

pca

european journal of
postclassicalarchaeologies

volume 4/2014

SAP Società Archeologica s.r.l.

Mantova 2014



EDITORS

Gian Pietro Brogiolo (chief editor)

Alexandra Chavarria (executive editor)

ADVISORY BOARD

Martin Carver (University of York)

Matthew H. Johnson (Northwestern University)

Giuliano Volpe (Università degli Studi di Foggia)

Marco Valenti (Università degli Studi di Siena)

ASSISTANT EDITOR

Francesca Benetti

EDITORIAL BOARD

Gilberto Artioli (Università degli Studi di Padova)

Andrea Breda (Soprintendenza BB.AA. della Lombardia)

Alessandro Canci (Università degli Studi di Padova)

José M. Martín Civantos (Universidad de Granada)

Girolamo Fiorentino (Università del Salento)

Caterina Giostra (Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano)

Susanne Hakenbeck (University of Cambridge)

Vasco La Salvia (Università degli Studi G. D'Annunzio di Chieti e Pescara)

Bastien Lefebvre (Université de Toulouse II Le Mirail)

Alberto León (Universidad de Córdoba)

Tamara Lewit (Trinity College - University of Melbourne)

Federico Marazzi (Università degli Studi Suor Orsola Benincasa di Napoli)

Dieter Quast (Römisch-Germanisches Zentralmuseum Mainz)

Andrew Reynolds (University College London)

Mauro Rottoli (Laboratorio di archeobiologia dei Musei Civici di Como)

Post-Classical Archaeologies (PCA) is an independent, international, peer-reviewed journal devoted to the communication of post-classical research. PCA publishes a variety of manuscript types, including original research, discussions and review articles. Topics of interest include all subjects that relate to the science and practice of archaeology, particularly multidisciplinary research which use specialist methodologies, such as zooarchaeology, paleobotanics, archeometallurgy, archaeometry, spatial analysis, as well as other experimental methodologies applied to the archaeology of post-classical Europe.

Submission of a manuscript implies that the work has not been published before, that it is not under consideration for publication elsewhere and that it has been approved by all co-authors. Each author must clear reproduction rights for any photos or illustration, credited to a third party that he wishes to use (including content found on the Internet). Post-Classical Archaeologies is published once a year in May, starting in 2011. Manuscripts should be submitted to editor@postclassical.it in accordance to the guidelines for contributors in the webpage <http://www.postclassical.it>

Post-Classical Archaeologies's manuscript review process is rigorous and is intended to identify the strengths and weaknesses in each submitted manuscript, determine which manuscripts are suitable for publication, and to work with the authors to improve their manuscript prior to publication.

For subscription and all other information visit the web site <http://www.postclassical.it>

DESIGN

Paolo Vedovetto

PUBLISHER

SAP Società Archeologica s.r.l.
Viale Risorgimento 14 - 46100 Mantova
www.archeologica.it

PRINTED BY

Tecnografica Rossi, Via I maggio, Sandrigo (VI)

Authorised by Mantua court no. 4/2011 of April 8, 2011

CONTENTS PAGES

EDITORIAL	5
RESEARCH - ARCHAEOLOGY OF UNCULTIVATED LANDSCAPES	
S. Burri Reflections on the concept of marginal landscape through a study of late medieval <i>incultum</i> in Provence (South-eastern France)	7
O. Vésteinnsson, M. Church, A. Dugmore, T.H. McGovern, A. Newton Expensive errors or rational choices: the pioneer fringe in Late Viking Age Iceland	39
R. Schreg Uncultivated landscapes or wilderness? Early medieval land use in low mountain ranges and flood plains of Southern Germany	69
J.M. Martín Civantos Mountainous landscape domestication. Management of non-cultivated productive areas in Sierra Nevada (Granada-Almeria, Spain)	99
L. Peña-Chocarro, P. Alkain, M. Urteaga Wild, managed and cultivated plants in Northern Iberia: an archaeobotanical approach to medieval plant exploitation in the Basque Country	131
D.E. Angelucci, F. Carrer, F. Cavulli Shaping a periglacial land into a pastoral landscape: a case study from Val di Sole (Trento, Italy)	157
F. Redi Insediamenti estremi d'altura nell'Abruzzo interno: l'incolto e la pastorizia	181
A. Colecchia, S. Agostini Economie marginali e paesaggi storici nella Maiella settentrionale (Abruzzo, Italia)	219
BEYOND THE THEME	
A. Castrorao Barba Continuità topografica in discontinuità funzionale: trasformazioni e riusi delle ville romane in Italia tra III e VIII secolo	259
A. Porcheddu Morfologia e metrologia dei particellari post-classici: trasformazioni nella centuriazione a nord di Cremona	297
A. Baeriswyl What shall we do with 10,000 small excavations a year? Quantity and quality in urban archaeology	315

DOSSIER - NEW TRENDS IN THE COMMUNICATION OF ARCHAEOLOGY		
G.P. Brogiolo	Comunicare l'archeologia in un'economia sostenibile	331
C. Holtorf, A. Högborg	Communicating with future generations: what are the benefits of preserving cultural heritage? Nuclear power and beyond	343
D. Kobińska	Archaeology and communication with the public: archaeological open-air museums and historical re-enactment in action	359
C. Bonacchi	Understanding the public experience of archaeology in the UK and Italy: a call for a 'sociological movement' in Public Archaeology	377
G. Volpe, G. De Felice	Comunicazione e progetto culturale, archeologia e società	401
L. Richardson	The Day of Archaeology: blogging and online archaeological communities	421
 RETROSPECT		
J. Wienberg	Historical Archaeology in Sweden	447
 PROJECT		
E. Jansma et al.	The Dark Age of the Lowlands in an interdisciplinary light: people, landscape and climate in The Netherlands between AD 300 and 1000	471
 REVIEWS		477
C. Broodbank	<i>The Making of the Middle Sea: A History of the Mediterranean from the Beginning to the Emergence of the Classical World</i> - by M. Hummler	
A. Izdebski	<i>A rural Economy in Transition. Asia Minor from Late Antiquity into the Early Middle Ages</i> - by V. La Salvia	
N. Christie, O. Creighton, M. Edgeworth, H. Hamerow	<i>Transforming townscapes. From Burh to Borough: the archaeology of Wallingford, AD 800-1400</i> - by A. Chavarría Arnau	
S. Gutiérrez, I. Grau (eds)	<i>De la estructura doméstica al espacio social. Lecturas arqueológicas del uso social del espacio</i> - by J. Sarabia Bautista	
P.E. Boccalatte	<i>Fabbri e ferri. Italia, XII-XVI secolo</i> - by F. Ballestrin	
I.H. Goodhall	<i>Ironwork in medieval Britain: an archaeological study</i> - by F. Ballestrin	
S. Costa, G.L. Pesce (eds)	<i>Open source, Free Software e Open Format nei processi di ricerca archeologica</i> - by A. Porcheddu	

Comunicazione e progetto culturale, archeologia e società

**GIULIANO VOLPE,
GIULIANO DE FELICE**

Università degli Studi di Foggia, Dipartimento di Studi
Umanistici (DISTUM)

La comunicazione rappresenta un tema di straordinaria portata strategica per stabilire un rapporto più vitale e corretto tra archeologia e società, salvaguardare il patrimonio culturale e paesaggistico, creare nuove opportunità occupazionali. Ha importanza pari alla tutela, di cui è condizione e giustificazione. Tuttora è sottovalutata soprattutto in Italia. Spesso si insiste sugli aspetti tecnologici, mentre il vero nodo è metodologico e culturale. Nell'articolo si sottolinea la necessità di comunicare la globalità e la complessità, di utilizzare correttamente le tecnologie, di saper proporre un racconto, di stimolare la partecipazione attiva. **Parole chiave:** comunicazione, archeologia globale dei paesaggi, complessità, tecnologie, partecipazione attiva

Communication is a subject of great strategic importance to establish a vital and correct link between archaeology and society, to promote and defend cultural heritage and to create new job opportunities. Though its importance should be considered similar to research and protection, it is still underestimated, especially in Italy. The paper stresses the need to go further the current 'technology driven' attitude to communication, and to develop a different approach, based on storytelling and active participation, that can deal with the global and complex perspective of modern archaeology.

Keywords: communication, global landscape archaeology, archaeology of complexity, digital archaeology, active participation

1. «Non riusciamo a comunicare con la gente»

Quante volte capita, anche a noi archeologi, di osservare visitatori che si aggirano spaesati nelle sale di un museo o tra un groviglio di muri di un parco archeologico? Si avverte in molti di essi un senso di inadeguatezza, esclusi come sono dalla comprensione del significato stesso di reperti, di strutture, di siti.

I supporti didattici, quando presenti, sono il più delle volte poco chiari, concepiti in maniera elitaria, di fatto riservati solo a specialisti o ad un pubblico particolarmente colto. Ai 'visitatori normali' si concede al massimo una sorta di contemplazione acritica. «*Aryballos 'quattrefoil' tardo corinzio II*» è scritto su una didascalia, mentre, nello stesso museo, un fitto pannello posto accanto ad una scultura recita «... *Infatti, il trattamento del modellato, morbido ... , il plasticismo delle masse muscolari e l'equilibrio del disegno anatomico ... , documentano il superamento delle convinzioni arcaiche e la transizione allo stile Severo*». Si dà per scontato che un qualsiasi visitatore, un bambino, un turista conosca a menadito la tipologia della ceramica corinzia e che sappia che esiste uno 'stile severo' ma non uno 'stile bonario'. Sono solo due esempi, tra i migliaia possibili, del tipico linguaggio 'esoterico', iper-tecnicistico, da 'addetti ai lavori', che rende di fatto illeggibili le incomprensibili didascalie o i verbosi pannelli di tanti musei e parchi, che, infatti, quasi nessuno legge.

Questa incapacità comunicativa non rappresenta un fatto recente ma è frutto di un grave ritardo culturale che, nonostante alcune positive recenti eccezioni, grava da molto tempo sull'archeologia, quella italiana in particolare.

Da un lato prevale tuttora un'idea elitaria, per cui la divulgazione è considerata ancora oggi un'attività marginale, posta ad un livello assai inferiore rispetto alla ricerca scientifica, dall'altro persiste una sostanziale impreparazione tecnica e culturale ad affrontare la comunicazione in maniera matura, utilizzando adeguatamente tutti gli strumenti e i linguaggi disponibili. E anche quando si intravede un tentativo di innovazione, spesso si scopre che essa è frantesa esclusivamente come innovazione tecnologica, con evidenti forme di subalternità al tecnicismo.

Soprattutto non è ancora chiaro a molti archeologi (poco importa se universitari o delle soprintendenze o liberi professionisti) che solo la comunicazione può dare un senso reale all'attività di conoscenza, di tutela e di valorizzazione del patrimonio culturale e paesaggistico.

Non è raro che chi si dedica anche alla divulgazione venga accusato di esibizionismo narcisistico e di presenzialismo mediatico. A causa di tale sottovalutazione del ruolo della comunicazione, il vuoto comunicativo viene colmato da altri, i 'fantarcheologi' (Pucci 2000) o gli improvvisatori, banalizzatori e beceri divulgatori, pronti a tutto pur di solleticare l'interesse del pubblico con 'misteri', avventure e ogni altra forma di irrazionalità.

Eppure la comunicazione rappresenta un tema di straordinaria portata strategica sia per stabilire un rapporto più vitale e corretto tra archeologia e società, sia per salvaguardare il patrimonio culturale e paesaggistico, sia, infine, per creare nuove opportunità occupazionali.

Un momento per più versi emblematico del mancato rapporto tra archeologi e cittadini è stato rappresentato agli inizi degli anni Ottanta del



Figg. 1-2. L'esposizione dei Bronzi di Riace a Firenze e Roma (da Settis 1981).

Novecento dal 'boom' dei Bronzi di Riace, con le celebri code chilometriche per le mostre di Firenze e del Quirinale a Roma (figg. 1-2). Già Salvatore Settis, all'indomani di quel fenomeno di massa non previsto dagli archeologi, che manifestarono in quell'occasione impreparazione e fastidio, denunciò «l'assoluta, disarmante incapacità di previsione delle reazioni del pubblico: questo gigantesco happening culturale è avvenuto, così sembra, non solo *oltre*, ma *contro* le intenzioni di chi avrebbe dovuto prevederlo e gestirlo. Gli archeologi ne sono rimasti in genere sbigottiti e increduli e tanto poco erano preparati a quanto è accaduto, che si sono occupati di cercarne le motivazioni del tutto estrinseche, finendo per incolpare (!) i mass-media di un così fastidioso successo» (Settis 1981, pp. 15-16). Quella che avrebbe potuto essere una «grande occasione» per l'archeologia è stata per gli archeologi un grande fallimento ... In apparenza, il circuito *dentro* il Museo (recupero > restauro > esposizione > successo) ha funzionato; in realtà, è fallito almeno quello che dovrebbe innescarlo ed esserne poi l'asse portante, la tensione *verso* il pubblico, il discorso *fuori* del Museo» (Settis 1981, pp. 10-11).

Dopo quasi trentacinque anni, la situazione, nonostante i profondi cambiamenti sia nel mondo dell'archeologia sia, soprattutto, in quello della comunicazione (basti pensare alle tecnologie digitali, al *web* e ai *social network*), è ancora condizionata da un drammatico ritardo culturale



Fig. 3. Un dialogo tra archeologi?

e metodologico, tanto che ancora oggi molti archeologi manifestano quello che Settis aveva allora definito il «disprezzo per il pubblico, l'incapacità di cercare un linguaggio per comunicare davvero con esso» (Settis 1981, p. 25). Un disegno di Altan riproduce, con la consueta genialità, un dialogo che potremmo immaginare tra archeologi (fig. 3).

Le sfide oggi sono molto più complesse rispetto a quelle di alcuni decenni fa, quando il tema della 'divulgazione' aveva come obiettivi principali la crescita culturale, la democratizzazione della cultura, il superamento di diseguaglianze sociali, la sensibilizzazione di ampie fasce di popolazione nell'opera di salvaguardia del patrimonio archeologico e, più in generale, culturale.

Questo affermava, con grande sensibilità politica, nei primi anni Settanta Ranuccio Bianchi Bandinelli: «nel trapasso di civiltà che si è avviato oggi nel mondo, ha dunque, a mio avviso, decisiva importanza l'opera di divulgazione che faccia uscire la cultura dalla *élite* ristretta alla quale appartiene ancora, e ne renda accessibile la più profonda sostanza, i più concreti valori al più vasto pubblico possibile. L'essere tagliati fuori, esclusi dalla possibilità di comprendere certi valori culturali è, per la classe operaia, una ingiustizia e una sofferenza non minore di quella dovuta alla diseguaglianza economica e sociale. Il nostro grande sindacalista Giuseppe Di Vittorio ha detto e scritto a questo proposito, rifacendosi alla propria personale esperienza, cose che non si possono dimenticare» (Bianchi Bandinelli 1974, p. 23). L'insistenza sulla formazione e la cultura come strumento di emancipazione e libertà era stata effettivamente un *leitmotiv* nelle battaglie del sindacalista cerignolano, come, ad esempio, emerge dalle parole pronunciate al Congresso della cultura popolare di Bologna nel 1953: «lo credo di essere rappresentativo di quegli strati profondi delle masse popolari più umili e più povere che aspirano alla cultura, che si sforzano di studiare e cercano di raggiungere quel grado di sapere che permetta loro non solo di assicurare la propria elevazione come persone singole, di svi-

luppate la propria personalità, ma di conquistarsi quella condizione che conferisce alle masse più popolari un senso più elevato della propria funzione sociale, della propria dignità nazionale e umana».

Oggi, agli obiettivi indicati anni fa, e ancora oggi attualissimi, da due grandi archeologi e storici dell'arte antica come Bianchi Bandinelli e Settis, se ne aggiungono altri, ancor più peculiari della moderna archeologia. Il tema principale resta, allora come oggi, di ordine culturale, metodologico e politico. «Se il passato è di tutti, il problema si sposta sulle forme in cui mettere tutti in condizione di possederlo, cioè di conoscerlo: è dunque un problema politico» ha opportunamente affermato Daniele Manacorda (2007, p. 118).

Le domande fondamentali da porsi, soprattutto oggi, quando l'attività di conoscenza e di tutela vengono sempre più considerate da ampi strati di popolazione, oltre che da settori consistenti del ceto dirigente, come operazioni 'inutili', 'fastidiose', 'inefficaci', 'costose', sono: perché accrescere la conoscenza, effettuare ricerche, scavi, ricognizioni, e perché tutelare, conservare, vincolare, restaurare se non si attribuisce alla comunicazione quel ruolo centrale che merita? E, infine, com'è possibile valorizzare il patrimonio culturale e paesaggistico senza comunicarlo?

«Il problema della comunicazione, della trasmissione delle informazioni, dei 'racconti' che gli oggetti tutelati possono consentire, dovrebbe rivestire un carattere di urgenza e di importanza pari a quello della tutela medesima, perché di essa (e forse non solo agli occhi dell'opinione pubblica) finisce per essere condizione e giustificazione» (Ricci 1996, p. 52; Ricci 2006).

Ma soprattutto, la domanda principale è: quale comunicazione mettere in campo?

Cerco di indicare alcuni elementi, a mio parere, essenziali e irrinunciabili: 1) comunicare la globalità e la complessità; 2) utilizzare correttamente le tecnologie; 3) saper proporre un racconto; 4) stimolare la partecipazione attiva.

1.1. Coerentemente con una visione della moderna archeologia fondata sulla globalità delle fonti, degli strumenti, degli approcci, delle sensibilità, delle competenze (Manacorda 2008, pp. 230-232; Brogiolo 2007), sono convinto che anche la comunicazione debba essere ispirata alle categorie di globalità e complessità: categorie complementari ma non antitetiche, indispensabili per legare l'innovazione metodologica e culturale ad un nuovo ruolo dell'archeologia pubblica.

L'approccio globale è, inoltre, intrinsecamente connesso con l'analisi stratigrafica e contestuale dei paesaggi storici, intesi olisticamente, in quanto palinsesti stratificati delle tracce lasciate dall'uomo e dalla natu-

ra, con il succedersi di sistemi insediativi, di forme di sfruttamento delle risorse, delle attività del lavoro e delle arti, dei rapporti di potere, delle manifestazioni del sacro, secondo le procedure dell'archeologia globale dei paesaggi (Volpe 2008; Cambi 2009 e 2011; Volpe, Goffredo c.s.).

Comunicare la complessità dei paesaggi stratificati, urbani, rurali, costieri, montani, marginali, con le loro storie piccole e grandi, a volte evidenti, altre volte evanescenti, con quell'intreccio indissolubile di natura e cultura, che costituisce una specificità italiana (Settis 2002 e 2010): ecco un obiettivo essenziale per la conservazione stessa dei paesaggi storici e per l'elaborazione di programmi di trasformazione sostenibile e rispettosa del passato e di quelle peculiarità che rendono unico ogni luogo.

Un approccio globale, anche nella comunicazione, oltre che nella ricerca e nella tutela (Volpe 2013; Manacorda, Montella 2014), consente di superare i limiti settoriali e i confini ristretti dei singoli specialisti, giustamente considerati da T. Mannoni «predatori che si portano via solo ciò che ritengono più importante, spesso anche a danno di altre informazioni» (Mannoni 1997). Gli specialismi sono, infatti, indispensabili per il progresso delle conoscenze, ma risultano dannosi se si isolano nell'autoreferenzialità e nel riduzionismo (Volpe 2014b). Solo un approccio globale consente di affrontare la complessità del patrimonio culturale e paesaggistico superando la stessa idea di interdisciplinarietà e multidisciplinarietà intesa come mera sommatoria di specializzazioni. La comunicazione sarà tanto più efficace e coinvolgente quanto più saprà coniugare il pieno possesso dei contenuti della propria specializzazione con una visione globale del tema (Manacorda 2008, p. 234).

1.2. Rispetto anche al recente passato, si pone l'esigenza del definitivo superamento di una comunicazione di tipo unidirezionale, esclusivamente passiva, con il passaggio a un coinvolgimento attivo del pubblico, proprio dell'età del *web 2.0* e dei *social network*, insieme all'affermazione di forme di partecipazione democratica alla conoscenza, della libera circolazione dei dati e dell'accesso libero. In questo campo anche in Italia si stanno finalmente avviando progetti di grande importanza: basti pensare a *Fasti on line* (<http://www.fastionline.org>) o ai progetti MAPPA dell'Università di Pisa (<http://mappaproject.arch.unipi.it>) e SITAR della Soprintendenza Archeologica di Roma (<http://sitar.archeoroma.beniculturali.it>), alle esperienze pionieristiche di comunicazione in tempo reale delle fasi di un scavo archeologico attraverso Facebook, come nel caso di Miranduolo (<https://www.facebook.com/miranduolo>), o infine ad alcuni innovativi progetti di WebGIS.

Le tecnologie innovative e i nuovi media mettono a disposizione degli archeologi strumenti descrittivi, interpretativi e comunicativi potentissimi-

mi. Ricostruzioni grafiche, elaborazioni virtuali, prodotti multimediali, 'macchine del tempo' e altre tecnologie digitali sono solo alcuni degli strumenti possibili per narrare le storie stratificate nei paesaggi o racchiuse in un manufatto, in maniera chiara, comprensibile, avvincente, emozionante, divertente, in modo da suscitare curiosità ed anche gioia, a partire dai bambini. Ma il vero nodo resta, ancora una volta, quello metodologico. Troppo spesso, infatti, prevale l'aspetto sensazionalistico ed esibizionistico, a volte di tipo disneyano, nel quale l'approccio archeologico appare guidato e condizionato in maniera subalterna dalle tecnologie (De Felice 2012; Dattolo *et al.* 2012; cfr. *infra* De Felice).

L'Italia registra anche nel campo dell'uso intelligente e corretto delle tecnologie digitali un preoccupante ritardo culturale, come dimostrano, in maniera emblematica, anche le norme assurde e anacronistiche tuttora vigenti in materia di divieto delle riproduzioni fotografiche nei musei, nelle biblioteche, negli archivi. Un divieto, figlio di un'idea proprietaria dei beni culturali, che ci allontana dall'Europa e dalla totalità dei paesi avanzati: chiunque abbia esperienza di musei, archivi, biblioteche all'estero sa bene quanto sia facile scattare una foto, riprodurre le tavole di un libro, acquisire documenti. Il paradosso raggiunge livelli elevatissimi in una città come Roma, dove nelle fornitissime biblioteche degli Istituti stranieri è possibile fotografare e acquisire liberamente immagini, diversamente da quanto accade nelle biblioteche statali italiane, che hanno affidato l'appalto esclusivo a una società privata, che detiene il monopolio nazionale delle riproduzioni.

In particolare la diffusione della fotografia digitale, che ha anche prodotto una democratizzazione del mezzo fotografico, consente di riprodurre e rendere disponibili in rete moltissime immagini di reperti archeologici, opere d'arte, libri, manoscritti, facilitandone la conoscenza, la condivisione e la consultazione, non solo tra gli studiosi di tutto il mondo, ma anche tra i semplici cittadini e i turisti. Semplice sotto il profilo tecnico e con costi quasi nulli, la fotografia digitale consente di conservare le testimonianze scritte, materiali, artistiche del passato, facilitandone lo studio e la fruizione (Brugnoli, Gardini 2013).

Fu in particolare la legge Ronchey, trasferita poi nel Codice dei Beni Culturali, a introdurre il divieto, lasciando agli istituti ministeriali il diritto esclusivo della riproduzione dei beni culturali. Avrebbe dovuto contribuire a garantire risorse dalla vendita dei diritti. Si affidarono i servizi di riproduzione spesso a società esterne e si introdussero tariffe anche nel caso in cui la foto fosse realizzata dallo stesso ricercatore. Sarebbe interessante verificarne i benefici nei bilanci ministeriali, ma se anche un vantaggio significativo ci fosse (e così non è), è grave che l'Italia abbia introdotto un divieto assurdo, limitativo della libera ricerca scientifica e non solo. Un divie-

to che, infatti, limita l'accesso alla conoscenza e alla fruizione, negando un diritto garantito dalla Costituzione e anche dallo stesso Codice dei Beni Culturali e del paesaggio. Ma la libera riproducibilità dei beni culturali andrebbe estesa a ogni uso legittimo, garantendolo a tutti, ovviamente con ogni cautela per effettive esigenze di tutela e conservazione e per eventuali diritti d'autore. Lo Stato non dovrebbe, infatti, lucrare sullo 'sfruttamento' dei beni culturali ma dovrebbe semmai favorire lo sviluppo economico di un territorio attraverso la valorizzazione del patrimonio culturale. Anche sotto il profilo strettamente economico, credo che questo divieto rappresenti un fallimento: far circolare immagini dei nostri beni culturali consente la loro conoscenza, li promuove, sollecita i turisti a visitarli. Ecco, allora, un'innovazione semplice e rivoluzionaria: eliminare finalmente i cartelli 'vietato fotografare' nei musei, nelle biblioteche, nei parchi archeologici.

1.3. Prescindendo dagli strumenti utilizzati, la vera forza della comunicazione consiste nella capacità di racconto. Come ha opportunamente sottolineato Andrea Carandini (2012, p. 25), è necessario che il compito di un archeologo «che voglia essere anche un narratore sia quello di rendere semplice ciò che è complesso, continuo ciò che è lacunoso, completo ciò che è parziale... Solo un racconto narrativamente persuasivo presuppone una ricostruzione storicamente soddisfacente».

Gli archeologi dovrebbero raccontare non solo i risultati delle proprie ricerche e delle scoperte, ma anche la natura del loro stesso lavoro, delle fonti indagate, delle metodologie impiegate, delle ipotesi ricostruttive elaborate. Superando una concezione elitaria che tiene separata la ricerca dal pubblico, dovrebbero saper mettere in campo una vera passione comunicativa, capace di coinvolgere tutti, bambini inclusi, raccontando la complessità in maniera semplice e chiara, senza mai banalizzare, trasformando l'attività di conoscenza e di tutela in un'operazione culturale collettiva. È questo un tema, che richiama anche il problema della formazione: in quante università si insegnano ai futuri professionisti dell'archeologia i metodi, le tecniche e le tecnologie, oltre ovviamente ai contenuti, di una comunicazione così intesa?

Il caso di un piccolo museo sardo è, a tale proposito, significativa. *Biddas* (villaggi, in sardo), *Museo dei villaggi abbandonati della Sardegna*, allestito a Sorso (SS), è il primo museo dedicato al tema dello spopolamento: fondato su un solido progetto scientifico e culturale e strettamente connesso con le ricerche archeologiche e con lo scavo del sito di Geridu, ha l'ambizione che i «Musei possano essere luoghi dove spiegare la storia, prima di essere contenitori di oggetti» (Milanese 2014). Ma soprattutto è un museo aperto, un museo per tutti, concepito come un «ambiente di apprendimento, nel quale il visitatore si immerge ed è coinvolto

da suggestioni, parole chiave, ricostruzioni, suoni ed un contatto diretto con i materiali». È un museo senza pannelli illustrativi, ma solo con immagini e supporti multimediali interattivi, nel quale prevale la dimensione del gioco, tipica del *Children's Museum*. È un museo privo di divieti, nel quale anzi il visitatore è sollecitato a toccare, a fotografare, a 'scaricare' informazioni. È un museo divertente, vivo, coinvolgente, emozionante, che preferisce esporre riproduzioni virtuali e copie, e soprattutto «idee, problemi, interpretazioni, ambienti e pertanto le sue 'collezioni' non possono essere di manufatti, ma di informazioni» (Milanese 2014). Non è un caso che la SAMI-Società degli Archeologi Medievisti Italiani abbia voluto assegnare proprio a questo museo nel 2013 il primo premio intitolato a Riccardo Francovich. Il 'metodo Biddas' pur non essendo un *unicum* (ha un precedente, ad esempio, nel museo La Civitella a Chieti; Aa.Vv. 2001), rappresenta ancora un'eccezione nel panorama dei musei archeologici (su cui cfr. Barbanera 2013), anche se negli ultimi anni si è andato sviluppando un dibattito assai vivace, soprattutto in relazione alla dialettica tra conservazione e comunicazione (Lenzi, Zifferero 2004) e tra museologia e management (Donato, Visser Travagli 2010).

I musei e i parchi archeologici dovrebbero essere luoghi vitali, inclusivi, capaci di suscitare curiosità ed emozioni, sia attraverso il rapporto diretto con gli oggetti sia attraverso la mediazione di supporti didattici efficaci e interattivi (Manacorda 2008, pp. 238-244; Volpe 2012b e 2012c). Il racconto di un sito o di un manufatto archeologico, a volte forte e chiaro, a volte solo sussurrato, va ascoltato con interesse e curiosità, ma va anche stimolato con le domande che la sensibilità e la curiosità di ogni visitatore possono proporre. Non ci si può limitare ad una semplice trasmissione di dati e di messaggi tra destinatario e destinatario, che in tal modo svolgerebbe un ruolo passivo, ma si dovrebbe tentare di «fornire indicazioni di metodo, sollevare problemi, suscitare curiosità, suggerire punti di vista» (Balboni Brizza 2006, p. 19). Un museo, insomma, deve non solo cercare di fornire risposte, ma, anche e soprattutto, di stimolare domande, e, al tempo stesso, di suscitare emozioni. La comunicazione, anche grazie alle nuove tecnologie, deve pertanto puntare sul potenziamento della funzione laboratoriale di un museo o di un sito archeologico (Nardi 1999).

Andrea Carandini (2014), illustrando le attività del FAI, ha recentemente indicato alcune parole d'ordine e alcuni metodi comunicativi, propri del *National Trust*, che ritengo validi anche per l'archeologia: «*love people as much as you love places*»; anche l'archeologia dovrebbe amare non solo i luoghi e gli oggetti, ma anche le persone, i cittadini, la gente comune. Il *National Trust* individua quattro categorie di famiglia: a) *curious minds*, i curiosi, quelli interessati; b) *kids first*, i bambini al primo posto



Fig. 4. La copertura della *cenatio* della villa di Faragola.

(categoria importantissima perché se un bambino si annoia, lui e la sua famiglia non torneranno mai più in un museo); c) *explorer family*, la famiglia che ama esplorare, camminare, fare sport, alla quale bisogna offrire una esperienza anche fisica; d) *round and about*, quelli che amano la natura e non solo la cultura (Carandini 2014, p. 164).

Il pubblico di un museo o di un parco non è un'entità indifferenziata, ma è differenziato per età, cultura, lingua, sensibilità, curiosità. La comunicazione dovrebbe tenerne conto e rivolgersi a ciascuna possibile categoria, puntando addirittura, se possibile, a proporre percorsi individuali.

Anche i restauri o le coperture dei siti archeologici rappresentano elementi essenziali di un progetto comunicativo, in grado di facilitare la comprensione di oggetti, monumenti e siti. Si utilizza spesso l'aggettivo 'filologico' per indicare un restauro rigoroso, rispettoso del manufatto, ma ci si dimentica che la filologia ha come obiettivo prioritario la 'ricostruzione' di un testo, ricomponendo e integrando frammenti. Allo stesso modo le coperture dei siti archeologici, oltre a garantire la protezione e la conservazione, dovrebbero contribuire al progetto di comunicazione, facilitando la comprensione del monumento, nel suggerire le volumetrie, i percorsi, i sistemi di illuminazione (si veda a proposito del caso di Faragola Franciosi, Porretta, Uliana 2009): dovrebbero contribuire, cioè, a proporre un'esperienza coinvolgente, capace di favorire l'immersione nella storia che ogni sito, monumento o oggetto contiene ed è in grado di narrare.

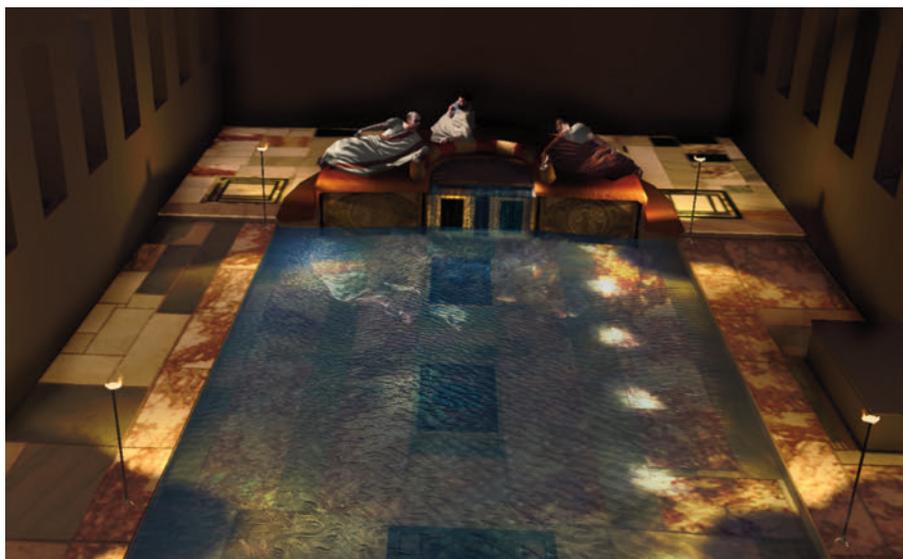


Fig. 5. Ricostruzione tridimensionale di un banchetto nella *cenatio* di Faragola nel V secolo.

1.4. L'aspetto più rilevante è costituito dalla promozione di una partecipazione attiva dei cittadini, che dovrebbe rappresentare il vero obiettivo della comunicazione. Gli archeologi dovrebbero porsi, infatti, una domanda: qual è il valore che i cittadini attribuiscono al patrimonio archeologico? È, infatti, un errore imporre a tutti il valore che loro attribuiscono, quasi fossero i 'proprietari' dei beni archeologici. Dovrebbero saper si spogliare del tipico atteggiamento accademico, saccente e presuntuoso, sviluppando la curiosità e l'apertura verso visioni diverse dalle loro. È un atteggiamento che richiede un enorme lavoro, ma che consente di arricchire la loro stessa visione del patrimonio archeologico e che permette di cambiare prospettiva, di guardare, ad esempio, anche con gli occhi dei bambini.

L'esperienza degli Ecomusei (Baratti 2012 e 2014) è, a tale proposito, emblematica: in essi il 'museo' è costituito dall'intero territorio, dalla comunità, dalla storia, dalle tradizioni, dalla memoria condivisa di una popolazione. Sono musei permanenti all'aperto «che riconnettono tecniche e culture produttive al territorio, ai suoi beni culturali e alle sue peculiarità identitarie, e che costituiscono elementi di una nuova relazione tra innovazione tecnologica e tradizione» (Magnaghi 2010, p. 126). L'elemento centrale è dunque rappresentato dalla partecipazione attiva dai cittadini, che trova una prima esemplare esemplificazione nelle mappe di comunità (fig. 6), che rappresentano «gli strumenti operativi del proces-



Fig. 6. Un esempio di mappa di comunità: ecomuseo della Valle del Carapelle.

so partecipativo che ha coinvolto gli abitanti, in un esercizio di auto-rappresentazione identitaria e di riconoscimento dei valori tipici dei luoghi che abitano» (Baratti 2014 p. 251; cfr. Id. 2012, pp. 76-80).

L'archeologia svolge una funzione centrale in tale processo, perché rappresenta uno strumento indispensabile non solo per lo studio stratigrafico di un territorio, ma anche per la costruzione, attraverso una comunicazione efficace, della consapevolezza della società locale attraverso la valorizzazione dei beni territoriali e delle peculiarità identitarie. Insieme alle altre discipline umanistiche (Volpe 2014b; cfr. ora le considerazioni di Ordine 2013), contribuisce all'arricchimento della 'memoria sociale' (Manacorda 2008), e, in definitiva, alla costruzione di un 'progetto locale' e di una 'coscienza di luogo' (Magnaghi 2010), nonché alla elaborazione di nuove forme di sviluppo compatibile con le peculiarità locali (Volpe 2012a).

L'archeologia, in particolare, svolge un ruolo peculiare nel coniugare identità locale e alterità (Matthiae 2005; sul tema dell'identità cfr. ora Cuozzo, Guidi 2013), perché solo attraverso la conoscenza e la piena consapevolezza della complessità della storia stratificata nei territori è possibile stimolare l'apertura e la curiosità verso le altre storie, le altre culture, le altre identità (Manacorda 2008, pp. 249-259). La costruzione dell'identità

si realizza quasi sempre attraverso un conflitto. Localismi, regionalismi, nazionalismi, sempre più accentuati nel contesto globalizzato, rischiano di trasformare i luoghi, fisici e culturali, in contenitori ermeticamente delimitati. Serve, pertanto, anche per l'archeologia, un impegno territorialista per sconfiggere i rischi di un pericoloso totalitarismo identitario che insanguina tante parti del mondo. Solo, infatti, attraverso il riconoscimento nella propria identità è possibile riconoscere la necessità dell'altro, senza il quale non può esistere l'identità, evitando il conflitto e considerando l'alterità, ben oltre la tolleranza, una necessità oltre che una straordinaria opportunità (cfr. Cacciari 2006; Panikkar, Cacciari, Touadi 2007).

L'archeologia, un sapere non violento, tollerante, comprensivo (Carandini 1991, p. 223; Manacorda 2008, p. 257), può essere un vero strumento di pace. Solo però se saprà comunicare il suo ruolo nella società contemporanea. Ancora una volta, è evidente come per operazioni di tale natura non siano sufficienti le tecniche e le tecnologie, per quanto innovative, ma servono strumenti metodologici e culturali.

G.V.

2. Due casi di studio: comunicazione fra ricerca, tecnologie e professionalità

2.1. Interpretare, ricostruire e comunicare sono le diverse facce di una complessa sfida per l'archeologia contemporanea. Vincere questa sfida richiede il contributo integrato di diverse competenze e specificità, in grado di collegare soluzioni tecnologiche innovative per la fruizione con idee capaci di rappresentare adeguatamente la correttezza scientifica dei contenuti e di liberare quindi l'enorme potenziale espressivo della disciplina.

Nel settore della comunicazione dei beni culturali – e l'archeologia non costituisce certo un'eccezione – la prassi attualmente dominante preferisce invece spesso identificare la valorizzazione del patrimonio con la sua spettacolarizzazione. Di conseguenza, l'utilizzo delle tecnologie di comunicazione è orientato esclusivamente in funzione di questo obiettivo, e solo raramente è studiato in vista della loro effettiva capacità di veicolare adeguatamente i messaggi culturali.

Se, infatti, una lunga stagione di crescente interazione fra tecnologie e archeologia (Moscati 2009) ha sicuramente giovato alla definizione di prospettive più ampie di ricerca, nel campo della comunicazione e della divulgazione questo rapporto non ha sortito gli effetti che ci si poteva aspettare. Probabilmente a causa di una (troppo) lunga fase di fiducia 'positivista' nei confronti delle tecnologie, si è finito col tenere separate,

anche nel campo della divulgazione, ICT e metodologia (De Felice, Volpe, Sibilano 2008a e b; Valenti 2009), ritardando lo sviluppo di una archeologia digitale intesa come disciplina contemporanea e non più come una esoterica nicchia riservata a una ristretta cerchia di eletti (Evans, Daly 2006). Uno dei tasselli mancanti per la definizione di archeologia come disciplina pienamente scientifica è, infatti, anche una moderna componente divulgativa in grado di equipararla alle *hard sciences*, in cui la tradizione della comunicazione con il vasto pubblico è impostata su basi molto più moderne e mature.

In altre parole è come se la tecnologia, in fase di divulgazione, si fosse limitata a concentrarsi su una concezione antiquata di archeologia, secondo approcci che nell'ambito della ricerca sono a dir poco superati da decenni. E se la dimensione scientifica dell'archeologia è oggi in bilico fra 'globale' (Mannoni 1997; Manacorda 2004 e 2008), 'globale dei paesaggi' (Volpe 2008), 'della complessità' (Brogiolo 2007), quello che arriva al grande pubblico è ancora sostanzialmente un messaggio di tipo antiquario.

2.2. Negli ultimi anni presso il Laboratorio di Archeologia Digitale dell'Università di Foggia sono stati realizzati alcuni progetti mirati a sperimentare un possibile approccio integrato fra tecnologie digitali e metodologie archeologiche nella prospettiva della divulgazione.

Si tratta di progetti molto distanti fra loro, tanto dal punto di vista del contenuto che delle tecnologie impiegate in fase di produzione e previste per la fruizione. Ciò che è invece fortemente unitario è il processo co-creativo di produzione, per cui è stata messa a punto una metodologia caratterizzata da una profonda interazione, realmente 'complessa' e multivocale, fra diversi specialismi (De Felice, Santacesaria 2013; De Felice 2013a). In ogni progetto il *concept* delle applicazioni è sempre stato definito grazie ad analisi di dominio e ad un successivo *matching* fra linguaggi e tecnologie. È evidente, infatti, la necessità di porre i linguaggi e l'espressione al centro di qualunque progetto di fruizione che coinvolga una disciplina sostanzialmente storica come l'archeologia.

Il coinvolgimento dei professionisti dei beni culturali a fianco di comunicatori ed esperti di tecnologie già nelle fasi di *concept* e progetto dei prodotti di comunicazione ha portato ad immaginare forme di interazione fra collettività e patrimonio più consapevoli, ma non per questo meno coinvolgenti o meno tecnologicamente avanzate. Forte di un approccio mediato fra tecnologie, linguaggi e creatività, una simile metodologia di produzione può contribuire a rendere la conoscenza di dominio l'elemento centrale di ogni narrazione (come già avviene ad esempio nella divulgazione scientifica), offrendo un rapporto dinamico e denso fra pubblico e patrimonio culturale.



Fig. 7. TimeMachine. Dalla documentazione 3D alla ricostruzione.

2.2a - la TimeMachine

È a partire da queste premesse che è stata progettata la *TimeMachine* (De Felice 2012), un'applicazione mirata a rendere fruibile e coinvolgente il complesso sistema di conoscenza che è alla base di una ricerca archeologica stratigrafica, delle metodologie e delle tecniche di analisi e sintesi che la caratterizzano.

Il concetto alla base dell'applicazione è mettere i visitatori nella condizione di andare indietro nel tempo visitando il sito archeologico in periodi diversi, restando però liberi di muoversi nella dimensione virtuale di una documentazione grafica completamente 3D di ciascun periodo (fig. 7). In questa maniera la visita virtuale ad un sito archeologico si arricchisce di elementi che derivano dalla metodologia di indagine e si trasforma in qualcosa di più complesso rispetto al semplice *switch* fra stato di conservazione e ricostruzione.

In questo caso la scelta tecnica della *realtime animation* è profondamente legata alla natura 3D del contesto archeologico ed alla volontà di lasciare al fruitore la più completa libertà di movimento all'interno della complessità del processo di interpretazione, dai dati all'immaginazione.

Se è vero che una ricostruzione 3D non può mai essere 'esatta' (Barcelò 2000 e 2001) è però possibile aumentarne l'affidabilità in più modi, partendo dai metodi di documentazione utilizzata durante lo scavo per terminare dalla precisione di interpretazione della stratigrafia e dei resti. Se saremo in grado di descrivere e mostrare i dati e le procedure che ci portano a nostre conclusioni e a proporre uno o più possibili modelli, otterremo un risultato direttamente collegato con la base di conoscenze e, in più, facilmente comprensibile (Barcelò 2009).

La *TimeMachine* non si limita solo alla creazione di ricostruzioni che possono essere definite 'esatte', ma s'impegna piuttosto a comunicare dubbi e possibilità diverse, mettendo così in piena evidenza il continuo scambio tra gli aspetti oggettivi della stratigrafia e le scelte interpretative (fig. 8). Infatti, ogni sintesi ed ogni ricostruzione contiene anche incertezze e dubbi che possono e devono essere gestiti e comunicati anche

come parte integrante del risultato finale. Pertanto, se il 3D ha dimostrato di essere uno strumento decisivo per la gestione e la visualizzazione di ogni possibile dubbio e incertezza, l'interazione in tempo reale è stata scelta come il 'linguaggio' perfetto per sostenere pienamente la dimensione virtuale sia in un viaggio tempo che nel mondo surreale della documentazione archeologica.

2.2b- Heritouch

Nel 2012 abbiamo realizzato un sistema multimediale per la visita della collezione archeologica della Fondazione Sicilia a Palazzo Branciforte a Palermo (Dattolo *et al.* 2012; De Felice 2013b. Una demo online è raggiungibile all'indirizzo www.branciforte.archeologiadigitale.it. Cfr. fig. 9). L'interazione tra i 5000 oggetti (per lo più ceramiche) della collezione archeologica e i visitatori del museo è stata affidata ad una interfaccia naturale a base di comuni *gestures multitouch* come toccare, scorrere, pizzicare e così via. Tramite queste semplici e familiari operazioni di interazione, il visitatore può sfogliare una rete di 46 diversi episodi di storia della Sicilia greca, ispirati principalmente alla ceramica e alla cultura materiale: spostando oggetti, leggendo testi, navigando fra filmati e immagini oppure divertendosi con semplici giochi di associazione, può costruire il proprio percorso di visita e ottenere un'esperienza sempre nuova di visita al museo.

Il progetto ha preso le mosse dall'individuazione dei possibili temi che appartengono all'universo della ceramica greca — la storia della collezione, gli aspetti tecnologici, quelli antropologici e culturali ed infine quelli iconografici legati all'immaginario della pittura vascolare — e dalla ricerca del modo più coerente per comunicarli ad un pubblico di non addetti ai lavori. In linea con le indicazioni museologiche più attuali si è deciso di sviluppare un reticolo di episodi (fig. 10), ovvero unità narrative autonome, in maniera tale da sostituire ad una logica di fruizione passiva e tassonomica un approccio costruttivista, in cui tutte le tipologie di contenuti (piccoli giochi, curiosità, approfondimenti, filmati) risultassero godibili in piena libertà in percorsi di visita personalizzati.

2.3. Ogni archeologo sa perfettamente che non esiste una sola archeologia, e comunque essa non è fatta di reperti, oggetti e monumenti, ma di idee, immagini, ricostruzioni (mentali) e sintesi. Far arrivare al grande pubblico questo messaggio — e altri concetti più legati alla dimensione scientifica dell'archeologia, quali la frammentarietà, la diacronia e l'indiziarità — non è né scontato né facile. Ma collegare analisi scientifica, metodologia e comunicazione non è l'unica sfida sul tappeto per il mondo dell'archeolo-



Fig. 8. TimeMachine. Il cruscotto con i comandi durante la navigazione.



Fig. 9. La collezione archeologica della Fondazione Sicilia. Sulla destra uno dei pannelli LCD con HeriTouch installato.



Fig. 10. Heritouch. Un momento della fruizione.

gia del futuro. Negli ultimi anni, infatti, è l'intero settore dei beni culturali ad essere stato investito da un mutamento profondo di prospettive: anche grazie al progressivo coinvolgimento delle tecnologie, accanto a parole-chiave tradizionali quali conservazione, protezione, monitoraggio, inizia ad affermarsi il più attuale e coinvolgente concetto di creazione di valore.

Per immaginare un futuro diverso per il mondo dei beni culturali, ribaltare la situazione odierna in cui esso rappresenta più un costo che una risorsa e offrire possibilità di occupazione per i suoi specialisti occorre però progettare forme inedite e sostenibili di sviluppo. Ed è proprio nel settore della comunicazione che sussiste una possibilità concreta di crescita, a patto che si riesca a riavvicinare la divulgazione alla ricerca e a valorizzare adeguatamente le professionalità degli specialisti, offrendo loro la possibilità di ambire a mansioni consone alle competenze e alle conoscenze maturate nel proprio percorso di formazione.

G.D.F.

Bibliografia

- AA.VV. 2001, *Museo Archeologico La Civitella*, in *Musei e siti archeologici d'Abruzzo e Molise*, Pescara, pp. 36-39.
- M. BARBANERA 2013, *Il museo impossibile*, Roma.
- J.A. BARCELÒ 2000, *Visualizing what might be. An introduction to Virtual Reality techniques in archaeology*, in J.A. BARCELÒ, M. FORTE, D.H. SANDERS (eds), *Virtual Reality in Archaeology*, Oxford, pp. 9-35.
- J.A. BARCELÒ 2001, *Virtual reality for archaeological explanation. Beyond "picturesque reconstruction"*, "Archeologia e Calcolatori", 12, pp. 221-244.
- J.A. BARCELÒ 2009, *Computational Intelligence in Archaeology*, Hershey.
- A. BRUGNOLI, S. GARDINI 2013, *Fotografia digitale, beni archivistici e utenti: l'impiego e la diffusione di una nuova tecnologia nella normativa e nelle iniziative dell'amministrazione archivistica*, "Archivi & Computer. Automazione e Beni Culturali", XXIII(1), pp. 213-256.
- M.T. BALBONI BRIZZA 2006, *Immaginare il Museo. Riflessioni sulla didattica e il pubblico*, Milano.
- F. BARATTI 2012, *Ecomusei, paesaggi e comunità*, Milano.
- F. BARATTI 2014, *Archeologia e paesaggio contemporaneo: l'esperienza ecomuseale in Puglia*, in VOLPE 2014a, pp. 249-259.
- R. BIANCHI BANDINELLI 1974, *AA., BB.AA. e B.C. L'Italia storica e artistica allo sbaraglio*, Bari.
- G.P. BROGILO 2007, *Dall'Archeologia dell'architettura all'Archeologia della complessità, "Pyrenae"*, 38(1), pp. 7-38.
- M. CACCIARI 2006, *La maschera della tolleranza*, Milano.
- F. CAMBI 2009, *Archeologia (globale) dei paesaggi (antichi): metodologie, procedure, tecnologie*, in G. MACCHI JANICA (ed), *Geografie del popolamento. Casi di studio, metodi e teorie*, Atti della giornata di studi, Siena, pp. 349-357.
- F. CAMBI 2011, *Manuale di archeologia dei paesaggi. Metodologia, fonti, contesti*, Roma.
- A. CARANDINI 1991, *Storie dalla terra. Manuale di scavo archeologico*, Torino.
- A. CARANDINI 2012, *Il nuovo dell'Italia è nel passato*, Roma-Bari.
- A. CARANDINI 2014, *Il FAI per la Puglia e l'Italia. Il ruolo dell'associazionismo e della partecipazione dei cittadini*, in VOLPE 2014a, pp. 159-167.
- M. CUOZZO, A. GUIDI 2013, *Archeologia delle identità e delle differenze*, Roma.
- A. DATTOLO, G. DE FELICE, A. DI ZANNI, A. INTRONA, V. SANTACESARIA 2012, *La nuova esposizione della Collezione archeologica della Fondazione Banco di Sicilia: il progetto di fruizione multimediale* in VOLPE, SPATAFORA 2012, pp. 29-35.
- G. DE FELICE 2012, *Una macchina del tempo per l'archeologia. Metodologie e tecnologie per la ricerca e la fruizione virtuale del sito di Faragola*, Bari.
- G. DE FELICE, M.G. SIBILANO, G. VOLPE 2008a, *Ripensare la documentazione archeologica: nuovi percorsi per la ricerca e la comunicazione*, "Archeologia e Calcolatori", 19, pp. 271-291.
- G. DE FELICE, M.G. SIBILANO, G. VOLPE (eds) 2008b, *L'informatica e il metodo della stratigrafia*, Atti del workshop (Foggia, giugno 2008), Bari.
- G. DE FELICE, V. SANTACESARIA 2013, *A living lab for digital content production focused on cultural heritage*, in L. MARCHEGIANI (ed), *Proceedings of the International Conference on Sustainable Cultural Heritage Management, Societies, Institutions and Networks*, Roma, pp. 299-306.
- G. DE FELICE 2013a, *Living Heritage – A living lab for digital content production focused on cultural heritage*, in *2013 Digital Heritage International Congress Proceedings*, Marseille, pp. 291-294.
- G. DE FELICE 2013b, *Il nuovo allestimento della collezione archeologica della fondazione Sicilia fra tecnologie e creatività*, "Archeologia e Calcolatori", 24, pp. 249-263.
- F. DONATO, A.M. VISSER TRAVAGLI 2010, *Il museo oltre la crisi. Dialogo fra museologia e management*, Milano.
- T.L. EVANS, P. DALY (eds) 2006, *Digital Archaeology. Bridging Method and Theory*, London.
- M. FORTE, R. BELTRAMI 2000, *A proposito di Virtual Archaeology: disordini, interazioni cognitive e virtualità*, "Archeologia e Calcolatori", 11, pp. 273-300.

- L. FRANCIOSINI, P. PORRETTA, P. ULIANA 2009, *L'area archeologica di Faragola: valorizzazione e musealizzazione*, in G. VOLPE, M. TURCHIANO (eds), *Faragola 1. Un insediamento rurale nella valle del Carapelle. Ricerche e studi*, Bari, pp. 301-317.
- F. LENZI, A. ZIFFERERO (eds) 2004, *Archeologia del museo. I caratteri originali del museo e la sua documentazione storica fra conservazione e comunicazione*, Atti del Convegno internazionale di studi (Ferrara, 5-6 aprile 2002), Bologna.
- A. MAGNAGHI 2010, *Il progetto locale. Verso la coscienza di luogo*, Torino.
- D. MANACORDA 2007, *Il sito archeologico: fra ricerca e valorizzazione*, Roma.
- D. MANACORDA 2008, *Lezioni di archeologia*, Roma-Bari.
- D. MANACORDA, M. MONTELLA 2014, *Per una riforma radicale del sistema di tutela e valorizzazione*, in VOLPE 2014a, pp. 75-85.
- T. MANNONI 1997, *Archeologia globale e archeologia postmedievale*, "Archeologia Postmedievale", 1, pp. 21-25.
- P. MATTHIAE 2005, *Archeologia: scuola di tolleranza*, "Scienze umanistiche", 1, pp. 51-57.
- M. MILANESE 2014, *Dal progetto di ricerca alla valorizzazione. Biddas – Museo dei Villaggi Abbandonati della Sardegna (un museo open, un museo per tutti)*, "Archeologia Medievale", XL, c.s.
- P. MOSCATI (ed) 2009, *La nascita dell'informatica archeologica*, Atti del Convegno Internazionale (Roma, 2009), "Archeologia e Calcolatori", 20.
- E. NARDI (ed) 1999, *Un laboratorio per la didattica museale*, Roma.
- R. PANIKKAR, M. CACCIARI, J.L. TOUADI 2007, *Il problema dell'altro. Dallo scontro al dialogo tra le culture*, Città di Castello.
- G. PUCCI 2000, *Fantarcheologia*, in R. FRANCOVICH, D. MANACORDA (eds), *Dizionario di archeologia*, Roma-Bari.
- A. RICCI 1996, *I mali dell'abbondanza. Considerazioni impolitiche sui beni culturali*, Roma.
- A. RICCI 2006, *Attorno alla nuda pietra. Archeologia e città tra identità e progetto*, Roma.
- S. SETTIS 1981 *Introduzione*, in N. HIMMELMANN (ed), *Utopia del passato. Archeologia e cultura moderna*, Bari, pp. 7-44.
- S. SETTIS 2002, *L'Italia S.p.A. L'assalto al patrimonio culturale*, Torino.
- S. SETTIS 2010, *Paesaggio, Costituzione, Cemento. La battaglia per l'ambiente contro il degrado civile*, Torino.
- M. VALENTI 2009, *Una via archeologica all'informatica (non una via informatica all'archeologia)*, in V. FRONZA, A. NARDINI, M. VALENTI (eds), *Informatica e archeologia medievale. L'esperienza senese*, Firenze, pp. 7-28.
- G. VOLPE 2008, *Per una 'archeologia globale dei paesaggi' della Daunia. Tra archeologia, metodologia e politica dei beni culturali*, in G. VOLPE, M.J. STRAZZULLA, D. LEONE (eds), *Storia e archeologia della Daunia, in ricordo di Marina Mazzei*, Atti delle giornate di studio (Foggia 2005), Bari, pp. 447-462.
- G. VOLPE 2012a, *Per un'archeologia e un'università 'territorialiste'*, in A. MAGNAGHI (ed), *Il territorio bene comune*, Firenze, pp. 151-157.
- G. VOLPE 2012b, *La nuova esposizione della Collezione archeologica della Fondazione Banco di Sicilia: il progetto archeologico*, in VOLPE, SPATAFORA 2012, pp. 15-23.
- G. VOLPE 2012c, *La Collezione archeologica della Fondazione Sicilia a Palazzo Branciforte*, in G. PUGLISI (ed), *Palazzo Branciforte*, Palermo, pp. 68-81.
- G. VOLPE 2013, *A proposito delle concessioni di scavo e dei rapporti tra Università e Soprintendenze*, "European Journal of Post-Classical Archaeologies", 3, pp. 301-310.
- G. VOLPE (ed) 2014a, *Patrimoni culturali e paesaggi di Puglia e d'Italia tra conservazione e innovazione*, Atti delle Giornate di Studio (Foggia, 30 settembre e 22 novembre 2013), Bari.
- G. VOLPE 2014b, *Università, studi umanistici, patrimoni culturali, paesaggi*, in VOLPE 2014a, pp. 23-42.
- G. VOLPE, R. GOFFREDO 2015 c.s., *La pietra e il ponte. Alcune considerazioni sull'archeologia globale dei paesaggi*, "Archeologia Medievale", LXI, c.s.
- G. VOLPE, F. SPATAFORA (eds) 2012, *La collezione archeologica della Fondazione Banco di Sicilia a Palazzo Branciforte*, Milano.

VOLUME 1/2011

EDITORIAL

RESEARCH. **C. Giostra** Goths and Lombards in Italy: the potential of archaeology with respect to ethno-cultural identification. **S. Hakenbeck** Roman or barbarian? Shifting identities in early medieval cemeteries in Bavaria. **V. La Salvia** Tradizioni tecniche, strutture economiche e identità etniche e sociali fra *Barbaricum* e Mediterraneo nel periodo delle Grandi Migrazioni. **V. Fronza** Edilizia in materiali deperibili nell'alto medioevo italiano: metodologie e casi di studio per un'agenda della ricerca. **C. Negrelli** Potenzialità e limiti delle ricerche sugli indicatori ceramici nelle regioni altoadiatiche e padane tra tardo antico e alto medioevo. **F. Cantini** Dall'economia

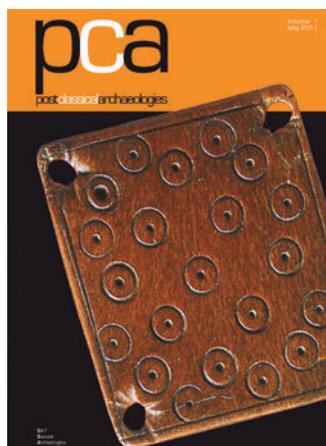
complessa al complesso di economie (Tuscia V-X secolo). **F. Salvadori** Zooarcheologia e controllo delle risorse economiche locali nel medioevo. **A. Colecchia, L. Casagrande, F. Cavulli, L. Mura, M. Nebbia** Paesaggi medievali del Trentino (progetto APSAT). **V. Caracuta** Ambiente naturale e strategie agroalimentari in Puglia settentrionale tra tardo antico e alto medioevo: l'esempio di Faragola (FG). **A.M. Grasso** Analisi archeobotaniche a Supersano (LE): una comunità autosufficiente? **L. Spera** Le forme della cristianizzazione nel quadro degli assetti topografico-funzionali di Roma tra V e IX secolo. **E. Destefanis** Archeologia dei monasteri alto-medievali tra acquisizioni raggiunte e nuove prospettive di ricerca. **C. Ebanista** Le chiese tardoantiche e altomedievali della Campania: vecchi scavi, nuovi orientamenti

RETROSPECT. **G.P. Brogiolo** Alle origini dell'archeologia medievale in Italia. **S. Gelichi** Fortunate coincidenze? **G. Vannini** Elio Conti e l'archeologia medievale. **G.P. Brogiolo** Formazione di un archeologo medievista tra Veneto e Lombardia. **H. Blake** Professionalizzazione e frammentazione: ricordando l'archeologia medievale nel lungo decennio 1969-1981. **R. Hodges** Introducing medieval archaeology to Molise, 1977-1980. **D. Andrews** Remembering medieval archaeology in Italy in the 1970s. **B. Ward-Perkins** A personal (and very patchy) account of medieval archaeology in the early 1970s in northern Italy.

PROJECT. **J. Baker, S. Brookes, A. Reynolds** Landscapes of Governance. Assembly sites in England 5th-11th centuries

REVIEWS

pca
european journal of
postclassical archaeologies

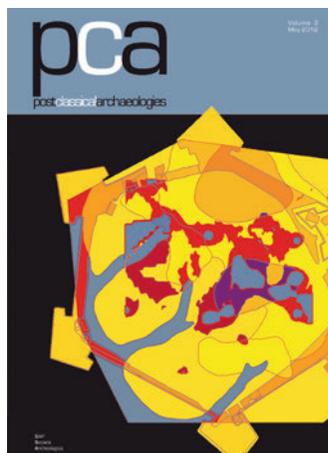


VOLUME 2/2012

EDITORIAL

RESEARCH. **G. Dean** GIS, archaeology and neighbourhood assemblages in Medieval York. **É. Jean-Curret** SIG, morphologie et archives foncières médiévales: dynamiques spatiales d'un quartier de Bordeaux aux XIV^e et XV^e s. **B. Lefebvre** The study of urban fabric dynamics in long time spans. Modelling, analysis and representation of spatio-temporal transformations. **T. Bisschops** It is all about location: GIS, property records and the role of space in shaping late medieval urban life. The case of Antwerp around 1400. **A. Nardini** Siena: un 'prototipo' di GIS di fine millennio a dieci anni dalla creazione. **V. Valente** Space syntax and

pca
european journal of
postclassicalarchaeologies



urban form: the case of late medieval Padua. **C. Citter** Townscape-Landscape. The shaping of the medieval town of Grosseto and its territory (AD 600-1400). **K.D. Lilley** Mapping truth? Spatial technologies and the medieval city: a critical cartography.

BEYOND THE THEME. **V. Caracuta, G. Fiorentino, M. Turchiano, G. Volpe** Processi di formazione di due discariche altomedievali del sito di Faragola: il contributo dell'analisi archeobotanica. **P. Forlin** Airborne LiDAR Data analysis of Trentino Alpine landscapes: a methodological approach.

DOSSIER - PUBLIC ARCHAEOLOGY IN EUROPE. **G.P. Brogiolo** Archeologia pubblica in Italia: quale futuro? **J. Flatman** The past, present and future of rescue archaeology in England. **F. Iversen** The land of milk and honey? Rescue archaeology in Norway. **I. Catteddu, M.A. Baillieu, P. Depaepe, A. Roffignon** L'archéologie préventive en France: un service public original. **A. León** Public administration of archaeology in Spain. Notes on the current situation and future prospects.

RETROSPECT. **A. Buko** Early Medieval archaeology in Poland: the beginnings and development stages.

PROJECT. **P. Chevalier** *Le Corpus architecturae religiosae europeae, saec. IV-X*, en France et la base de données Wikibridge CARE.

REVIEWS

VOLUME 3/2013

EDITORIAL

RESEARCH. **M. Vohberger** Past, present and future perspectives in stable isotope analysis: capabilities and constraints. **G. Grupe** Stable isotope sourcing in physical anthropology: application of mixing models. **K. Killgrove** Biohistory of the Roman Republic: the potential of isotope analysis of human skeletal remains. **S. Inskip** Islam in Iberia or Iberian Islam: bioarchaeology and the analysis of emerging Islamic identity in Early Medieval Iberia. **S. Hakenbeck** Potentials and limitations of isotopes analysis in Early Medieval archaeology. **M. Marinato** Gli studi di bioarcheologia dei cimiteri medievali in Italia

pca
european journal of
postclassical archaeologies



BEYOND THE THEME. **E. Castiglioni, M. Rottoli** Broomcorn millet, fox-tail millet and sorghum in North Italian Early Medieval sites. **C. Nicosia, Y. Devos, G. Borderie** The contribution of geosciences to the study of European Dark Earths: a review. **S. Bertoldi** Spatial calculations and archaeology. Roads and settlements in the cases of Valdorcia and Valdarbia (Siena, Italy). **G. De Venuto** Carni, lane e pellame nell'Italia del medio e basso versante adriatico, tra X e XV secolo. **A. Rotolo, J.M. Martín Civantos** Rural settlement patterns in the territory of Baida (Trapani Mountains) during the Islamic period. **M. Migliavacca, F. Carraro, A. Ferrarese** Nelle viscere della montagna. Paesaggi pre-industriali sulla dorsale Agno-Leogra

DOSSIER - EMERGENZA, TUTELA E CONCESSIONI DI SCAVO IN ITALIA. **G.P. Brogiolo** Università e gestione del patrimonio archeologico in un Paese a 'tutela regolamentata'. **L. Malnati** Libertà di ricerca e tutela del patrimonio archeologico: una breve nota. **A.M. Ardivino** Qualche considerazione sulle concessioni di scavo. **G. Volpe** A proposito delle 'concessioni di scavo' e dei rapporti tra Università e Soprintendenze. **R. Zucca** Il rapporto tra Università e Soprintendenze per i Beni Archeologici nella ricerca archeologica ex art. 88 D. Lgs. 42/2004

RETROSPECT. **B. Scholkmann** The discovery of the hidden Middle Ages: the research history of medieval archaeology in Germany

PROJECT. **L. Ten Harkel** Landscapes and Identities: the case of the English landscape c. 1500 BC - AD 1086

REVIEWS



Capitolo I. **IDEE DI CITTÀ**

I.1. Le testimonianze dei contemporanei; I.2. L'interpretazione degli studiosi; I.3. La storia della città attraverso l'archeologia

Capitolo II. **LA FINE DELLA CITTÀ CLASSICA**

II.1. La fine delle infrastrutture; II.2. Il foro e le sedi pubbliche; II.3. Le grandi terme; II.4. I templi; II.5. Declino e fine dell'intrattenimento pubblico; II.6. La fine delle *domus*

Capitolo III. **LA COSTRUZIONE DELLA CITTÀ MEDIEVALE**

III.1. I nuovi protagonisti; III.2. Il ridisegno della città antica; III.3. Edifici, spazi e idee della città cristiana; III.4. Le città di nuova fondazione (VI-X secolo); III.5. Paesaggi policentrici

Capitolo IV. **ECONOMIA E SOCIETÀ URBANA**

IV.1. Le architetture residenziali come indicatore economico e sociale; IV.2. Produzioni e mercati; IV.3. Un'economia regionalizzata; IV.4. Simboli e rappresentazioni di una nuova società urbana

Capitolo V. **ALCUNE LINEE PER UNA DIAGNOSI COMPLESSIVA**

V.1. Differenti spiegazioni per la fine della città classica; V.2. Le origini della città medievale; V.3. Declino, trasformazione o ripartenza?

Questo volume è stato stampato con il finanziamento dei progetti:

PRIN 2010-2011 (2010H8WPKL_010) "Storia e archeologia globale dei paesaggi rurali in Italia tra Tardoantico e Medioevo. Sistemi integrati di fonti, metodi e tecnologie per uno sviluppo sostenibile"

PRAT - Ateneo di Padova 2012 (CPDA128591/12) "Paesaggi, Architetture e identità locali nel Medioevo: nuove procedure di catalogazione e analisi archeologica"

Finito di stampare nel mese di maggio del 2014

da

Tecnografica Rossi
Sandrigo, Vicenza