



# Il dialogo tra saperi per la comunicazione del patrimonio culturale

Marta Pileri

## Abstract

La comunicazione del patrimonio culturale è una tematica moderna in continua evoluzione e alla ricerca di nuove strategie per poter favorire la propria trasmissione.

In questo articolo verrà approfondito il tema del dialogo tra 'sapere esperto' e 'sapere non esperto', confrontandone i differenti obiettivi. Verranno inoltre esplorate le metodologie utilizzate per la trasmissione della conoscenza inerente al patrimonio culturale tra questi due differenti saperi con particolare riferimento all'illustrazione e al *Visual Journalism*, che si configurano come tecniche efficaci per la divulgazione della conoscenza e il coinvolgimento del maggior numero possibile di utenti.

## Parole chiave

Patrimonio culturale, sapere esperto, sapere non esperto, comunicazione, visualizzazione



Giu Vicente (2018). VR in Belgium. <<https://unsplash.com/photos/FMAArg2k-3qOU>> (consultato il 08 agosto 2022).

## Introduzione

La comunicazione del patrimonio culturale è una tematica attuale, costantemente alla ricerca di nuove metodologie e forme di espressione. Lo stato italiano, ricco di valori culturali, considera centrali questi aspetti: recentemente sono stati infatti redatti piani specifici per la ripresa dell'economia culturale in seguito all'emergenza sanitaria del Covid-19. Tra questi sono compresi il PNRR – Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza che definisce le linee del Recovery Plan italiano al fine di richiedere i necessari finanziamenti all'Unione Europea, e il PNR, Programma Nazionale per la Ricerca, che disegna i nuovi orizzonti per la ricerca nazionale dei prossimi anni.

L'economia del patrimonio culturale ha subito un grave declino dovuto alla scarsa accessibilità delle strutture museali e dei siti culturali per le limitazioni anti-contagio. Per contrastarne gli effetti l'Europa ha stilato una serie di misure per un totale complessivo di 750 miliardi di euro. Il PNRR adottato dall'Italia contiene numerose disposizioni legate al settore culturale, finalizzate al suo rilancio e alla sua conseguente valorizzazione. È stato ritenuto necessario potenziare le modalità di fruizione e comunicazione del patrimonio culturale, nonché gli interventi indiretti che andranno a favorire la creazione di nuovi servizi culturali digitali [Varricchione 2021]. Il dibattito in corso sollecita al coinvolgimento e al raggiungimento delle diverse categorie di utenti, a prescindere dalla differente condizione culturale o socioeconomica. Ed è qui che entra in gioco il dialogo tra le modalità di dialogo tra molteplici categorie di individui che, sebbene presentino delle differenti competenze, si concentrano sull'obiettivo univoco della comprensione e dell'apprendimento. Nello specifico, essi si dividono in due categorie principali: il 'sapere esperto' e il 'sapere non esperto'. Il 'sapere esperto', pubblico specializzato capace di interpretare rapidamente i linguaggi tecnico-specialistici, si differenzia dal 'sapere non esperto', il quale è costituito da utenti estranei alla materia che necessitano di forme di comunicazione più semplici e immediate (fig. 01).

Con la comparsa dei nativi tecnologici, oggi si tende ad investire maggiormente nella comunicazione tecnologica avanzata "non considerando che, secondo l'OCSE, solo il 21% della popolazione ha un livello di alfabetizzazione digitale sufficiente" [Cicalò et al. 2021, p. 96]. Nonostante la maggior parte dei fruitori del patrimonio culturale possieda un'alta alfabetizzazione culturale e digitale, vi è l'urgenza di considerare anche gli utenti che vengono esclusi dalle modalità più tecnologicamente avanzate. La comunicazione dei siti culturali rischia di diventare sempre più complessa ed escludente, sia per una potenziale deriva orientata all'intrattenimento, alla virtualizzazione e alla digitalizzazione in forme spesso simili a parchi



Fig. 01. Liam McGarry (2020). *Stedelijk Museum in Amsterdam*. <<https://unsplash.com/photos/O2u8FjMBP7E>> (consultato il 08 agosto 2022).

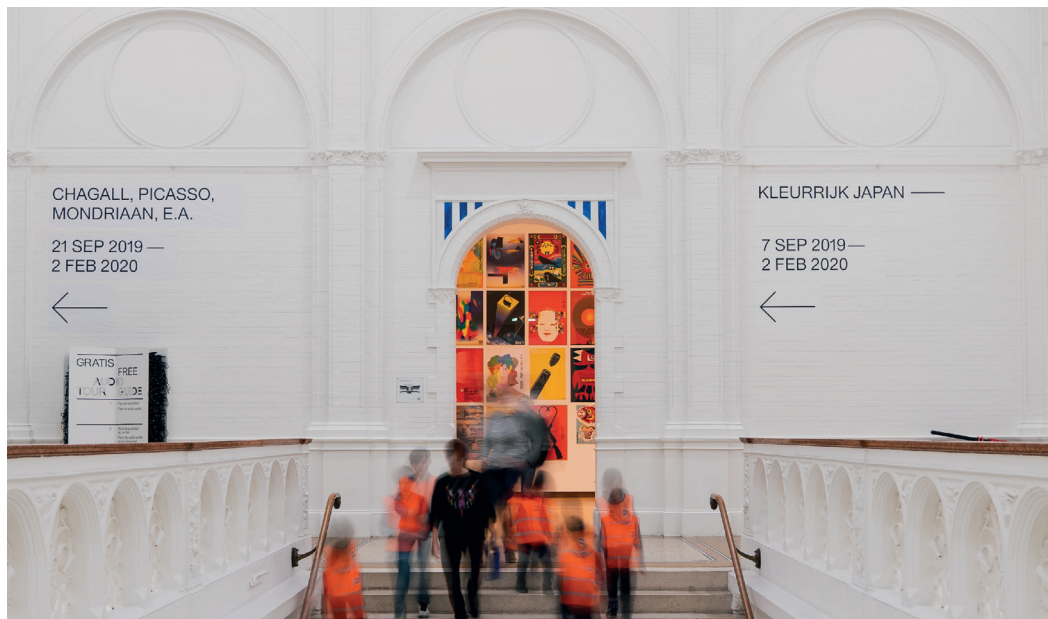


Fig. 02. Kelvin Han (2019). *ArtScience Museum in Singapore*. <<https://unsplash.com/photos/MLOBdx-8Go0>> (consultato il 08 agosto 2022).

a tema multimediali; sia per una deriva iper-specialistica e nozionistica basta su fatti, date e cifre – che risulta aspramente criticata perché disconnessa dall'istruzione e dalle realtà sociali [Silberman 2009]. Identificato questo enorme e crescente divario tra il patrimonio fruito per intrattenimento e il patrimonio fruito come apprendimento, si è dato il via a un'iniziativa all'interno dell'ICOMOS per formulare un chiaro sviluppo dell'interpretazione del patrimonio. Più precisamente, all'interno della *Carta ICOMOS* vengono inseriti degli obiettivi e dei principi fondamentali riguardanti l'interpretazione e la diffusione dei contenuti relativi al patrimonio culturale: i più attinenti al confronto tra i due saperi sono il Principio 1, riguardante l'accessibilità del 'sapere non esperto', e il Principio 6, che sposta l'attenzione sulla partecipazione del 'sapere esperto'. Il principio di "Access and Understanding" [The Icomos Charter For The Interpretation And Presentation Of Cultural Heritage Sites, 2008, p. 3] sottolinea l'importanza della fruizione delle risorse del patrimonio culturale per qualsiasi tipologia di utenza, a prescindere dalla condizione fisica, linguistica, culturale e intellettuale; i siti del patrimonio culturale devono offrire accessibilità pari a qualsiasi luogo pubblico nonché garantire pieno beneficio, comprensione e apprezzamento del patrimonio culturale. Il sesto principio – riguardante l'inclusività – stabilisce una piena partecipazione degli specialisti del settore, integrando le loro competenze nei programmi di interpretazione e presentazione: i valori attribuiti a un luogo del patrimonio sono in costante mutamento, si evolvono rispetto al tempo e allo spazio; gli esperti possono modificare i valori attribuiti a un luogo in base alla risposta ai cambiamenti demografici e tecnologici, così come una comunità può attribuire valori diversi rispetto alle generazioni precedenti [Araoz 2011]. A fronte di tali dati la domanda principale è univoca: è possibile sviluppare delle metodologie che uniscano i due saperi, in modo che le informazioni possano essere fruite in maniera analoga da più categorie di individui?

### Il dialogo tra 'sapere esperto' e 'sapere non esperto'

Come anticipato nel paragrafo introduttivo, 'sapere esperto' e 'sapere non esperto' utilizzano linguaggi differenti per la divulgazione dei contenuti e hanno capacità differenti di interpretarli e percepirlili.

Per 'sapere esperto' si intende un pubblico che ha le conoscenze e le competenze per utilizzare linguaggi specialistici, a differenza del 'sapere non esperto' che dispone solo delle competenze per comprendere e utilizzare linguaggi non specializzati. Si prenda ad esempio il

settore architettonico, in cui il 'sapere esperto' è ipoteticamente raffigurato da un architetto, un ingegnere, un tecnico, una figura, capace dunque di interpretare e rielaborare progetti e rappresentazioni: l'esperto, grazie alle sue competenze, è capace di comprendere le informazioni, utili per il raggiungimento dei suoi obiettivi; sa leggere e comprendere un modello digitale che rappresenta precise informazioni architettoniche, per cui non necessita di rappresentazioni più intuitive.

Il 'sapere non esperto' non necessariamente è incarnato da un soggetto dalla non sufficiente istruzione scolastica o digitale, ma può anche coincidere con un 'sapere esperto' di un differente ambito [Bandarin et al. 2011]. In questo caso, chi non è padrone di particolari strumenti tecnologici o di particolari linguaggi disciplinari potrebbe avere più difficoltà a leggere e comprendere informazioni veicolate da linguaggi specialistici, rendendo essenziale dunque un processo di interpretazione e comunicazione delle informazioni. A questo proposito, la rappresentazione grafica del bene culturale è considerata un'efficace strategia di apprendimento, in cui l'utente non è più un fruitore passivo ma è attivamente coinvolto nel processo cognitivo, in quanto permette di selezionare e organizzare le informazioni da apprendere (fig. 02).

L'uso delle immagini e dei disegni come strategia per rafforzare l'apprendimento è una tecnica ampiamente utilizzata, con la quale è possibile migliorare la trasmissione e l'accessibilità delle notizie attraverso l'uso della propria intelligenza grafica: il processo di apprendimento segue due canali, quello visivo e quello uditivo. Singolarmente possiedono delle capacità limitate ma, se usati in parallelo, consentono di acquisire maggiori dati senza sovraccaricare un singolo canale; per l'appunto, tra le "tecniche di trasmissione di contenuti scientifici riguardanti i siti patrimonio culturale l'illustrazione si configura come una delle più efficaci in quanto capace di utilizzare il canale di comunicazione più sviluppato e immediato – quello visivo – attraverso l'uso di linguaggi grafici semplici e intuitivi su supporti di trasmissione tradizionali, che non richiedono dunque competenze particolari dal punto di vista tecnologico o strumentale"[Cicalò et al. 2021, p. 96]. Il canale grafico-visivo si rivela adeguato ma non sufficiente, in quanto potrebbe risultare carente di alcune nozioni fondamentali che completano il quadro storico e notazionale del bene preso in esame. Esistono perciò diversi output che agevolano la trasmissione del bene a più saperi: tra le più utilizzate e facilmente comprensibili si configurano l'infografica e il Visual Journalism (<https://www.behance.net/gallery/57638569/UNESCO-EXHIBITION-18-Illustrated-posters>).

### **Il *Visual Journalism* per il dialogo tra i saperi**

Negli ultimi anni si è sempre più affermata la tendenza a utilizzare l'infografica per la comunicazione del patrimonio culturale, fissandone uno scopo e facendo sì che il prodotto grafico abbia una funzione specifica. Le infografiche e le illustrazioni espongono i fatti, rappresentano la realtà, mostrano enormi quantità di dati in maniera diversa rispetto a una mera visualizzazione quantitativa (figg. 03, 05) [Cairo 2011].

Spesso le infografiche vengono costruite secondo l'approccio del *Visual Journalism*, una realtà sempre più praticata e diffusa. All'inizio degli anni 2000, con tale terminologia s'intendevano esclusivamente dei disegni a supporto delle informazioni giornalistiche nelle varie declinazioni visive (fig. 06). Più recentemente, nell'ambito della divulgazione del patrimonio culturale, il *Visual Journalism* si identifica come l'unione tra la rappresentazione architettonica, l'illustrazione e l'infografica finalizzata alla visualizzazione intuitiva, anche interattiva, di dati e informazioni. La modellazione 3D si configura in tal senso come un'utile base su cui elaborare tutti questi elementi, che possono essere utilizzati per la trasmissione del patrimonio culturale a utenti non esperti [Gynnild 2019].

Il giornalismo visivo nasce dalle testate giornalistiche e pionieri di questa tecnica sono senz'altro il *New York Times*, *Sport Illustrated* e il *National Geographic* [Kang 2019]. Quest'ultimo vanta all'interno nella sua squadra la presenza di Fernando Baptista, senior editor di infografiche presso la sede della rivista a Washington. L'illustratore descrive il suo lavoro come la narrazione di contenuti tematici differenti tramite la comunicazione visuale, utilizzando una grafica viva invitante e lineare. Significativi sono i lavori prodotti basandosi sui modelli tridi-



Fig. 03. Joyce Romero (2019). National Museum of Singapore. <<https://unsplash.com/photos/e1VpJSh3el>> (consultato il 08 agosto 2022).

Fig. 04. Choo Yut Shing (2019). Promotion for SAW (Singapore Art Week) and Light to Night Festival at Civic District display at the National Gallery of Singapore, St. Andrew's Road. <

Fig. 05. Choo Yut Shing (2018). Telok Blangah Emergency Preparedness Day 2018 at the Telok Blangah Mall/Market. <<https://www.flickr.com/photos/25802865@N08/40482967570/in/photostream/>> (consultato il 08 agosto 2022).



mensionali di un edificio o di un oggetto: tra le più ricche di dettagli si possono annoverare le opere *Inside a Wari Tomb* e la *Cupola del Duomo* di Firenze di Filippo Brunelleschi (si vedano: [https://issuu.com/projectbeagle/docs/national\\_geographic\\_usa\\_2014-06/82](https://issuu.com/projectbeagle/docs/national_geographic_usa_2014-06/82) a pp. 82-83; <https://www.nationalgeographic.org/hires/domed-buildings/>). Nelle rispettive tavole l'autore utilizza più espedienti per rendere comunicabile l'analisi del bene culturale: linee del tempo cronologiche e tipologiche, analisi dettagliate di elementi grafici e simbolismi, spaccati assometrici sono solo alcuni degli elementi che trasformano i concetti virtuali e astratti in contenuti concreti e visibili. Il 'sapere esperto' può dunque utilizzare le tecnologie più avanzate di modellazione digitale per favorire la comunicazione e il dialogo con il 'sapere non esperto', poco abituato ai supporti digitali.

## Conclusioni

L'illustrazione, la grafica, l'infografica e tutti i linguaggi grafici che stimolano il canale visivo consentono di rendere accessibile al pubblico grandi quantità d'informazioni senza necessariamente avere delle competenze specialistiche. In questo modo i contenuti divengono più familiari, semplificati e accattivanti: un valido ausilio per la divulgazione delle informazioni, sia nell'ambito dell'apprendimento, sia in ambito ludico. Le metodologie esposte precedentemente favoriscono la rappresentazione delle diverse declinazioni del patrimonio culturale, spaziando dai suoi valori concreti a quelli più astratti che trovano, grazie alle immagini e alle rappresentazioni, una loro conformazione e una loro precisa descrizione visiva. A supporto delle rappresentazioni vengono affiancati i testi che, sebbene con minore importanza rispetto alle immagini, forniscono ulteriori informazioni e permettono ai supporti informativi e narrativi di raggiungere una maggiore efficacia (fig. 07). Dal punto di vista dell'architettura, la modellazione digitale permette la realizzazione di basi utili per le post-produzioni finalizzate alla divulgazione. Il patrimonio culturale materiale consistente in edifici e manufatti può essere più facilmente riprodotto, mentre l'intangibilità del patrimonio culturale immateriale può essere a sua volta visualizzata efficacemente attraverso illustrazioni quali, ad esempio, *Easter Island*, l'intelligente opera di Fernando Baptista che mostra le tecniche di innalzamento delle Moai dell'Isola di Pasqua (<https://www.nationalgeographic.com/magazine/article/easter-island-1>). L'illustratore incarna dunque la figura del visualizzatore per eccellenza, capace di tradurre la conoscenza in immagini intuitive e facilmente fruibili da pubblici differenti. Le finalità d'impiego di queste possono essere molteplici e diversificate: sta nella creatività del divulgatore scegliere un corretto utilizzo per poter raggiungere quanti più utenti possibile (fig. 08).



Fig. 06. Choo Yüt Shing (2019). Information panel display at the rotunda of the National Museum of Singapore for the Children's Special interactive exhibition. <<https://www.flickr.com/photos/25802865@N08/48156202507/>> (consultato il 08 agosto 2022).

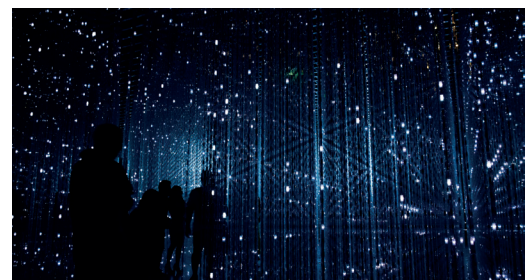


Fig. 07. Bret Kavanaugh (2019). Weedmaps museum of weed in USA. <[https://unsplash.com/photos/\\_af0\\_qAh4K4](https://unsplash.com/photos/_af0_qAh4K4)> (consultato il 08 agosto 2022).

Fig. 08. Robynne Hu (2019). Bayfront Avenue, FUTURE WORLD of ArtScience Museum in Singapore. <<https://unsplash.com/photos/HOrhCn-QsxnQ>> (consultato il 08 agosto 2022).

### Riferimenti bibliografici

- Araoz G. F. (2011). Preserving heritage places under a new paradigm. In *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, vol. 1, iss 1, pp. 55-60. <<http://dx.doi.org/10.1108/2044126111129933>> (consultato il 21 febbraio 2022).
- Bandarin, F., Hosagrahar, J., & Albemaz, F. S. (2011). Why development needs culture. In *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, vol. 1, iss 1, pp. 15-25. <http://dx.doi.org/10.1108/2044126111129906> (consultato il 21 febbraio 2022).
- Cairo, A. (2011). *L'Arte Funzionale. Infografica e visualizzazione delle informazioni*. Londra: Pearson.
- Cicalò, E., Valentino, M., & Pileri, M. (2021). 3D Modeling per il Visual Journalism nella comunicazione del patrimonio culturale. In: Empler T., Caldarone A., & Fusinetti A. (a cura di), *3D MODELING & BIM. Digital Twin*, pp. 94-109. Roma: DEI Tipografia del Genio Civile.
- Gynild, A. (2019). Visual Journalism. In *The International Encyclopedia of Journalism Studies*, pp. 1-8. <<https://doi.org/10.1002/9781118841570.iejs0274>> (consultato il 18 febbraio 2022).
- Kang, F. (2019). Research and Visual of Data Journalism. In *International Conference on Humanities, Cultures, Arts and Design 2019*, pp. 35-39. <<https://doi.org/10.25236/ICHCAD.2019.007>> (consultato il 18 febbraio 2022).
- Silberman, N. A. (2009). Process Not Product: The ICOMOS Ename Charter (2008) and the Practice of Heritage Stewardship. In *The Journal of Heritage Stewardship*, n. 10, pp. 6-15. <[https://scholarworks.umass.edu/efsp\\_pub\\_articles/10](https://scholarworks.umass.edu/efsp_pub_articles/10)> (consultato il 21 febbraio 2022).
- Varricchione, R. (2021). *Valorizzazione economica del patrimonio culturale nel Piano nazione di ripresa e resilienza*. Tesi di laurea triennale in Politiche dell'Unione Europea, relatore prof. Luciano Monti. Libera Università Internazionale degli Studi Sociali Guido Carli.

### Autore

Marta Pileri, Università degli Studi di Sassari, [m.pileri@studenti.uniss.it](mailto:m.pileri@studenti.uniss.it)

Per citare questo capitolo: Pileri Marta (2022). Il dialogo tra saperi per la comunicazione del patrimonio culturale/ The dialogue between knowledge for the cultural heritage communication. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di), *Dialoghi. Visioni e visualità. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1805-1820.





# The dialogue between knowledge for the cultural heritage communication

Marta Pileri

## *Abstract*

The communication of cultural heritage is a modern theme in continuous evolution and in search of new strategies to be able to favor its own transmission. In this article, the theme of the dialogue between 'expert knowledge' and 'non-expert knowledge' will be explored, comparing their different objectives. The methodologies used for the transmission of knowledge inherent to cultural heritage between these two different types of knowledge will also be explored with particular reference to illustration and Visual Journalism, which are configured as effective techniques for the dissemination of knowledge and the involvement of the greatest possible number of users.

## *Keywords*

Cultural heritage, expert knowledge, non-expert knowledge, communication, visualization



Giu Vicente (2018). VR in Belgium. <<https://unsplash.com/photos/FMAArg2k-3qOU>> (accessed August 08, 2022).

## Introduction

The communication of cultural heritage is a current issue, constantly looking for new methodologies and forms of expression. The Italian state, rich in cultural values, considers these aspects to be central: in fact, specific plans have recently been drawn up for the recovery of the cultural economy following the health emergency of Covid-19. These include the PNRR - National Recovery and Resilience Plan which defines the lines of the Italian Recovery Plan in order to request the necessary funding from the European Union, and the PNR, National Research Program, which outlines new horizons for national research for the next few years.

The economy of cultural heritage has suffered a serious decline due to the poor accessibility of museums and cultural sites due to anti-contagion limitations. To counter the effects, Europe has drawn up a series of measures for a total of 750 billion euros.

The PNRR, adopted by Italy, contains numerous provisions related to the cultural sector; aimed at its relaunch and its consequent enhancement. It was deemed necessary to strengthen the methods of use and communication of cultural heritage, as well as the indirect interventions that will favor the creation of new digital cultural services [Varricchione, 2021].

The ongoing debate calls for the involvement and achievement of the various categories of users, regardless of their different cultural or socio-economic conditions. And this is where the dialogue between the modes of dialogue between multiple categories of individuals comes into play who, although they have different skills, focus on the unique goal of understanding and learning. Specifically, they are divided into two main categories: 'expert knowledge' and 'non-expert knowledge'. 'Expert knowledge', a specialized public capable of quickly interpreting technical-specialist languages, differs from 'non-expert knowledge' which is made up of users unrelated to the subject who need simpler and more immediate forms of communication (fig. 01). With the emergence of technological natives, today there is a tendency to invest more in advanced technological communication "not considering that, according to the OECD, only 21% of the population has a sufficient level of digital literacy" [Cicalò et al., 2021, p. 96]. Although most of the users of cultural heritage possess a high cultural and digital literacy, there is an urgent need to also consider users who are excluded from the most technologically advanced methods. A more systematic approach to this topic is therefore required, as the public communication of information on cultural heritage sites. The communication of cultural sites risks becoming more and more complex and exclusive, both due to a potential drift oriented towards entertainment, virtualization and digitization in forms often similar to multimedia theme parks; both for a hyper-specialized and notional drift based on facts,



Fig. 01. Liam McGarry (2020). Stedelijk Museum in Amsterdam. <<https://unsplash.com/photos/O2u8FjMBP7E>> (accessed August 08, 2022).

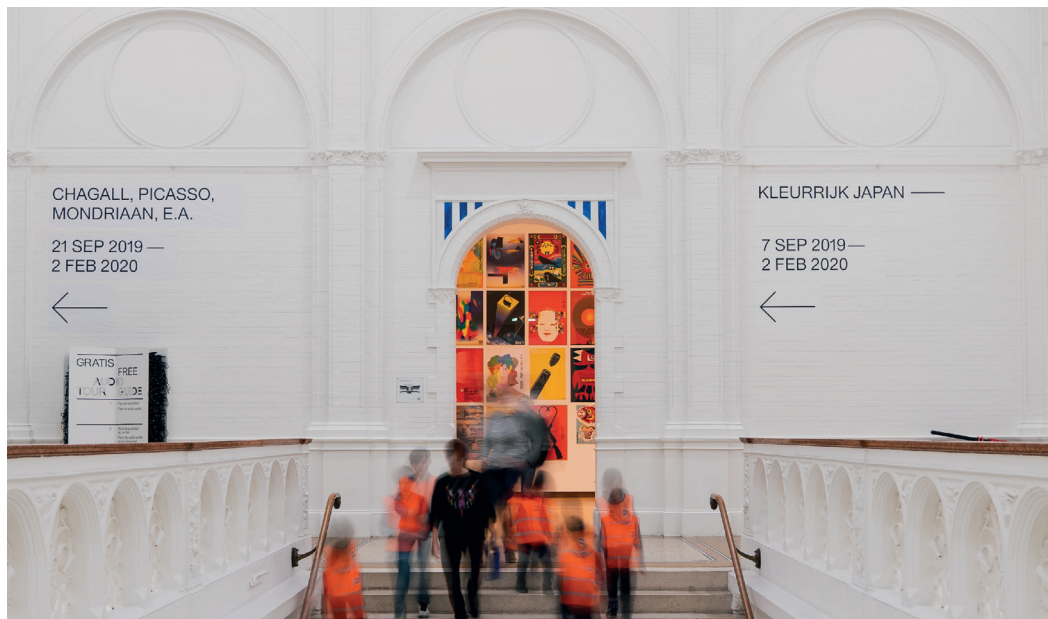


Fig. 02. Kelvin Han (2019). ArtScience Museum in Singapore. <<https://unsplash.com/photos/MLOB-drx8Go0>> (accessed August 08, 2022).

dates and figures - which is harshly criticized because it is disconnected from education and social realities [Silberman, 2009]. Having identified this huge and growing gap between heritage used for entertainment and heritage used as learning, an initiative was launched within ICOMOS to formulate a clear development of heritage interpretation. More precisely, the *ICOMOS Charter* includes objectives and fundamental principles regarding the interpretation and dissemination of contents relating to cultural heritage: the most relevant to the comparison between the two knowledge are Principle 1, concerning the accessibility of 'non-expert knowledge', and Principle 6, which shifts the focus to the participation of 'expert knowledge'. The principle of "Access and Understanding" [The Icomos Charter For The Interpretation And Presentation Of Cultural Heritage Sites, 2008, p. 3] underlines the importance of the use of cultural heritage resources for any type of user, regardless of physical, linguistic, cultural and intellectual condition; cultural heritage sites must offer equal accessibility to any public place as well as ensure the full benefit, understanding and appreciation of cultural heritage. The sixth principle - concerning inclusiveness - establishes the full participation of specialists in the sector, integrating their skills in the interpretation and presentation programs: the values attributed to a heritage site are constantly changing, they evolve with respect to time and space; experts can change the values attributed to a place based on the response to demographic and technological changes, just as a community can attribute different values to previous generations [Araoz, 2011]. Faced with such data, the main question is unambiguous: is it possible to develop methodologies that combine the two knowledge, so that the information can be used in a similar way by several categories of individuals?

### The dialogue between 'expert knowledge' and 'non-expert knowledge'

As anticipated in the introductory paragraph, 'expert knowledge' and 'non-expert knowledge' use different languages for the dissemination of content and have different abilities to interpret and perceive them.

'Expert knowledge' means an audience that has the knowledge and skills to use specialized languages, unlike 'non-expert knowledge' which only has the skills to understand and use non-specialized languages. Take for example the architectural sector, in which 'expert knowledge' is hypothetically represented by an architect, an engineer, a technician, a figure, therefore capable of interpreting and reworking projects and representations: the expert, thanks

to his skills, is able to understand information, useful for the achievement of his objectives; he knows how to read and understand a digital model that represents precise architectural information, so doesn't need more intuitive representations.

'Non-expert knowledge' is not necessarily embodied by a subject with insufficient school or digital education, but can also coincide with 'expert knowledge' from a different field [Bandarin et al., 2011]. In this case, those who are not master of particular technological tools or particular disciplinary languages may have more difficulty in reading and understanding information conveyed by specialized languages thus making a process of interpretation and communication of information essential. In this regard, the graphic representation of the cultural asset is considered an effective learning strategy in which the user is no longer a passive user but is actively involved in the cognitive process, as it allows to select and organize the information to be learned (fig. 02).

The use of images and drawings as a strategy to reinforce learning is a widely used technique, with which it is possible to improve the transmission and accessibility of news through the use of one's graphic intelligence: the learning process follows two channels, the visual and the auditory. Individually they have limited capabilities but, if used in parallel, they allow to acquire more data without overloading a single channel; precisely, among the "techniques for transmitting scientific content concerning cultural heritage sites, illustration is one of the most effective as it is capable of using the most developed and immediate communication channel - the visual one - through the use of simple and intuitive graphic languages on traditional transmission media, which therefore do not require particular skills from a technological or instrumental point of view "[Cicalò et al., 2021, p. 96]. The graphic-visual channel turns out to be adequate but not sufficient, as it could be lacking in some fundamental notions that complete the historical and notational picture of the asset under consideration. There are therefore various outputs that facilitate the transmission of the asset to more knowledge: among the most used and easily understandable are the infographics and Visual Journalism (<https://www.behance.net/gallery/57638569/UNESCO-EXHIBITION-18-Illustrated-posters>).

### Visual Journalism for the dialogue between knowledge

In recent years, the trend to use infographics for communicating cultural heritage has become increasingly established, setting a purpose and ensuring that the graphic product has a specific function. Infographics and illustrations expose the facts, represent reality, show huge amounts of data in a different way than a mere quantitative visualization (figs. 03, 05) [Cairo, 2011].

Infographics are often built according to the approach of Visual Journalism, an increasingly practiced and widespread reality. At the beginning of the 2000s, this terminology only meant drawings to support journalistic information in various visual forms (fig. 06). More recently, as part of the dissemination of cultural heritage, Visual Journalism is identified as the union between architectural representation, illustration and infographics aimed at the intuitive visualization, including interactive, of data and information. In this sense, 3D modeling is a useful basis on which to process all these elements, which can be used for the transmission of cultural heritage to non-expert users [Gynnild, 2019].

Visual journalism was born from newspapers and the pioneers of this technique are undoubtedly the *New York Times*, *Sport Illustrated* and *National Geographic* [Kang, 2019]. The latter boasts within his team the presence of Fernando Baptista, senior infographic editor at the magazine's headquarters in Washington. The illustrator describes his work as the narration of different thematic contents through visual communication, using inviting and linear visual graphics. The works produced based on the three-dimensional models of a building or object are significant: among the richest in detail we can mention the works *Inside a Wari Tomb* and the *Dome of the Florence Cathedral* by Filippo Brunelleschi ([https://issuu.com/projectbeagle/docs/national\\_geographic\\_usa\\_2014-06/82](https://issuu.com/projectbeagle/docs/national_geographic_usa_2014-06/82), pp. 82-83; <https://www.nationalgeographic.org/hires/domed-buildings/>).



Fig. 04. Choo Yut Shing (2019). Promotion for SAW (Singapore Art Week) and Light to Night Festival at Civic District display at the National Gallery of Singapore, St. Andrew's Road. <

Fig. 05. Choo Yut Shing (2018). Telok Blangah Emergency Preparedness Day 2018 at the Telok Blangah Mall/Market. <

In the respective tables, the author uses several expedients to make the analysis of the cultural asset communicable: chronological and typological timelines, detailed analysis of graphic elements and symbolisms, axonometric splits are just some of the elements that transform virtual and abstract concepts into content concrete and visible. 'Expert knowledge' can therefore use the most advanced digital modeling technologies to facilitate communication and dialogue with 'non-expert knowledge' not very used to digital media.

## Conclusions

The illustration, graphics, infographics and all the graphic languages that stimulate the visual channel make it possible to make large amounts of information accessible to the public without necessarily having specialized skills. In this way, the contents become more familiar, simplified and captivating: a valid aid for the dissemination of information, both in the context of learning and play. The previously exposed methodologies favor the representation of the different declinations of cultural heritage, ranging from its concrete values to the more abstract ones which, thanks to images and representations, find their conformation and their precise visual description. In support of the representations, texts are placed side by side which, although with lesser importance than images, provide further information and allow information and narrative supports to achieve greater effectiveness (fig. 07).

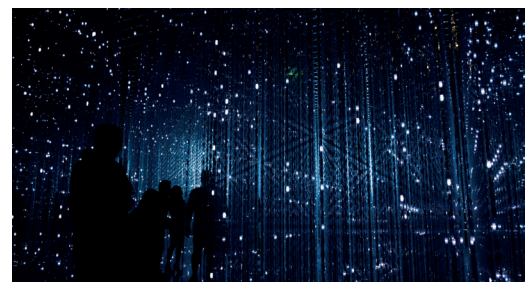
From an architectural point of view, digital modeling allows the creation of useful bases for post-productions aimed at dissemination. The material cultural heritage consisting of buildings and artifacts can be more easily reproduced while the intangibility of the intangible cultural heritage can in turn be effectively displayed through illustrations such as, for example, Easter Island, Fernando Baptista's clever work showing the techniques of raising the Moai of *Easter Island* (<https://www.nationalgeographic.com/magazine/article/easter-island-1>). The illustrator therefore embodies the figure of the viewer par excellence, capable of translating knowledge into intuitive images that are easily usable by different audiences. The purposes of use of these can be multiple and diversified: it lies in the creativity of the disseminator to choose a correct use in order to reach as many users as possible (fig. 08).



Fig. 06. Choo Yüt Shing (2019). Information panel display at the rotunda of the National Museum of Singapore for the Children's Special interactive exhibition. <<https://www.flickr.com/photos/25802865@N08/48156202507/>> (accessed August 08, 2022).

Fig. 07. Bret Kavanaugh (2019). Weedmaps museum of weed in USA. <[https://unsplash.com/photos/\\_af0\\_qAh4K4](https://unsplash.com/photos/_af0_qAh4K4)> (accessed August 08, 2022).

Fig. 08. Robynne Hu (2019). Bayfront Avenue, FUTURE WORLD of ArtScience Museum in Singapore. <<https://unsplash.com/photos/HOrhC-nQsxmQ>> (accessed August 08, 2022).



## References

Araoz G. F. (2011). Preserving heritage places under a new paradigm. In *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, vol. 1, iss 1, pp. 55-60. <<http://dx.doi.org/10.1108/20441261111129933>> (consultato il 21 febbraio 2022).

Bandarin, F., Hosagrahar, J., & Albernaz, F. S. (2011). Why development needs culture. In *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development*, vol. 1, iss 1, pp. 15-25. <http://dx.doi.org/10.1108/20441261111129906> (consultato il 21 febbraio 2022).

Cairo, A. (2011). *L'Arte Funzionale. Infografica e visualizzazione delle informazioni*. Londra: Pearson.

Cicalò, E., Valentino, M., & Pileri, M. (2021). 3D Modeling per il Visual Journalism nella comunicazione del patrimonio culturale. In: Empler T., Caldarone A., & Fusinetti A. (a cura di), *3D MODELING & BIM. Digital Twin*, pp. 94-109. Roma: DEI Tipografia del Genio Civile.

Gynnild, A. (2019), *Visual Journalism*. In *The International Encyclopedia of Journalism Studies*, pp. 1-8. <<https://doi.org/10.1002/9781118841570.iejs0274>> (consultato il 18 febbraio 2022).

Kang, F. (2019), *Research and Visual of Data Journalism*. In *International Conference on Humanities, Cultures, Arts and Design 2019*, pp. 35-39. <<https://doi.org/10.25236/ICHCAD.2019.007>> (consultato il 18 febbraio 2022).

Silberman, N. A. (2009). Process Not Product: The ICOMOS Ename Charter (2008) and the Practice of Heritage Stewardship. In *The Journal of Heritage Stewardship*, n. 10, pp. 6-15. <[https://scholarworks.umass.edu/efsp\\_pub\\_articles/10](https://scholarworks.umass.edu/efsp_pub_articles/10)> (consultato il 21 febbraio 2022).

Varricchione, R. (2021). *Valorizzazione economica del patrimonio culturale nel Piano nazionale di ripresa e resilienza*. Tesi di laurea triennale in Politiche dell'Unione Europea, relatore prof. Luciano Monti. Libera Università Internazionale degli Studi Sociali Guido Carli.

## Author

Marta Pileri, Università degli Studi di Sassari, [m.pileri@studenti.uniss.it](mailto:m.pileri@studenti.uniss.it)

*To cite this chapter:* Pileri Marta (2022). Il dialogo tra saperi per la comunicazione del patrimonio culturale/ The dialogue between knowledge for the cultural heritage communication. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1805-1820.