

# I Fenici: itinerari elettronici

La presenza della IBM Italia  
alla mostra  
"I Fenici"



IBM

*Alla Mostra "I Fenici", curata dal prof. Sabatino Moscati, sono presenti programmi didattici interattivi, sviluppati su Personal System/2 con immagini ad alta definizione, realizzati espressamente dalla IBM Italia.*

*Attraverso un semplice "gioco" di domande e risposte, il pubblico può familiarizzarsi con i lineamenti principali e con alcuni aspetti particolari della civiltà fenicia, dalla navigazione ai commerci, dalle città agli usi e costumi di vita.*



Computer e Fenici: il punto più alto della nostra tecnologia e un popolo scomparso 2.000 anni fa. Potrebbe apparire incolmabile la distanza, non solo temporale, che separa questi due elementi. Eppure, le due ampie sale allestite dalla IBM Italia nell'ambito dell'esposizione veneziana dimostrano il contrario. Esse sono forse il luogo della sintesi ideale del percorso che conduce il visitatore attraverso una delle più affascinanti, misteriose e poliedriche civiltà che hanno popolato e animato il bacino del Mediterraneo.

Tastiere e schermi sono qui disponibili al servizio dell'archeologia e della ricerca storica. In particolare, le due sale IBM sono state concepite per consentire al pubblico di seguire itinerari paralleli a quello della mostra, soffermandosi sui dettagli che, di volta in volta, più colpiscono la fantasia e suscitano l'interesse di ogni visitatore.

Le apparecchiature, per quanto sofisticate, sono di facile uso e la persona che vi si siede di fronte non rimane un semplice spettatore. Dialogando con il computer si possono infatti selezionare informazioni, ricostruire reperti, valutare indizi e verificare ipotesi di ricerca. In un'operazione che, pur assumendo le caratteristiche di un gioco, ha l'obiettivo di simulare l'attività dell'archeologo alla riscoperta di un'antica civiltà, il visitatore riesce a fissare in una visione più viva ed organica le impressioni ricavate lungo il percorso espositivo.



### Itinerari elettronici

Le sale IBM sono attrezzate con 12 calcolatori PS/2 mod. 80, provvisti di schermi policromatici 8513 per i testi, di video 8514 ad alta risoluzione e di grandi schermi per la visualizzazione di immagini digitalizzate. Su questi calcolatori sono stati installati quattro programmi, strutturati in modo da poter servire una vasta fascia di persone con vari livelli di apprendimento: dai ragazzi delle scuole agli adulti che siano interessati ad aspetti più complessi della civiltà fenicia.

I programmi, realizzati dalla IBM Italia con la consulenza di Piero Bartoloni del Consiglio Nazionale delle Ricerche, prevedono una pressoché completa interattività fra i visitatori e lo strumento elettronico. L'accostamento fra i testi - presentati in una veste divulgativa, senza per questo comprometterne la validità scientifica - e le immagini, oltre a creare un effetto spettacolare, costituisce un sussidio didattico al tempo stesso avvincente e di alta qualità.





### Civiltà Fenicia

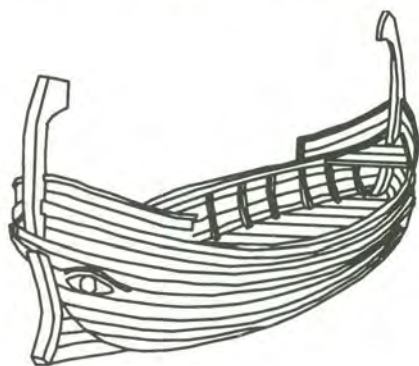
Il primo programma, di carattere globale, è anche il più organico e vario dei quattro, in quanto tende a dare al visitatore una visione d'insieme della civiltà fenicia. L'indice generale offre una prima scelta fra otto argomenti base che vanno dalla storia dei Fenici a quella dei Cartaginesi (i Fenici d'occidente), gli usi e costumi, i commerci, le leggendarie imprese marinare ecc. Ognuno di questi argomenti apre la porta ad una serie di quesiti: "Chi furono i Fenici?", "Qual'è l'origine del loro nome?", "È vero che i Fenici sacrificavano i bambini?", "Come concepì Annibale la guerra contro Roma?" e molti altri ai quali il computer fornisce, nei limiti del possibile e delle attuali conoscenze, una risposta. Si può assistere, per esempio, alla ricostruzione elettronica della famosa battaglia di Canne, consultare le mappe dell'espansione dei Fenici nel Mediterraneo e gli itinerari delle loro esplorazioni oceaniche, e persino avere ragguagli sulla cucina e sui piatti tipici di questo popolo.



### Riscoperta di una città

Nel 256 a.C. le legioni romane guidate da Marco Atilio Regolo, dopo aver sconfitto la flotta cartaginese in una battaglia al largo di capo Ecnomo (Licata, Sicilia), si diressero verso il nord Africa dove saccheggiarono e distrussero molti centri abitati. Fra questi vi era Kerkouane, grande ed importante centro commerciale situato vicino all'attuale città di Kelibia, le cui rovine sono state recentissimamente riportate alla luce. Il computer propone un percorso a tappe alla riscoperta della città. Partendo dalla carta topografica della zona dei ritrovamenti, il visitatore, aiutato da una serie di indizi, deve cercare di individuare nel minor tempo possibile i confini di Kerkouane. Dall'individuazione della pianta della città si passa poi alla ricostruzione della struttura urbana e dei singoli edifici.





## Navi e Commerci

Cartagine era giustamente famosa nell'antichità, non solo per la potenza della sua flotta e la ricchezza dei suoi commerci, ma anche per la grandiosità architettonica del suo porto: una costruzione che, a giudicare dalle descrizioni degli storici dell'antichità, doveva essere frutto di un mirabile ingegno. Anche in questo programma, il computer offre al visitatore la possibilità di partecipare idealmente all'emozione della riscoperta archeologica. Dopo aver individuato su una mappa di Capo Bon (Tunisia) la zona nella quale presumibilmente sorgeva il porto ed averne ricostruito la pianta, ci si può addentrare nei particolari. A scelta, ci si può focalizzare sulla struttura dell'edificio che conteneva, per così dire, gli "uffici" dell'ammiraglio, oppure visualizzare una serie di assonometrie e sezioni delle più conosciute imbarcazioni fenicie. La temibile e velocissima pentera, una nave da guerra capace di raggiungere una velocità di battaglia di oltre sei nodi; la trireme, "signora del Mediterraneo" che ha dominato il nostro mare per oltre due secoli e che ha giocato un ruolo decisivo in alcune grandi battaglie dell'antichità (ad esempio Salamina); le capienti e affidabili imbarcazioni commerciali con le quali i Fenici hanno saputo compiere imprese straordinarie come la circumnavigazione dell'Africa, vengono descritte e mostrate sugli schermi del calcolatore.



## Laboratorio reperti

I Fenici, oltre che abili commercianti e formidabili navigatori, erano ottimi artigiani. Le materie prime da loro usate erano fondamentalmente quattro: la pietra, i metalli, il vetro, la terracotta. Il programma offre la possibilità di approfondire la conoscenza delle tecniche, degli strumenti e dei metodi di lavoro impiegati dagli artigiani fenici per ognuno di questi quattro materiali. Attraverso l'analisi di alcuni oggetti-campione, scelti fra quelli più significativi esposti alla mostra, il visitatore può inoltre scegliere di concentrare la propria attenzione sui procedimenti degli antichi artigiani, o sulle fasi successive dei restauri effettuati in epoca recente. L'opera dei restauratori, fra l'altro, porta alla luce le tecniche sofisticatissime usate dagli artigiani fenici, per esempio per la colorazione degli oggetti in vetro.

Questo programma - che si avvale fra l'altro della consulenza tecnica dello Studio Restauri Formica di Milano - è forse il più complesso dei quattro, in quanto si propone di presentare, entro i limiti di un'operazione di questo tipo, le tecnologie impiegate dagli artigiani del mondo antico, arrivando talvolta a risultati sorprendenti.



## I Fenici: cronologia essenziale

### Oriente

- 1200 a.C. Origine dei Fenici. Predominio di Sidone.  
1100 Decadenza dell'influenza politica egiziana.  
Spedizione di Tiglatpileser I re di Assur che esige tributi da Arado, Biblo e Sidone.  
1000 Predominio di Tiro. Regno di Ahiram re di Biblo.  
980 Regno di Ittobaal re di Biblo.  
950 Regno di Hiram di Tiro. Regno di Salomone di Israele. Costruzione del tempio di Gerusalemme e spedizione nel Mar Rosso verso Ofir (Etiopia?).  
940 Regno di Abibaal re di Biblo.  
920 Regno di Yehimilk re di Biblo.  
900 Regno di Elibaal re di Biblo.  
887 Regno di Ittobaal re di Tiro.  
880 Regno di Shipitbaal re di Biblo.  
875 Spedizione di Assurnasirpal II re di Assur che esige tributi da Tiro, Sidone, Biblo e Arado.  
860 Maestranze di Tito e Sidone costruiscono il Palazzo del re a Nimrud in Assiria.  
852 Spedizione di Salmanassar III re di Assur che impone tributi alle città fenicie. Battaglia di Qarqar.  
840 Spedizione di Salmanassar III che esige tributi da Tiro e Sidone.  
837 Spedizione di Salmanassar III che esige tributi da Tiro, Sidone e Biblo.  
820 Inizio del regno di Pumayaton di Tiro.  
814 Fuga verso Occidente di Elissa/Didone sorella del re Pumayaton.  
805 Spedizione di Adadnirari III re di Assur che esige tributi da Tiro e Sidone.  
743 Tiglatpileser III re di Assur conquista la Fenicia settentrionale fino a Biblo che diviene provincia assira.  
740 Tiglatpileser III impone tributi a Tiro.  
725 Spedizione di Salmanassar V re di Assur.  
720 Sargon II re di Assur conquista Cipro.  
700 Sennacherib sconfigge una coalizione di città fenicie tra le quali Sidone, Sarepta, Akziv e Acco, e impone tributi a Biblo e Arado.  
677 Asarhaddon re di Assur conquista e distrugge Sidone.  
671 Ribellione di Tiro e sua conquista da parte di Asarhaddon.  
640 Ribellione di Tiro e sua conquista da parte di Assurbanipal re di Assur.  
612 Caduta dell'impero assiro.  
573 Nabucodonosor re di Babilonia conquista Tiro e la sottomette assieme a Sidone.  
530 Caduta dell'impero babilonese. I persiani conquistano la Fenicia.  
515 Dario re di Persia assegna le città fenicie alla quinta satrapia.  
480 Le flotte delle città fenicie partecipano alla battaglia di Salamina contro i Greci.  
392 Sottomissione di Tiro al greco Evagora.  
362 Ribellione di Sidone al giogo persiano.  
346 Ribellione di Sidone al giogo persiano. Strage degli abitanti.  
333 Alessandro Magno assedia e conquista Tiro. Fine dell'autonomia delle città fenicie.

### Occidente

- 1110 a.C. Fondazione di Cadice nella penisola iberica.  
1101 Fondazione di Utica sulla costa nord-africana.  
814 Elissa/Didone fonda Cartagine.  
750 Fondazione di Mozia, in Sicilia, di Sulcis, Tharros e Monte Sirai, in Sardegna, di Sexi, Abdera e Malaga, nella penisola iberica, e di Lixus, nel Marocco.  
654 Cartagine fonda la colonia di Ibiza.  
600 Battaglia navale di Marsiglia.  
550 Il cartaginese Malco combatte vittoriosamente in Sicilia.  
540 Malco combatte in Sardegna e viene sconfitto dalle città fenicie dell'isola.  
535 Cartaginesi ed Etruschi alleati sconfiggono in battaglia navale i Greci di Aleria.  
510 Asdrubale e Amilcare figli di Magone cartaginese conquistano la Sardegna.  
509 Primo trattato tra Cartagine e Roma.  
500 Alleanza etrusco-cartaginese (lamine di Pyrgi).  
480 Esercito cartaginese sconfitto dai Greci a Imera.  
409 Cartagine conquista e distrugge Selinunte e Imera.  
405 Cartagine conquista Agrigento.  
398 Dionisio siracusano distrugge Mozia.  
379 Ribellione simultanea delle popolazioni nord-africane e sarde soggette a Cartagine.  
348 Secondo trattato tra Cartagine e Roma.  
340 Siracusa sconfigge Cartagine nella battaglia del Crimiso.  
310 Agatocle siracusano sbarca in Africa e conquista Tunisi.  
306 Terzo trattato tra Cartagine e Roma.  
305 Agatocle viene sconfitto e fugge a Siracusa.  
279 Quarto trattato tra Cartagine e Roma.  
264 Inizio della prima guerra punica.  
241 Fine della prima guerra punica. Cartagine cede a Roma la Sicilia.  
238 Guerra di Cartagine contro i suoi mercenari. Cartagine cede a Roma la Sardegna.  
226 Trattato tra Annibale e Roma sul confine nella penisola iberica.  
218 Inizio della seconda guerra punica.  
216 Battaglia di Canne.  
215 Ribellione del sardo-punico Ampsicora contro i Romani.  
202 Battaglia di Zama. Fine della seconda guerra punica.  
149 Inizio della terza guerra punica.  
146 Distruzione di Cartagine.