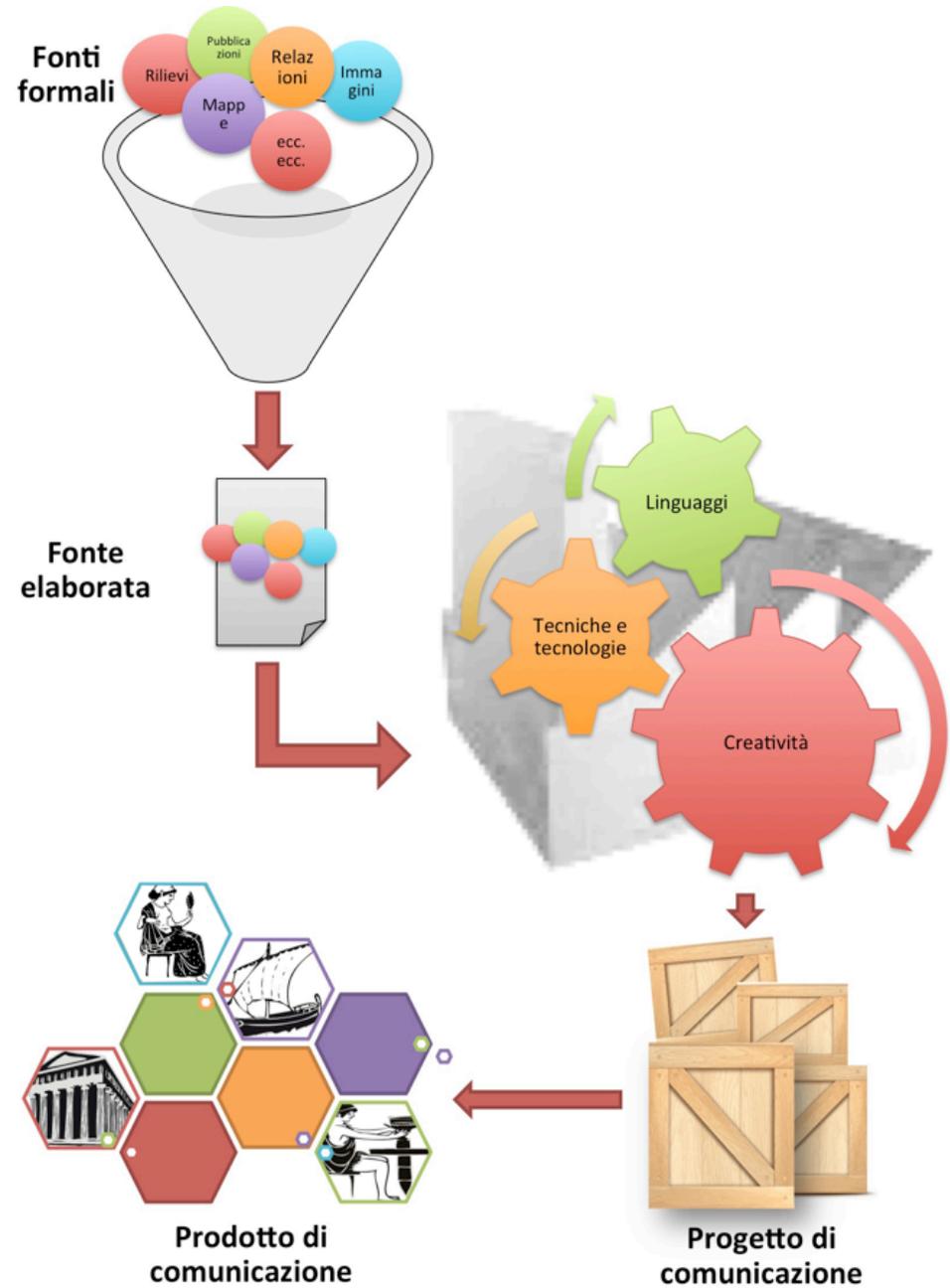








# Comunicazione e Archeologia





Comunicare la conoscenza archeologica.  
Alcuni esempi di divulgazione  
fra creatività e tecnologie

Università degli Studi di Foggia  
Dipartimento di Studi Umanistici  
Laboratorio di Archeologia Digitale

[www.archeologiadigitale.it](http://www.archeologiadigitale.it)



@lad\_unifg

