



2013

IL CAPITALE CULTURALE

Studies on the Value of Cultural Heritage

JOURNAL OF THE DEPARTMENT OF CULTURAL HERITAGE

University of Macerata



eum

Il Capitale culturale

Studies on the Value of Cultural Heritage

Vol. 7, 2013

ISSN 2039-2362 (online)

© 2013 eum edizioni università di macerata
Registrazione al Roc n. 735551 del 14/12/2010

Direttore

Massimo Montella

Coordinatore editoriale

Mara Cerquetti

Coordinatore tecnico

Pierluigi Feliciati

Comitato editoriale

Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Pierluigi Feliciati, Umberto Moscatelli, Sabina Pavone, Mauro Saracco, Federico Valacchi

Comitato scientifico - Sezione di beni culturali

Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Andrea Fantin, Pierluigi Feliciati, Maria Teresa Gigliozzi, Susanne Adina Meyer, Massimo Montella, Umberto Moscatelli, Sabina Pavone, Francesco Pirani, Mauro Saracco, Michela Scolaro, Emanuela Stortoni, Federico Valacchi

Comitato scientifico

Michela Addis, Alberto Mario Banti, Carla Barbati, Sergio Barile, Nadia Barrella, Marisa Borraccini, Rossella Caffo, Ileana Chirassi Colombo, Rosanna Cioffi, Claudine Cohen, Lucia Corrain, Giuseppe Cruciani, Stefano Della Torre, Maurizio De Vita, Michela Di Macco, Fabio Donato, Rolando Dondarini, Andrea Emiliani, Gaetano Maria Golinelli, Xavier Greffe, Alberto Grohmann, Susan Hazan, Joel Heuillon, Lutz Klinkhammer, Emanuele Invernizzi, Federico Marazzi, Fabio Mariano, Raffaella Morselli, Giuliano Pinto, Marco Pizzo, Edouard Pommier, Adriano Prospero, Bernardino Quattrociochi, Mauro Renna, Orietta Rossi Pinelli, Roberto Sani, Girolamo Scullo, Simonetta Stopponi, Frank Vermeulen, Stefano Vitali

Web

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult>

e-mail

icc@unimc.it

Editore

eum edizioni università di macerata, Centro direzionale, via Carducci 63/a - 62100 Macerata

tel (39) 733 258 6081

fax (39) 733 258 6086

<http://eum.unimc.it>

info.ceum@unimc.it

Layout editor

Cinzia De Santis

Progetto grafico

+crocevia / studio grafico



Rivista accreditata AIDEA



Rivista riconosciuta CUNSTA

in memoria di Claudia

Claudia Giontella (6 giugno 1966 – 14 maggio 2012) ha studiato Civiltà dell'Italia preromana all'Università degli Studi di Perugia. Nel 2000 ha conseguito il Diploma di Specializzazione in Etruscologia ed antichità italiche all'Università degli Studi di Roma "La Sapienza". È stata titolare dal 2002 al 2006 di un assegno di ricerca per il progetto *Orvieto. L'area archeologica di Campo della Fiera* presso l'Università degli Studi di Macerata, dove dal 2002 ha assunto l'incarico di professore a contratto di Etruscologia e archeologia italica, di Civiltà dell'Italia preromana e di laboratori su classificazione e rilievo di materiali archeologici. Dottoranda di Archeologia presso l'Università degli Studi di Pisa, dal 2007 ha ricoperto il ruolo di ricercatore di Etruscologia nella Facoltà di Beni Culturali dell'Ateneo maceratese.

Ha scavato nel sito romano di Vigna Barberini a Roma-Palatino e in molti altri di area umbra, come il santuario italico di Monte Torre Maggiore (TR), l'insediamento etrusco-romano in località Gabelletta di Orvieto (TR), l'insediamento di epoca orientalizzante in località Casanova-Maratta (TR), il santuario etrusco di Cannicella di Orvieto, il sito di località Campo della Fiera di Orvieto (TR). Ha partecipato a molteplici campagne topografiche, attività di schedatura, convegni, mostre e progetti di ricerca.

Publicazioni recenti. *Una ricerca di superficie nell'alta valle del Tevere. Le evidenze archeologiche di un'area al confine tra Etruschi ed Umbri*, in F. Coarelli, H. Patterson (a cura di), *Mercator placidissimus. The Tiber Valley in Antiquity*, Atti del convegno (Roma, 2004), Roma: Quasar, 2008, pp. 363-370; *Pavimenti in "signino" (cementizio) a Campo della Fiera (Orvieto)*, in Atti XIV Colloquio AISCOM (Spoleto, 7-9 febbraio 2008), Tivoli: Scripta Manent, 2009, pp. 111-118; *Palatino, Vigna Barberini. I resti di costruzioni e le attestazioni materiali più antiche*, in M. Rendeli (a cura di), *Ceramica, abitati e territorio nella bassa valle del Tevere e Latium Vetus*, Roma: École française de Rome, 2009, pp. 59-61; *Nuove attestazioni di ceramica etrusco-corinzia a Terni*, in P. Dragoni (a cura di), *Percorsi. Studi per Eleonora Bairati*, Macerata: eum, 2009, pp. 213-220; *Tre sepolture della necropoli delle Acciaierie*, in G. Capriotti, F. Pirani (a cura di), *Incontri. Storie di spazi, immagini, testi*, pp. 43-70, Macerata: eum, 2011; *Bronze Grave Goods from Norcia*, «Etruscan Studies», XIV, 2011, pp. 141-154; *Lo scavo archeologico di Campo della Fiera*, «Il Capitale culturale», n. 2, 2011, pp. 285-298; «... Nullus enim fons non sacer...». *Culti idrici di epoca preromana e romana (Regiones VI-VII)*, Pisa-Roma: Serra, 2012.

La comunicazione Web della ricerca archeologica sul campo: alcune riflessioni

Pierluigi Feliciati*

Abstract

Questo contributo, le cui origini sono nelle attività svolte presso il laboratorio di informatica del corso di laurea in Conservazione e gestione dei beni culturali di Fermo, considerando la prospettiva della *Public Archaeology* intende riassumere le principali assi intorno alle quali si può muovere l'utilizzo virtuoso del canale comunicativo web per la comunicazione della ricerca archeologica sul campo. Tali questioni sono esaminate non tanto dal punto di vista tecnico quanto da quelli della sostenibilità e dell'efficacia finale delle risorse sviluppate.

This paper, whose origins stand in the *Laboratorio di informatica per i beni culturali* inside the Cultural Heritage Course in Fermo, aims to summarize the key topics related to the use of web channels for the communication of archaeological research. In particular, in the framework of Public Archaeology, some issues are highlighted, not from the point of view of technical quality, but as regards the sustainability and the real perceived quality of the created resources.

* Pierluigi Feliciati, Ricercatore di Sistemi di elaborazione delle informazioni, Università di Macerata, Dipartimento di Scienze della formazione, dei beni culturali e del turismo, sede di Fermo, corso Cefalonia, 70, 63900 Fermo, e-mail: pierluigi.feliciati@unimc.it.

1. *Premessa*

Le motivazioni che sono alla base di questo mio breve contributo sono duplici, a cavallo tra i sentimenti e l'attività scientifica.

Scrivere di cantieri di ricerca archeologica, prima di tutto, mi riporta molto indietro, ai primi anni di studio universitario, tempi in cui ho partecipato con entusiasmo, per più mesi all'anno e anche con mansioni di qualche responsabilità, a progetti di ricerca di superficie e a diversi cantieri di scavo archeologico stratigrafico: urbano, nell'area di Via del Foro Romano, diretto dalla Soprintendenza Archeologica di Roma, e su siti abbandonati, con l'*École Française de Rome*, a Caprignano (RI) e a Squillace (CZ), più altri di minore importanza. Queste esperienze, da cui i miei percorsi successivi – più orientati alle fonti scritte e al loro trattamento informativo – mi hanno necessariamente allontanato, ripensate oggi da una certa distanza e – credo – forte di una maggiore consapevolezza, sono state davvero molto importanti per la mia formazione scientifica e professionale, abituandomi ad un approccio strutturato e critico nei confronti dei segni, delle tracce, delle fonti, delle informazioni, sempre con grande attenzione alla loro contestualizzazione. Strutture di segni e di oggetti, documentazione minuziosa, interpretazione di quelle strutture e inserimento in una narrazione più ampia, insomma, sono stati una palestra preziosa per il mestiere che ora mi trovo a svolgere.

Quindi, quando ho proposto alla collega ed amica Claudia Giontella di lavorare insieme nell'ambito del laboratorio di informatica per i beni culturali¹ da me coordinato, nell'anno accademico 2011-2012, non si è trattata di una scelta compiuta con leggerezza. Avevo infatti più volte condiviso con Claudia i miei ricordi e i suoi racconti di scavo, e avevo desiderio di realizzare qualcosa insieme a lei, anche dopo la bella esperienza del convegno fermano sulle testimonianze per gli studi ebraici². Infine, potevo ancora immaginare di comprendere le peculiarità di un cantiere archeologico, per cui mi intrigava ragionare sulla sua possibile "rappresentazione" in ambiente web.

Infatti il lavoro nel Laboratorio del 2012 ha consistito nell'elaborazione di un prototipo di sito web dedicato al cantiere di scavo archeologico di Campo della Fiera, presso Orvieto (TR)³, diretto da Simonetta Stopponi dell'Università di Perugia. Gli studenti partecipanti, alternando lavoro comune ad attività suddivisi in gruppi, hanno analizzato possibili *best practices* cui ispirarsi,

¹ Nell'ambito del corso di laurea triennale in Conservazione e gestione dei beni culturali dell'Università di Macerata, sede di Fermo, previsto, nel piano di studi, al terzo anno di corso.

² Mi riferisco al convegno *Testimonianze della cultura ebraica: ricerca, valorizzazione e digitale. Il progetto Judaica Europea* (Fermo, 6-7 ottobre 2011), curato con il collega Giuseppe Capriotti, da cui è scaturito un omonimo volume di atti (Capriotti, Feliciati 2011), in cui è contenuto il saggio Giontella 2011.

³ Vedi <<https://dipartimenti.unipg.it/scienze/storiche/sezioni/82-campo-della-fiera-descrizione-dettagliata>>.

elaborato una struttura logica e un piano dei contenuti, raccolto e rielaborato immagini e testi forniti dalla collega Giontella ed infine sviluppato il prototipo, effettuando direttamente la programmazione in HTML, pagina per pagina. Nonostante i risultati limitati, viste le poche ore a disposizione e le competenze informatiche pregresse praticamente inesistenti, il prototipo era sembrato ad ambedue un buon punto di partenza per proseguire la collaborazione, con l'obiettivo di realizzare più professionalmente il sito web dello scavo di Campo della Fiera⁴.

Un interrogativo interessante si era posto fin da subito durante il confronto tra me e Claudia, ragionando intorno allo sviluppo di un sito web dedicato ad un cantiere archeologico: quale equilibrio (linguistico, prima di tutto, ma anche tra i contenuti e le loro strutture) deve essere mantenuto, tra le esigenze informative e divulgative e quelle di correttezza scientifica, viste le particolarità di un canale dedicato ad un esperimento aperto, in cui le ipotesi e le fonti si intrecciano in un percorso che non può non essere *in progress*?

Questa è la domanda chiave intorno cui ruota questo contributo, riguardante in fondo il rapporto tra ricerca, documentazione e comunicazione scientifica, nel multiforme mondo dei beni culturali, tra tutela e valorizzazione, e per di più in tempi di multimedialità sul web. A tale snodo teorico e progettuale non si pretende certo di dare qui una risposta univoca e definitiva, accontentandomi di proporlo e di cercare di approfondirlo, anche attraverso alcuni interessanti casi di studio italiani.

2. *Gli spunti della Public Archaeology*

La nozione di pubblico, se si va oltre il senso negativo di “non privato” e si considerano le due sfaccettature – più interessanti per il nostro breve ragionamento – di “legato alle pubbliche istituzioni” e di “attinente alla sfera pubblica”, all’interesse collettivo, all’uso/consumo di informazione e cultura⁵, vanta molti legami stretti con la pratica della ricerca archeologica. Anche senza citare le competenze statali e delle istituzioni locali sui beni archeologici, in Italia, è sufficiente ricordare come non esista una “Archeologia privata”, se non nei limiti del possibile (e auspicato) sostegno alla ricerca e alla valorizzazione. Solo lo Stato, attraverso i suoi organi di tutela e valorizzazione, autorizza qualsiasi intervento operato sul territorio nazionale, verificandone opportunità

⁴ Anche il successivo anno accademico ho collaborato con una collega archeologa, Emanuela Stortoni, nell’ambito dello stesso laboratorio, lavorando insieme agli studenti sul possibile sito web dello scavo di *Tifernum Mataurense* (PU); oltre al piacere della collaborazione, devo ringraziare la collega ed amica per i suoi preziosi spunti e per le segnalazioni in vista della redazione di questo contributo.

⁵ Merriman 2004, p. 1.

e correttezza scientifica e chiedendone debito conto. Potremmo, certo, discutere sull'efficacia e l'efficienza delle Soprintendenze archeologiche e sull'adozione di criteri non sempre comprensibili nelle autorizzazioni ai cantieri di scavo, quando al tempo stesso si chiudono gli occhi di fronte a scempi edilizi ed urbanistici, ma usciremmo dall'argomento di questo contributo.

Certo, non può esser taciuta la potenziale tensione tra la dimensione istituzionale di "pubblico" e quella dell'interesse collettivo, più cruciale per quanto qui si viene a trattare. Non tanto al pubblico interesse perseguito dalle pubbliche amministrazioni, infatti, ci si riferisce parlando di archeologia pubblica, quanto al valore ultimo – pubblico, appunto – della ricerca scientifica, quasi sempre sostenuta peraltro con risorse pubbliche, specie quando il laboratorio in cui questa viene applicata è il territorio, bene comune per eccellenza, e quando tale applicazione ha l'evidenza e visibilità dei cantieri archeologici, lasciando spesso segni indelebili. Questo approccio alla ricerca scientifica pubblica mi pare debba fondarsi non solo sulla correttezza metodologica del processo di ricerca ma anche sul perseguimento di una effettiva condivisione pubblica sia del percorso che dei risultati, del senso ultimo degli interventi attuati insomma, facendone davvero patrimonio della comunità.

In questo quadro va letta la *Public Archaeology*, termine usato per la prima volta⁶ nei primi anni '70 riferendosi perlopiù alla necessità di avviare processi di management dei beni archeologici in una dimensione che includesse (non necessariamente nella fase di ricerca) anche le popolazioni interessate. Evidente la contrapposizione con un certo elitarismo del mondo accademico, concentrato piuttosto sull'avanzamento e scambio delle conoscenze solo all'interno di ristrette cerchie di esperti in grado di decodificare i risultati, in forma di pubblicazioni, immagini, dati, e talvolta anche gli stessi allestimenti museali. Il quadro dell'archeologia pubblica è mutato negli anni successivi, specie a partire dai paesi anglosassoni, in una direzione tale per cui la sempre maggiore professionalizzazione del lavoro degli archeologi ha, nei fatti, delegato ai poteri pubblici di intervenire (in modo professionale) nel pubblico interesse. Questo, si stabilisce, consiste nella documentazione, studio e conservazione degli oggetti della cultura materiale risultanti dalle campagne di scavo, in vista di una loro futura disponibilità pubblica, in appositi musei. Un coinvolgimento pubblico indiretto, insomma: basta ricordare gli anziani affacciati dietro i parapetti di un cantiere urbano che cercano ogni giorno di seguire cosa stia succedendo, per evocare il *gap*, come minimo in termini di sfasatura temporale, tra ricerca e cittadinanza⁷.

⁶ Al riguardo si veda McGimsey 1972.

⁷ Chi scrive ricorda che durante l'attività del cantiere urbano di Via del Foro Romano, sotto il Campidoglio, erano molti i turisti e i romani che assistevano in diretta ai lavori. Poi, durante un recupero del contenuto di alcuni pozzi medievali emersi dai lavori edilizi sulla rocca di Montefiascone (VT), fu necessario chiamare la forza pubblica per far sgombrare alcuni anziani locali che, affacciati sul bordo di pozzi profondi diversi metri, discutevano con grande competenza tra loro la datazione

Negli anni più recenti, la relazione tra archeologia e popolazioni è stata riaffermata con maggiore forza, facendone anche oggetto di interesse accademico e volendo attuare una lettura e un ridimensionamento storici del valore dell'intervento archeologico, non “giusto” di per sé, in virtù della sua correttezza scientifica, ma da commisurare alle condizioni culturali, sociali ed economiche generali e particolari in cui viene attuato⁸. Ad esempio, leggiamo che

public archaeology in America can be understood as encompassing the Cultural Resource Management compliance consequences as well as educational archaeology and public interpretation in public arenas such as schools, parks, and museums⁹.

Il modello definito *multiple perspective* arriva a rovesciare la prospettiva, ponendo lo scambio culturale come centro del processo: non importa quanti sforzi facciano gli archeologi, comunque i non-archeologi si riappropriano, reinterpretano e ri-negozieranno i significati delle risorse culturali nel quadro dei propri interessi¹⁰.

Questo approccio costringe gli archeologi ad affrontare le questioni relative alla comunicazione come parte non residuale del proprio lavoro: «stop taking archaeology to the public for archaeology's sake and start doing it to meet the general public's educational, social, and cultural needs»¹¹. La ricerca archeologica, dunque, viene coinvolta a pieno titolo, a livello internazionale e nel nostro paese¹², nel dibattito sulla ricerca e valorizzazione dei beni culturali, che tuttora include posizioni molto varie, da quelle di chi sottolinea la dignità della creazione di valore aggiunto – economico, perché no – della cultura a partire dall'appartenenza effettiva alle popolazioni a quelle di chi protegge la bellezza nazionale da ogni rischio, anche quello di contatto con il “Capitale”.

3. *Web e archeologia*

Tra i canali di “pubblicizzazione” dell'archeologia, nel senso sinteticamente sopra delineato, quello telematico e web hanno ben presto dimostrato le proprie ampie potenzialità, sia in termini di ampiezza del *target* raggiungibile che per quanto riguarda, diciamo così, la qualità percepita (in termini di efficacia, efficienza e soddisfazione nel soddisfacimento di esigenze, anche effimere), sia

e il possibile prezzo di vendita dei vasi di maiolica arcaica che man mano venivano rivenuti.

⁸ Al riguardo si vedano: Carandini 1981; Merriman 2002.

⁹ Jameson 2004, pp. 21-22.

¹⁰ Merriman 2004, pp. 6-8.

¹¹ Smardz 1997, p. 103.

¹² Al riguardo si veda Vannini 2012.

infine relativamente alle possibili facilità ed economicità nella produzione e gestione.

Di certo, le applicazioni delle tecnologie elettroniche e digitali alla ricerca archeologica, sia dal punto di vista del supporto avanzato alle attività di documentazione che da quello della diagnostica e della rielaborazione geografica in sistemi dedicati, datano ai primissimi tempi dell'informatica applicata ai beni culturali, in era *pre-web* per intenderci¹³, e hanno continuato ad avere uno sviluppo apparentemente continuo, sostenuto anche dai forti interessi dei produttori delle costose apparecchiature diagnostiche e dei *software* di elaborazione. Come scriveva nel 2002 Riccardo Francovich, a proposito dell'Archeologia medievale a Siena ma con una prospettiva comunque valida,

l'interesse verso l'uso dello strumento informatico da parte degli archeologi medievali dell'Università di Siena si è sviluppato presso la Facoltà di Lettere e Filosofia a partire dalla seconda metà degli anni ottanta e aveva come obiettivo quello di rendere agevole la gestione di una vastissima quantità di dati, di natura diversa, con i quali gli archeologi del medioevo facevano e fanno quotidianamente i conti. Il rischio di mandare disperse, o non utilizzare al meglio, informazioni estrapolate da tipi di fonti estremamente diversificate è un pericolo corso concretamente da chi praticava le metodologie analitiche dell'archeologia stratigrafica e della ricerca estensiva: soprattutto quando il lavoro archeologico, che si spostava allora radicalmente dalla dimensione storico artistica ed erudita a quello di un confronto serrato con la prospettiva storiografica, doveva essere in grado di elaborare campioni quantitativamente e qualitativamente significativi.¹⁴

Altra questione, seppure strettamente correlata, è quella della comunicazione di contenuti archeologici sul web: già nel 2001, Carol McDavid calcolava in almeno un milione e mezzo i siti web aventi ad oggetto unico o correlato l'archeologia¹⁵. I contenuti archeologici digitali devono essere stati gestiti, adattati e predisposti perché la loro comunicazione tramite il canale web avvenga in modo efficace. Possiamo affermare senza timore di errore che non può esistere web archeologico senza che si sia investito nella creazione e selezione

¹³ Per orientarsi tra le esperienze che più di altre hanno segnato l'innovazione tecnologica applicata alla gestione dei dati archeologici e alla loro comunicazione, vedi almeno Moscati 1987; Liberati 1988; Francovich 1990; Francovich 2002; Valenti 1998a e 1998b; Isabella *et al.* 2001 e Fronza *et al.* 2009. Da citare anche il recente *workshop* organizzato dalla cattedra di Archeologia Medievale dell'Università dell'Aquila "Le new technologies e la divulgazione delle ricerche" (22-23 aprile 2013), <<http://www.archeologiamedievale.it/2013/04/17/seminari-della-cattedra-di-archeologia-medievale-delluniversita-dellaquila/>>.

¹⁴ Francovich 2002, p. 1.

¹⁵ La metodologia alla base di tale calcolo è stata la ricerca nei cosiddetti "portali verticali" allora in voga, organizzati per temi e sotto-temi, limitata ai soli siti in lingua inglese, che appare oggi decisamente inaffidabile. D'altra parte, oggi non sarebbe facile tentare stime affidabili, per una serie di ragioni tecniche che sarebbe qui inopportuno argomentare: se può servire, basti dire comunque che Google, usando la chiave di ricerca "archeologia" (cioè limitandoci alla lingua italiana) restituisce circa 7.480.000 di risultati.

di contenuti digitali (testuali e multimediali) adatti alla pubblicazione in rete. Insomma, una precisa volontà e investimento sono una condizione necessaria.

Una distinzione interessante da cui partire, ragionando di web archeologico, può essere basata sull'interattività tra persone/organizzazioni e contenuti archeologici *fuori* o *dentro* strategie progettuali basate su “nuove” tecnologie¹⁶. Nel primo caso, l'obiettivo che ci si dà è quello di garantire a chiunque l'accesso e l'uso di siti web che saranno basati necessariamente su tecnologie popolari e leggere, sacrificando le modalità di interazione evolute ma raggiungendo uno spettro di utenza più ampio. Il secondo approccio, invece, si concentra sull'adozione di tecnologie avanzate, come la realtà aumentata, il *rendering* tridimensionale di oggetti e ambienti, l'uso e pubblicazione di sistemi geografici complessi e ricchi di diversi *layers* di dati: si sacrifica così – potenzialmente – l'universalità dell'accesso selezionando a priori l'*audience* e piuttosto puntando sulla novità e la potenziale attrattività di contenuti evoluti.

Andando oltre questo criterio e volendo abbozzare una classificazione di massima delle tipologie di web archeologico¹⁷, dobbiamo di certo partire da quelle risorse specializzate nel recupero, rielaborazione e presentazione di contenuti “pescati” da altri siti, sia direttamente e in base ad accordi specifici per il caricamento e lo scambio dei dati, sia indirettamente, raccogliendo il raccogliabile, in modo simile a come funzionano i motori di ricerca. Chiamiamoli, per capirci, portali¹⁸ o aggregatori. Potrebbero essere citati per questa classe i macro-portali culturali “generalisti”, non specializzati sull'Archeologia, come *Europeana*¹⁹ e *Culturaitalia*²⁰, ma sembra qui più interessante considerare le risorse più dedicate al settore. Prima di tutto, il portale/aggregatore “FastiOnline. A database of archaeological excavations since the year 2000”²¹, un progetto che, a partire dai “Fasti Archeologici” pubblicati dal 1946 al 1987 dalla International Association for Classical Archaeology (AIAC) e con il supporto finanziario ed organizzativo di diversi soggetti internazionali, raccoglie informazioni direttamente dai direttori degli scavi e offre un aggiornatissimo *database* sui cantieri archeologici in corso. Inoltre, al *database* è associata

¹⁶ McDavid 2004, p. 166.

¹⁷ In Filippi 2005, ad esempio, si dettagliavano separatamente le tipologie di Soggetti Culturali Pubblici (SCP) e i possibili obiettivi delle applicazioni web (AWCP), che erano: Rappresentare l'identità del SCP, Rendere trasparente l'attività del SCP, Rendere trasparenti gli obiettivi dell'AWCP, Svolgere un ruolo efficace nei network di settore, Presentare norme e standard di settore, Diffondere contenuti culturali, Sostenere il turismo culturale, Offrire servizi didattici, Offrire servizi per la ricerca scientifica, Offrire servizi ai professionisti del settore, Offrire servizi per le prenotazioni e gli acquisti, Promuovere comunità telematiche di settore.

¹⁸ Il termine portale è usato ormai in modo indifferenziato, più o meno consapevolmente, anche per indicare qualunque ambiente informativo web che offra più di un contenuto, come se la logica ipertestuale alla base di ogni sito web non presupponesse già la molteplicità, come le connessioni relative.

¹⁹ Vedi <<http://www.europeana.eu/>>.

²⁰ Vedi <<http://www.culturaitalia.it/>>.

²¹ Vedi <<http://www.fastionline.org/>>.

una rivista scientifica *peer-reviewed* e *open access*, FOLD&R (Fasti On Line Documents & Research), di cui è attualmente disponibile solo la serie “Italy”, con ben 280 contributi²².

Ancora più spinto sull’adozione dei più aggiornati modelli di cooperazione applicativa e di condivisione dei contenuti è il recentissimo “ArcheoWiki. Nuovi archeologi in Lombardia. Percorsi reali e virtuali”²³, progetto che da un lato ambisce al «coinvolgimento di nuovo pubblico nella fruizione del patrimonio archeologico meno conosciuto del territorio lombardo», intendendo per *nuovo* «quel pubblico che è impossibilitato fisicamente a raggiungere i luoghi che detengono questo patrimonio: anziani e disabili». L’adozione da parte del gruppo di promotori²⁴ del modello dell’enciclopedia condivisa Wikipedia, con la pubblicazione *on line* di contenuti culturali e l’organizzazione di visite agli spazi museali, intende generare il noto effetto a catena di diffusione virale della conoscenza. Vista l’attuale esiguità dei contenuti, può essere rilevato *en passant* che i progetti *social*, per avere successo, non possono non partire dal coinvolgimento di comunità di riferimento stabili e interessate.

La seconda classe di progetti *web* archeologici può essere riservata ai siti dedicati a luoghi della cultura o istituti di conservazione e valorizzazione, i musei e i parchi archeologici. La dimensione istituzionale e la relativa stabilità di questi istituti facilita la gestione, redazione e aggiornamento dei progetti *web*, a condizione naturalmente che si investa su questo canale comunicativo. I contenuti, in modo simile ad altre tipologie di istituti di conservazione (e fruizione) di beni culturali, possono variare dal livello minimo delle informazioni sulle collezioni e sul territorio interessato dal parco e di quelle sulla localizzazione e sugli orari di apertura, a quello dell’offerta di contenuti avanzati, ricostruzioni virtuali, oggetti digitali interattivi, *database* con il catalogo dei beni, *form* di prenotazione per servizi didattici, laboratori, visite guidate, eventi. Tale ampio spettro, va notato, non sembra oggi essere proporzionale alle dimensioni e alla rinomata celebrità del museo o parco, ovvero pochi contenuti per i piccoli e molti per i grandi istituti, ma dipende probabilmente dalla sensibilità rispetto alla condivisione e valorizzazione pubblica (nel senso più sopra accennato) da parte dello staff dirigenziale e degli enti competenti.

Sempre con un’attenzione particolare all’economicità e qualità dei progetti, possono essere allora citati due esempi di adozione virtuosa degli strumenti disponibili, e in particolare del kit di progettazione “Museo&Web”²⁵, elaborato

²² Vedi <<http://www.fastionline.org/folder.php?view=home>>.

²³ Vedi <<http://www.archeowiki.it/>>.

²⁴ Ovvero Wikimedia Italia, capofila, l’Associazione “MiMondo – Associazione per la promozione delle culture materiali e immateriali del mondo”, il Gruppo Archeologico Ambrosiano (G.A.A.M.), le Raccolte Extraeuropee del Castello Sforzesco e la Fondazione Alessandro Passaré; vedi <<http://www.archeowiki.it/partner/>>.

²⁵ Vedi <<http://www.minervaeurope.org/structure/workinggroups/userneeds/prototipo/museoweb.html>>.

nell'ambito del progetto europeo MINERVA e oggi gestito dall'Osservatorio tecnologico per i beni e le attività culturali – OTEBAC. Il kit è composto da un prototipo di struttura dei contenuti, da un *Content Management System*²⁶ e da una sorta di cassetta degli attrezzi che supporta la progettazione di qualità del sito. I due esempi, scelti anche per le profonde differenze di contesto e di obiettivi, sono il sito “LUCA – Looking at an urban context archive”²⁷ e il sito del Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia²⁸. Non si tratta di siti particolarmente raffinati in quanto a grafica e alla disponibilità di contenuti avanzati, ma svolgono degnamente una funzione informativa, offrendo una buona quantità di contenuti *basic*: mappa dinamica dei siti archeologici nella città odierna, contenuti 3d, percorsi topografici, tematici, selezione di opere, approfondimenti, etc.

Un altro esempio di sito web dedicato ad un parco/museo archeologico, molto differente dai due appena citati, è quello dedicato al Parco Archeologico di Poggibonsi (SI)²⁹, nato nel 2003 da una sinergia tra il Comune di Poggibonsi e l'Università di Siena, caratterizzato a detta dei promotori da «una continua contaminazione fra il reale ed il virtuale dove a tecnologie digitali di valorizzazione “leggera” (grafica 3D, realtà aumentata) si affiancano sistemi di comunicazione basati sulla *living history* e l'archeologia sperimentale». Il sito, a dire il vero, non sembra costituire il contesto nel quale sono fruibili le esperienze ad alto contenuto tecnologico, visto che si limita a presentare i servizi, gli eventi e gli spazi culturali, con una particolare attenzione alla veste grafica che sortisce l'effetto di garantire ben scarse accessibilità e qualità d'uso: tanto per dire, i testi sono in grigio scuro su fondo nero e i menu dinamici si sovrappongono ai contenuti.

Ancora, il sito del Parco Villaggio Neolitico di Travo (PC)³⁰, si nota perché molto concentrato sull'accoglienza, sull'offerta di servizi didattici (un programma nutrito che include esperienze di archeologia sperimentale, percorsi per i disabili, laboratori di archeologia classica ed altro) e su eventi a tema (tra tutti, le feste di compleanno preistoriche), mentre sono meno approfondite, ma pure presenti e coerenti, le sezioni sullo scavo, sul parco e sul museo.

²⁶ Una definizione sintetica di CMS può essere quella della voce italiana di Wikipedia: un «sistema di gestione dei contenuti è uno strumento software, installato su un server web, il cui compito è facilitare la gestione dei contenuti di siti web, svincolando il webmaster da conoscenze tecniche specifiche di programmazione Web», <http://it.wikipedia.org/wiki/Content_management_system>.

²⁷ Il sito, <<http://www.luccaromana.com/>>, è stato realizzato «per comunicare i risultati del progetto di ricerca Tecnologie informatiche per la conoscenza e la comunicazione di Lucca romana, condotto da Lorenza Camin, laureata e specializzata in Archeologia Classica, nell'ambito del Dottorato di Ricerca in Tecnologie e Management dei Beni Culturali presso la Scuola di Alti Studi IMT-Lucca».

²⁸ Vedi <<http://www.villagiulia.beniculturali.it/>>.

²⁹ Vedi <<http://parco-poggibonsi.it/>>.

³⁰ Vedi <<http://www.archeotravo.it/>>.

Passando ad un'altra casistica, quella del cantiere archeologico, si evidenziano le già citate questioni legate alle strategie comunicative attuate, alla sincronia tra attività reali e aggiornamento del canale web, ai linguaggi adottati, testuali e grafici, per trasmettere la complessità delle ipotesi, dei dati raccolti e dei risultati, ed infine al target di riferimento: chiunque, la popolazione locale direttamente interessata dall'intervento archeologico, i turisti, gli *stakeholders*?

Il primo caso che si vuole qui citare è quello di un famoso cantiere urbano di restauro, quello della Domus Aurea³¹ di Roma, coordinato dalla locale Soprintendenza Archeologica speciale. In questo caso, la lungimiranza dei coordinatori ha ritenuto di istituire un vero e proprio spazio pubblico di informazione, finalizzato ad informare i cittadini, gli addetti ai lavori e i curiosi, in modo continuativo, sull'andamento del cantiere pubblico situato in un'area tanto centrale dell'Urbe. Il sito, aggiornatissimo, è basato sulla logica di un *blog*, con un gruppo di autori corrispondente allo staff dei responsabili degli interventi di indagine archeologica e del restauro, e comprende informazioni sia sul progetto che sulle indagini e gli interventi in corso ("stato dei lavori"), una rassegna stampa e, *dulcis in fundo*, una pagina dedicata alle risorse finanziarie impegnate e al loro impiego effettivo. Uno sforzo di trasparenza amministrativa e scientifica al tempo stesso, che inserisce anche il settore dei beni culturali archeologici nel solco dell'apertura dei dati pubblici, tanto cruciale.

Venendo all'ultima tipologia, gli spazi web dedicati a scavi archeologici scientifici, è senza dubbio da evidenziare l'intensa attività del gruppo di lavoro dell'Università di Siena, responsabile nel tempo di tanti progetti e di tante risorse informative digitali, consultabili a partire dal "Portale di Archeologia Medievale" del Dipartimento di Studi Storici e Beni Culturali³², coordinato da Marco Valenti. Tra le diverse risorse *on line* sviluppate da questo gruppo cito qui, a titolo esemplificativo, il sito e le risorse *social* dedicate al progetto su Santa Cristina in Caio, nel comune di Buonconvento (SI), in Val D'Arbia³³. Il sito, a metà tra un *blog* (vista anche la sezione dedicata ai commenti) e uno spazio informativo unidirezionale, rappresenta un ottimo esempio di risorsa *web* facile da consultare, aggiornata e ricca di contenuti relativamente ad un progetto scientifico archeologico pluriennale. Sono presenti informazioni sulle ricerche scientifiche, anche di superficie, e sul contesto storico territoriale, una *fotogallery* e una *videogallery*, mentre nella sezione "Scavo" salta agli occhi come accanto alle relazioni sui risultati delle campagne, dal 2009 a oggi, sia presente anche una sezione denominata "Interpretazione *in progress*", molto dettagliata e articolata a sua volta in diverse sotto-sezioni tematiche. Infine,

³¹ Vedi il sito "Il cantiere della Domus Aurea. Il progetto di risanamento del complesso monumentale" <<http://archeoroma.beniculturali.it/cantieredomusaurea/>>.

³² Vedi <<http://archeologiamedievale.unisi.it/>>.

³³ Vedi <<http://archeologiamedievale.unisi.it/santa-cristina/>>. Per le risorse su Facebook vedi Vedi rispettivamente <<https://www.facebook.com/groups/santacristina/>> e <<https://www.facebook.com/pages/Santa-Cristina-in-Caio-a-Buonconvento-Siena/187002001454523>>.

sono disponibili funzionalità di realtà aumentata³⁴ concepite per far fruire chiunque del modello tridimensionale delle terme di Santa Cristina in Caio.

Rispetto al possibile livello di “popolarità” della comunicazione della ricerca archeologica sul campo, si vuole qui concludere la carrellata citando le risorse web sullo scavo di Miranduolo³⁵ (comune di Chiusdino, SI), sempre gestito dall’Università di Siena, anche queste basate su un doppio binario costituito dal sito web e da un profilo *Facebook/Twitter*. Il sito si presenta ancora più amichevole e ricco di contenuti rispetto a quello di Santa Cristina, ad esempio con un “Mediacenter” che offre video e foto (organizzati per categorie e dotati di informazioni dettagliate per poterli selezionare), una sezione di “Interpretazioni” e addirittura un *Ebook in progress*, “Miranduolo in Alta Val di Merse – Il progetto”, concepito per garantire quel «carattere di trasparenza e di immediata fruizione del lavoro archeologico che sin dagli inizi del progetto abbiamo perseguito»³⁶. Inoltre, per il progetto su Miranduolo sono disponibili un percorso di Archeologia sperimentale, un *WebGIS* pubblico con la possibilità di verificare i risultati aggiornati su base geografica e una sezione dedicata alla “Valorizzazione” del territorio, basata sull’assunto che la ricerca scientifica diffusa «darà modo di pianificare una valorizzazione del territorio incentrata sulla conoscenza della diacronia insediativa, attraverso percorsi di visita inframmezzati da aree attrezzate e didattiche, che alleggeriranno i problemi di congestione e “consumo” del monumento legati alla famosa abbazia» di San Galgano.

4. Conclusioni

Sembra piuttosto chiaro, mi pare, quanto sia possibile costruire ambienti web che comunichino agli utenti non soltanto il senso ultimo e gli aspetti di contesto culturale, storico e territoriale delle ricerche archeologiche sul campo, ma sappiano anche dar conto, con una buona continuità, delle attività in corso, dei risultati, delle ipotesi ricostruttive, dei progetti didattici e degli eventi connessi. Un ponte tra ricerca scientifica e valorizzazione, tra attività presente

³⁴ Vedi <<http://archeologiamedievale.unisi.it/santa-cristina/scavo/realta-aumentata>>. Per realtà aumentata si intende qui «un’applicazione di ultima generazione che consente di visualizzare direttamente una sovrapposizione fra elementi reali e virtuali. La realtà aumentata, *augmented reality* per gli inglesi e più facilmente abbreviabile con la sigla AR, può essere fruita attraverso il monitor di un computer dotato di webcam [...] generando un effetto strabiliante, per la particolare sensazione di avvicinamento concreto, come mai possibile prima, ad una dimensione virtuale, con la possibilità di interagire attivamente con essa».

³⁵ Vedi <<http://archeologiamedievale.unisi.it/miranduolo/>>.

³⁶ Vedi <<http://archeologiamedievale.unisi.it/miranduolo/mediacenter/e-book>>.

e prospettive future, tra severità metodologica e divulgazione da seguire con la dovuta attenzione anche negli altri settori dei beni culturali.

Non sembra peraltro di percepire, dalle esperienze migliori esaminate, che siano necessarie risorse costose e specializzate, un ufficio stampa o un addetto alla comunicazione per ogni cantiere, quanto piuttosto che sia fattibile un coinvolgimento di tutto lo staff, compresi gli studenti, nelle attività di comunicazione. L'uso accorto dei *social networks*, dei *blogs*³⁷, la scelta di piattaforme di sviluppo web *open*, già disponibili a costi risibili o nulli, addirittura l'adozione di risorse tecnologiche avanzate dotate di potenzialità "emozionali", se inseriti con attenzione nel flusso di lavoro dei progetti di ricerca, possono costituire un'occasione preziosa per far uscire la ricerca scientifica dalle chiuse stanze dell'accademia, dalle riviste scientifiche, riconnettendola virtuosamente a quel flusso "pubblico" dal quale, in fondo, ha origine e nel quale deve necessariamente muoversi.

Riferimenti bibliografici / References

- Bonacchi C. (2009), *Archeologia pubblica in Italia. Origini e prospettive di un 'nuovo' settore disciplinare* (Public Archaeology in Italy. Origins and prospects of a 'new' scientific field), «Ricerche Storiche», 2-3, pp. 329-350.
- Capriotti G., Feliciati P. (2011), *Testimonianze della cultura ebraica: ricerca, valorizzazione e digitale. Il progetto Judaica Europea*, Atti del convegno internazionale, Quaderni del Dipartimento di beni culturali, 3, Macerata: eum.
- Carandini A. (1981), *Storie dalla terra. Manuale dello scavo archeologico*, Bari: De Donato.
- D'Andria F. (1987), *Informatica e archeologia classica*, Atti del convegno internazionale (Lecce, 12-13 maggio 1986), Galatina: Congedo.
- Filippi F. (2005), *Manuale per la qualità dei siti Web pubblici culturali*, II edizione italiana, Roma: Progetto Minerva, <<http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria-i/indice0512.html>>, 24.06.2013.
- Francovich R. (1990), *Dalla teoria alla ricerca sul campo: il contributo dell'informatica all'archeologia medievale*, «Archeologia e Calcolatori», I, pp. 15-27.
- Francovich R. (2002), *Per un sistema informatico applicato alla 'Risorsa' Beni Culturali: L'esperienza degli archeologi medievali senesi*, in *Studi in onore*

³⁷ Vedi, ad esempio, "ArcheologiaMedievale.it: Blog di Archeologia Medievale", <<http://www.archeologiamedievale.it/>> e il gruppo e pagina *facebook* dello scavo archeologico di Santa Cristina in Val d'Arbia (Buonconvento – Siena), «un progetto di scavo archeologico e valorizzazione su un contesto romano con riusi sino al IX secolo, dell'Università di Siena, condotto dal prof. Marco Valenti con la collaborazione dell'Università di Chieti tramite il prof. Vasco La Salvia».

- di G. Previtali, <<http://archeologiamedievale.unisi.it/LIAAM/wp-content/uploads/francovich01.pdf>>, 24.06.2013.
- Fronza V., Nardini A., Valenti M. (2009), *Informatica e Archeologia Medievale. L'esperienza senese*, Firenze: All'insegna del Giglio.
- Giontella C. (2011), *La resistenza antiromana di Masada: il racconto di Giuseppe Flavio e la ricerca archeologica*, in Capriotti, Feliciati 2011, pp. 15-26.
- Isabella L., Salzotti F., Valenti M. (2001), *L'esperienza dell'insegnamento di Archeologia Medievale a Siena nel campo dell'informatica applicata*, in *Lo spessore storico in urbanistica*, a cura di M. De Marchi, M. Scudellari, A. Zavaglia, Mantova: Società Archeologica Padana s.r.l., pp. 31-64, <http://www.bibar.unisi.it/sites/www.bibar.unisi.it/files/download/miscellanea/isabella_salzotti_valenti.pdf>.
- Jameson J.H. (2004), *Public archaeology in the United States*, in Merriman 2004, pp. 21-58.
- Liberati A. (1988), *Archeologia e informatica: analisi delle metodologie e delle tecnologie dell'informazione in archeologia, con particolare riferimento alla cartografia, allo scavo, alla catalogazione ed agli aspetti museali e didattici*, Atti del convegno (Roma, 3-5 marzo 1988), Roma: Quasar.
- McDavid C. (2004), *Towards a more democratic Archaeology? The Internet and public archaeological practice*, in Merriman 2004, pp. 159-187.
- McGimsey C.R. (1972), *Public Archaeology*, New York: McGraw Hill.
- Merriman N. (2002), *Archaeology, heritage and interpretation*, in *Archaeology. The Widening Debate*, edited by B. Cunliffe, W. Davies, C. Renfrew, Oxford: Oxford University Press/British Academy.
- Merriman N. (2004), *Public Archaeology*, London and New York: Routledge.
- Moscato P. (1987), *Archeologia e calcolatori*, Firenze: Giunti.
- Smardz K. (1997), *The past through tomorrow: interpreting Toronto's heritage to a multicultural public*, in *Presenting Archaeology to the Public: digging for Truths*, edited by J. Jameson, London: AltaMira Press.
- Valenti M. (1998a), *La gestione informatica del dato, percorsi ed evoluzioni nell'attività della cattedra di Archeologia e Storia delle Arti – Sezione archeologica dell'Università di Siena*, «Archeologia e Calcolatori», 9, 1998, pp. 305-329, <<http://www.bibar.unisi.it/sites/www.bibar.unisi.it/files/download/miscellanea/laam02.rtf>>.
- Valenti M. (1998b), *Computer Science and the management of an archaeological excavation: the Poggio Imperiale Project*, «Archaeological Computing Newsletter», 50, pp. 13-20, <<http://www.bibar.unisi.it/sites/www.bibar.unisi.it/files/download/miscellanea/laam01.rtf>>.
- Vannini G., a cura di (2011), *Archeologia pubblica in Toscana. Un progetto e una proposta*, Firenze: Firenze University Press.

JOURNAL OF THE DEPARTMENT OF CULTURAL HERITAGE
University of Macerata

Direttore / Editor
Massimo Montella

Texts by

Marta Brunelli, Enzo Catani, Giuseppe Capriotti,
Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni,
Andrea Fantin, Pierluigi Feliciati, Maria Teresa Gigliozzi,
Susanne Adina Meyer, Massimo Montella,
Umberto Moscatelli, Sabina Pavone, Francesco Pirani,
Michela Scolaro, Emanuela Stortoni, Federico Valacchi

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult>

