

STEFANIA POESINI, SARTI LUCIA

Università di Siena, Dipartimento di Scienze Storiche e dei Beni Culturali

Tecniche informatiche, riproduzioni 3D, esperienze museografiche

Information technologies, 3D applications, museum experiences

Da alcuni anni l'area di Preistoria del Dipartimento di Scienze storiche e dei Beni culturali dell'Università di Siena è impegnata nella sperimentazione di innovative soluzioni informatiche, tecniche e di riproduzione 3D di oggetti mobili, rilievi e mappe. Le tecnologie informatiche affiancano la riproduzione di manufatti realizzati con l'archeologia sperimentale, in vista di percorsi virtuali concernenti le collezioni del SIMUS (Sistema Museale Università di Siena) e per itinerari multisensoriali. Il progetto è svolto in collaborazione con il CRISP ("Interuniversity Research Center for the study and promotion of Prehistoric cultures, technologies and landscapes").

L'esperienza di "Vietato non Toccare", (Angelaccio *et alii* 2007; 2016), un progetto ispirato alla filosofia del Design for All, dimostra che alcune specifiche applicazioni informatiche sono importanti per garantire la fruizione del patrimonio storico-artistico, coinvolgendo anche utenze con disabilità sensoriali o cognitive, penalizzate dai sistemi di comunicazione generalmente in uso.

Le Autrici descrivono alcuni progetti e soluzioni ideati per percorsi museali ed esposizioni naturalistiche ed archeologiche (Bianchi *et alii* 2011; Poesini *et alii* 2017; Sarti *et alii* 2016), accessibili mediante visite virtuali ed inclusive.

Parole chiave: Museologia, 3D, Archeologia Sperimentale, Design For All, Preistoria, Beni Culturali.

The Prehistory team of Siena University-Dipartimento di Scienze storiche e dei Beni culturali is working on innovative processing techniques designed specifically with technological solutions and experimental studies of materials related to the reproduction of mobile artefacts, plans, maps, pictures and touch panels.

Information technologies have been added to the experimental archaeology for reproducing artefacts for the virtual visit of the prehistoric collections of SIMUS (Sistema Museale Università di Siena) and for multi-sensory itineraries. The project is planned in collaboration with CRISP ("Interuniversity Research Center for the study and promotion of Prehistoric cultures, technologies and landscapes").

The experience of "Vietato non Toccare" project (Angelaccio *et alii* 2007; 2016), with Design for All philosophy proves that specific computer applications are important in order to increase the fruition of historical-artistic heritage, involving also people with sensory and cognitive disabilities, penalized by the communication systems which are generally used.

The Authors describe some projects and solutions for Museums and naturalistic-archaeological trails (Bianchi *et alii* 2011 Poesini *et alii* 2017; Sarti *et alii* 2016), accessible in virtual visit and in inclusive expositions.

Key-words: Museology, 3D, Experimental archaeology, Design for All, Prehistory, Cultural Heritage.

Riferimenti bibliografici / References

ANGELACCIO D., GIORGI M.G., SARTI L. (2007). *Vietato non toccare. Percorso museale tattile-olfattivo*, in *Museologia Scientifica*, nuova serie, 1: 161-163.

ANGELACCIO D., GIORGI M., POESINI S., G., SARTI L., (2016). *“Vietato non Toccare” e progettazione plurisensoriale*, in XXIII Congresso ANMS, *Museologia Scientifica*, Memorie, 15/2016, 77-80.

BIANCHI G., POESINI S., SARTI L. (2011). *Archeologia fra gestione e comunicazione. Parchi archeologici e accessibilità universale: l'esperienza senese tra bilanci e prospettive*, in *Archeologia pubblica in Toscana - un progetto e una proposta* (a cura di VANNINI E.), Firenze, 85-98.

POESINI S. ANGELACCIO D., SARTI L. (2017). *Beni culturali, accessibilità e inclusione. Esperienze e buone pratiche all'Università di Siena*, in CETORELLI G., GUIDO M.R. (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità. Proposte, interventi, itinerari per l'accoglienza ai Beni storico-artistici e alle strutture turistiche*, Quaderni della valorizzazione, MIBACT- NS 4, Roma.

SARTI S., POESINI S., DE TROIA V., MACHETTI P. (2016). *Computer applications for multisensory communication on cultural heritage*, in *Proceedings of the 43rd Annual Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology (CAA 2015)*. Archaeopress, Oxford, 41-49.



Figura 1. Esempio di pannello 3D multisensoriale - percorso espositivo “Non solo pane”, MAEC, Palazzo Casali, Cortona, 3-25 Novembre 2016 ; Progetto ABCD.

Figure 1. Specimen of a 3D multisensory panel – from the exhibition “Non solo pane”, MAEC, Palazzo Casali, Cortona, 3-25 November 2016 ; Project ABCD.