

# MAPPAPERS

## 6, 2015

**Opening the Past 2015 - Game over**  
**Ideas for sustainable archaeology**  
**Pisa 26-27 giugno 2015**

A cura di:  
Francesca Anichini, Gabriele Gattiglia, Maria Letizia Gualandi



**COLLANA DIRETTA DA:**

Francesca Anichini  
Monica Bini  
Fabio Fabiani  
Gabriele Gattiglia  
Maria Letizia Gualandi

Progetto editoriale a cura di:  
Laboratorio MAPPA  
(Metodologie digitali Applicate all'Archeologia)  
Dipartimento di Civiltà e forme del sapere,  
Università di Pisa

Hanno collaborato alla realizzazione di OP14:

Francesca Anichini  
Antonio Campus  
Luca Dieci  
Nevio Dubbini  
Fabio Fabiani  
Gabriele Gattiglia  
Francesco Ghizzani Marcia  
Maria Letizia Gualandi  
Lorenza La Rosa  
Claudia Sciuto  
Giulio Tarantino

Progetto grafico e copertina:  
Sandro Petri (PetriBros Grafica)

*Copyright © 2015 Edizioni Nuova Cultura - Roma*

ISBN: 9788868125226

DOI: 10.4458/5226



Questo libro viene distribuito  
con licenza CC BY 3.0

## Indice

### **1.L'impatto socioculturale dell'archeologia nella comunità europea: il progetto NEARCH**

Maria Pia Guermandi - 10.4458/5226-01 *pp. 1-5*

### **2. L'insostenibile leggerezza ... della documentazione archeologica**

Andrea D'Andrea - 10.4458/5226-02 *pp. 6-7*

### **3. Tecnologie, linguaggi e creatività per una comunicazione archeologica sostenibile**

Giuliano De Felice - 10.4458/5226-03 *pp. 8-9*

### **4. "L'insostenibile leggerezza" della Carta Archeologica. Il dato archeologico cartografico in Italia, dall'omogeneizzazione alla diffusione su scala globale. L'esperienza del SITAN.**

Giovanni Azzena, Roberto Busonera, Federico Nurra, Enrico Petruzzi  
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU) - Università degli Studi di Sassari  
- 10.4458/5226-04 *pp. 10-11*

### **5. The unbearable lightness of environmental archaeology. A data-driven endorsement.**

Claudia Sciuto, Sofi Östman - 10.4458/5226-05 *pp. 12*

### **6. Archeologists, be foolish, be sustainable**

Francesca Anichini, Gabriele Gattiglia - 10.4458/5226-06 *pp. 13-15*

### **7. 1824-2015: Museo Egizio. Nuove connessioni e contestualizzazione archeologica**

Christian Greco - 10.4458/5226-07 *pp. 16*

### **8. Il civic crowdfunding come strumento alternativo di finanziamento del patrimonio archeologico**

Roberto Culicchi - 10.4458/5226-08 *pp. 17-20*

### **9. La scomparsa dell'archeologo. Il modello siciliano di tutela**

Francesca Valbruzzi - 10.4458/5226-09 *pp.21-22*

### **10. La palafitta UNESCO del Laghetto del Frassino: un esempio di ricerca, tutela e valorizzazione condivisa**

Federica Gonzato, Nicoletta Martinella, Paola Modena - 10.4458/5226-10 *pp.23-25*

### **11. Archeologia responsabile e responsabilità dell'archeologia: il Progetto Archeodig.**

Carolina Megale - 10.4458/5226-11 *pp. 26*

### **12. Il Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi tra efficacia del modello normativo e pratiche di apertura e partecipazione**

Giuseppe Parello - 10.4458/5226-12 *pp. 27-28*

### **13. Ritorno al futuro. Il crowdfunding: un modello economico... etnoarcheologico.**

Augusto Palombini - 10.4458/5226-13 *pp. 29*

### **14. Something went wrong: qualche riflessione "storica" sull'insostenibilità dell'archeologia da campo nella società contemporanea**

Enrico Zanini - 10.4458/5226-14 *pp.30-31*

**15. Politiche Pubbliche per lo sviluppo territoriale attraverso la valorizzazione del Patrimonio**

Paola Liliana Buttiglione - 10.4458/5226-15

*pp.32-33*

**16. Public Archaeology & Earthquake: lo scavo della "Terramara" di Pilastrì. Genesi, sviluppo e possibili evoluzioni di un progetto di open archaeology**

Simone Bergamini, Lara Del Fiume, Giulia Osti, Margherita Pirani, Valentino Nizzo  
- 10.4458/5226-16

*pp.34-35*

**17. Occupy Archaeology: un'altra archeologia in Sicilia è possibile!**

Enrico Giannitrapani - 10.4458/5226-17

*pp. 36-37*

**18. Play again. Sensibilizzazione e consapevolezza attraverso la gamification**

Vincenzo Idone Cassone, Mara Visonà - 10.4458/5226-18

*pp. 38-39*

**19. Uomini e cose a Vignale: storia e scenari di una sostenibilità possibile**

Elisabetta Giorgi - 10.4458/5226-19

*pp. 40-41*

**20. Giochi di ruolo e storia del territorio: nuovi modi per finanziare la tutela e la fruizione dei beni culturali**

Clara Annarita Giannitrapani, Luca Marco Pappalardo - 10.4458/5226-20

*pp.42-43*

**21. Ecomusei e paesaggi archeologici: esperienze, progetti e ricerche nel Salento**

Francesco Baratti - 10.4458/5226-21

*pp.44*

**Hanno scritto per Opening the Past 2015**

*pp.45*

Il convegno *Opening the Past* è nato nell'ambito di un progetto di ricerca intitolato *MAPPA – Metodologie Applicate alla Predittività del Potenziale Archeologico*. L'area urbana di Pisa, realizzato nel 2011-2013 grazie a un finanziamento della Regione Toscana e dell'Università di Pisa (<http://www.mappaproject.org>). Giunto quest'anno alla sua quarta edizione, il convegno è diventato un po' alla volta un appuntamento per discutere in modo diretto e concreto di temi generali inerenti l'archeologia: dalle innovazioni metodologiche nel campo della ricerca alle nuove frontiere della comunicazione e della fruizione del patrimonio archeologico. Coerentemente con il titolo, le prime due edizioni del convegno, nel 2012 e nel 2013, sono state dedicate ai temi dell'open data (*Archaeological Open Data* e *Archaeology of the Future* - [http://www.mappaproject.org/?page\\_id=136](http://www.mappaproject.org/?page_id=136)). A partire dal 2014 si è deciso di estendere l'idea di 'apertura del passato', dedicando la terza edizione di *Opening the Past* alla comunicazione dell'archeologia (*Immersive Archaeology*): comunicazione scientifica, ma anche e soprattutto comunicazione al grande pubblico, comunicazione attraverso i mezzi tradizionali e comunicazione attraverso gli strumenti della contemporaneità (video, web, social network, realtà virtuale). Quest'anno si è deciso di dedicare il convegno al tema della sostenibilità dell'archeologia, scegliendo un titolo - *Game over* - che in modo un po' provocatorio evoca la sensazione di essere giunti a una sorta di capolinea. I tagli ai bilanci del MiBACT e delle Università - tradizionali fonti primarie di finanziamento per le ricerche archeologiche - portando i fondi disponibili ai minimi storici, sono stati indubbiamente l'elemento che ha amplificato i disagi, facendo esplodere la questione di un'archeologia 'sostenibile'. Ma a ben vedere vi sono numerose altre contraddizioni sulle quali occorre riflettere e che riguardano più in generale il ruolo dell'archeologia e degli archeologi nella società contemporanea. Se per 'sostenibilità' intendiamo la «condizione di uno sviluppo in grado di assicurare il soddisfacimento dei bisogni presenti senza compromettere quelli futuri» (la definizione è quella dell'*Enciclopedia Treccani*), le riflessioni investono infatti anche molti altri aspetti della disciplina: dalla necessità di valutare con cura dove e quanto scavare, che cosa ricoprire e che cosa valorizzare, a quella di ripensare il percorso formativo degli archeologi, salvaguardando e anzi valorizzando il patrimonio di competenze e capacità che caratterizza il mestiere dell'archeologo; dall'esigenza di trovare nuove forme per finanziare e organizzare la ricerca e per comunicarne i risultati, a quella di promuovere un'idea di tutela più partecipativa. In altri termini, occorre trovare soluzioni nuove se vogliamo evitare che l'archeologia si riduca un po' alla volta a una semplice attività di sussistenza. Obiettivo di *Opening the Past 2015* è appunto far emergere nuove idee e prospettive per un'archeologia del III millennio che sia realmente sostenibile.

M.L. Gualandi  
Dipartimento di Civiltà e forme del sapere  
Università di Pisa



# Opening the Past 2015

## Game-over

Ideas for sustainable archaeology

Pisa, 25-26 giugno 2015

---

*Is archaeology yet sustainable? In spite of the differences between countries, we can assume the archaeological labour market as deregulated, often subjected to de-professionalising attacks and even the higher education system does not prepare as well to it. Research is not funded enough. In general, the managing of the archaeological heritage uses partially outdated models that rarely include an active engagement of citizens or provide the activation of participatory policies by the community. In spite of the use of digital technologies, the archaeological practice is yet mainly destructive and a handcraft job. In general, funding are not enough and there is not a social and economic monitoring of such investments. In recent decades the debate moved mainly on digital and technological issues without a large reflection on methods and theories. The conference wants to discuss new models, experiences and alternative ways to make a really sustainable archeology, which goals and outcomes could develop new cultural, social and economic perspectives.*

---

**Keywords: sustainable, archaeology, cultural heritage, open data, communication**

---

## L'impatto socioculturale dell'archeologia nella comunità europea: il progetto NEARCH

Maria Pia Guermandi

Istituto Beni Culturali Regione Emilia Romagna

**Keywords: NEARCH, cultural policy, UE, Malta Convention**

Abstract:

*The NEARCH project (2013-2018), supported by the European Commission, is a European-wide cooperation network of 14 partners from 10 countries willing to explore the changes archaeology and cultural heritage*

*management have undergone over the last 25 years and their consequences. NEARCH's main objectives are: to examine the public relevance of European archaeology; to cultivate archaeology as a means to socially involve citizens and develop a sense of European citizenship; to shape a new economic model for a sustainable practice of archaeology and heritage management; to re-think the ways to communicate archaeology towards the various audiences.*

Che cos'è l'archeologia? A partire da questa domanda apparentemente banale si snodano alcune delle azioni del progetto europeo NEARCH (New Scenarios for Archaeology) che si propongono di indagare l'odierna percezione della disciplina e del patrimonio archeologico per i cittadini europei. Gli "europei" cui vogliamo riferirci comprendono anche i 'nuovi' cittadini, coloro per i quali il nostro passato - più distante e problematico - può invece rappresentare uno strumento di dialogo multiculturale fondamentale e a tutt'oggi solo superficialmente esplorato. E i



Fig.1 - (logo concorso NEARCH)



Fig.2 - Materiale promozionale del concorso "archeologia secondo me", NEARCH.

politici, ovvero sia i decisori, coloro cui è demandata l'elaborazione di quelle politiche culturali che l'Europa di questi ultimi complicatissimi anni ha di fatto trascurato, come risulta drammaticamente evidente dall'attuale programma quadro di sviluppo Horizon 2020 (*Horizon 2020*, YOUNG 2014) che, fra i pilastri costitutivi della ricerca e dell'innovazione europei, si dimentica proprio di quello culturale.

Obiettivo finale di NEARCH è la (ri)definizione di proposte metodologiche, normative, di politica culturale vera e propria per la sostenibilità dell'archeologia nel medio, lungo periodo. Riteniamo che in tempi in cui l'importanza del patrimonio archeologico nella costruzione dell'Europa è di fatto ridimensionata, tocchi anche a chi opera in prima persona nel settore archeologico impegnarsi a trovare soluzioni che rivendichino il ruolo fondamentale del patrimonio culturale nella formazione di una comunità coesa e democratica.

NEARCH ([nearch.eu](http://nearch.eu)), finanziato all'interno del programma Culture 2007-2013, avviato nel 2010 e di durata quinquennale, raccoglie, attorno a questi temi, 14 istituzioni di ricerca e di gestione del patrimonio archeologico e culturale di 10 paesi europei, fra i quali l'Italia, rappresentata dall'IBC, l'Istituto Beni Culturali della Regione Emilia Romagna. NEARCH si ricollega per molti aspetti al precedente progetto ACE (Archaeology in Contemporary Europe) che aveva indagato la realtà della pratica archeologica e in particolare della professione e, pur avviato nel 2007, era riuscito, con grande tempismo, ad elaborare una analisi dell'impatto della crisi economica nel settore archeologico, nei suoi aspetti sociali e istituzionali (SCHLANGER, AITCHISON 2010).

Le conseguenze di quella crisi - peraltro lontana dall'essere archiviata - hanno innescato un ripensamento profondo del quadro metodologico, sociale, istituzionale in cui la nostra disciplina ha operato negli ultimi anni a livello europeo. Quadro che aveva trovato, per la grande maggioranza dei paesi UE, una sanzione politico normativa nella Convenzione di Malta del 1992 (*Convenzione 1992*).

Nel 2002 era stato costituito, in Francia, l'INRAP, l'Institut national de recherches archéologiques préven-

tives ([inrap.fr](http://inrap.fr)), un'istituzione pubblica che ha contribuito ad un'evoluzione decisiva delle pratiche di archeologia preventiva ed è divenuta non per caso project leader sia di ACE che di NEARCH (DEPAEPE, SALS ROSSENBACH 2013).

Non così in Italia, dove il grottesco ritardo con cui è avvenuta la recentissima ratifica della Convenzione di Malta - G.U. n. 108 del 12 maggio 2015! - riflette il generale ritardo normativo sulle tematiche archeologiche, prive di una legislazione specifica e le cui pratiche sono in balia di direttive ambigue quando non addirittura omertose, arcaiche, palesemente insufficienti e ridicolmente ed inutilmente restrittive (v. la limitazione delle procedure di verifica preventiva alle solo opere pubbliche, unico caso in Europa).

Le linee guida sull'archeologia preventiva, attese dal 2006, non paiono rispondere affatto, per quello che risulta dalle bozze circolanti, alle attese di un intero settore che si dibatte da anni in una crisi economica profonda e che interessa trasversalmente tutti gli attori coinvolti: dai costruttori agli archeologi professionisti, dalle Università al Mibact (GUERMANDI 2015).

La ratifica della Convenzione di Malta da parte dell'Italia, cui lo stesso progetto ACE fornì un determinante contributo culturale con il convegno internazionale di Roma del 2012, "Twenty years after Malta: preventive archaeology in Europe and Italy" (GUERMANDI, SALAS ROSSENBACH 2013), se non si risolverà in un mero atto formale, potrebbe comunque essere un'occasione preziosa per un radicale miglioramento della legislazione archeologica nazionale. Ad esempio introducendo nella nostra normativa, così come la Convenzione prevede (art. 5), una chiara connessione fra archeologia preventiva e pianificazione territoriale. Si tratterebbe di un primo passo per fare chiarezza in un ambito tuttora ostaggio di molti interessi contrapposti: un primo passo - ma indispensabile - verso la sostenibilità.

In questa direzione occorrerà però tenere conto dell'evoluzione avvenuta in questi 23 anni dalla Convenzione di Malta, e, in particolare, negli ultimi 8-10 anni che hanno conosciuto, come accennato in precedenza, ad un rapido mutamento del quadro di riferimento, sotto molteplici punti di vista (WILLEMS





Fig.3 - St. Denis, France. La "Fabrique de la ville", il cantiere di scavo di archeologia preventiva dell'îlot Cygne e la sistemazione -ricostruzione di una delle due case medioevali recuperate. (Photo: ©Pierre Buch)

2014, PALUDAN-MÜLLER 2015).

Cambiato è l'orizzonte filosofico- politico all'interno del quale si muoveva la Convenzione del 1992: con l'inizio del nuovo millennio, i documenti programmatici nell'ambito del patrimonio culturale, a livello europeo ed internazionale, hanno radicalmente spostato l'approccio da quello precedentemente focalizzato sugli oggetti, siti, monumenti, ad una concezione del patrimonio fondata sulle esigenze delle popolazioni, le loro attese, interessi, bisogni.

Quasi contemporaneamente, una progressiva, ma massiccia ridefinizione degli spazi di intervento pubblico, in tutti i settori, avviata in modo generalizzato in Europa, ha costretto a ridisegnare il quadro istituzionale delle pratiche archeologiche in molti paesi dell'Unione. La crisi economica ha infine accelerato questi processi, da un lato, e circoscritto - talora in modo drastico - le risorse disponibili, a partire da quelle economiche, ma non solo (GUERMANDI 2013). Come è risultato chiaro fin dal progetto ACE a tutti noi partners pur se provenienti da realtà nazionali differenti, si tratta di fenomeni a carattere transnazionale che, quindi, occorre affrontare a livello europeo, almeno sul piano della analisi culturale e politica, se vogliamo avere la speranza di cogliere non solo le ragioni profonde del mutamento avvenuto e in corso, ma di individuare qualche proposta per orientare un'evoluzione del processo futuro in senso favorevole (o meno sfavorevole) alle ragioni del patrimonio archeologico.

Consapevoli della diversità radicale di questi "new scenarios", come partners di NEARCH abbiamo deciso di ripartire dai fondamenti, a cominciare quindi dalla domanda "che cos'è l'archeologia", posta, come detto, non a chi, pur a diversi livelli e con i ruoli più diversi, sta nel perimetro ristretto degli archeologi, ma a chi ne è al di fuori. Un'operazione di ascolto che stiamo svolgendo con modalità diverse e fra loro complementari e sui cui risultati si fonderà la nostra pars construens, la proposta che andremo ad elaborare come obiettivo finale del progetto.

Le due azioni principali attorno a cui si articola questo ascolto sono un concorso internazionale con il quale invitiamo i cittadini - in senso ampio - dell'UE, a raccontarci la loro idea di archeologia attraverso un disegno, una foto o un breve video (c'è tempo fino al 31 luglio per partecipare: [www.ibr.regione.emilia-romagna.it](http://www.ibr.regione.emilia-romagna.it) Fig. 1) e un'indagine statistica che ha riguardato due differenti campioni: i cittadini generici e i politici (in questo secondo caso con un confronto fra Francia e Italia). L'elaborazione di entrambe le azioni, dallo schema di concorso alle modalità di promozione nel primo caso, alla definizione dei questionari nel secondo, ci ha posto di fronte a sfide non banali.

Nel caso del concorso, coordinato da IBC, ad esempio, ci siamo a lungo interrogati sulle modalità più efficaci per raggiungere un doppio obiettivo: sia quello di una partecipazione che fosse la più allargata possibile e che comprendesse quindi anche quelle fasce di popolazione con scarsa propensione verso queste tematiche (che, insomma, i partecipanti non fossero solo i frequentatori abituali di mostre e musei archeologici), sia di una risposta il più possibile rappresen-

tativa di tutti gli aspetti della disciplina, ivi compresi quelli meno "positivi" (Fig. 2). Non ci interessa, insomma, raccogliere solo una sequenza di meravigliose foto di ruderi immersi in fascinosi tramonti, bensì catturare anche l'espressione del disagio provocato, ad esempio, dai cantieri urbani di archeologia preventiva o dal fastidio per i disservizi che talora guastano l'esperienza di visita di siti o musei.

Sul fronte dell'indagine statistica, i primi risultati del campione relativo al confronto fra politici francesi e italiani (per un 35% parlamentari nazionali e per il 65% rappresentanti politici locali) sono ora in fase di ultima revisione. In questa sede posso solo anticipare qualche piccolo - ma significativo - scoop. Per limitarci all'orizzonte nazionale, non inatteso è lo scarso grado di conoscenza del concetto di archeologia preventiva e dei principi su cui si fonda dimostrato dai politici nostrani per un 75% dei quali la convenzione è terra più o meno incognita. In linea con questa "disattenzione" è il debolissimo livello di coinvolgimento in attività a carattere archeologico o culturale: oltre il 60% non ha mai organizzato o partecipato all'organizzazione di eventi culturali. Allo stesso modo solo il 25% conosce la realtà del cantiere archeologico o ha avuto rapporti con gli archeologi del MiBACT.

Seppure diretta conseguenza di questo quadro, appare ugualmente incredibile la percentuale - quasi il 50% - dei politici italiani che dichiarano come nel territorio da loro rappresentato non esista alcun patrimonio archeologico. Percentuale ancora più disarmante se confrontata con il dato francese: oltralpe è solo il 29% dei politici a ritenere il territorio di riferimento privo di patrimonio archeologico.

Naturalmente solo i risultati finali e completi delle due attività, che saranno pubblicizzati di qui ad un anno, potranno fornire, oltre che un quadro più articolato, una prima risposta all'efficacia delle azioni del progetto nel loro insieme.

Accanto a questo filone, NEARCH presenta altri ambiti di indagine, che riguardano, ad esempio, la sperimentazione di strumenti di diffusione della conoscenza archeologica e di educazione alle tematiche disciplinari attraverso le tecnologie digitali e i social media, vettore ormai indispensabile sul piano della sostenibilità comunicativa, non più solo per i pubblici giovanili.

Vi è poi un'azione dedicata all'incontro fra archeologia e arte contemporanea che prevede l'interazione fra le varie istituzioni partners di NEARCH e un gruppo di giovani artisti contemporanei chiamati a produrre, sulla base di questa esperienza di confronto, opere specifiche su tematiche archeologiche.

Infine, come detto, una particolare attenzione è posta all'uso sociale della disciplina, attraverso l'analisi e il confronto di pratiche di successo quali, ad esempio, quelle in corso dal 2009 all'îlot Cygne (CHAMOUSSET, GORET 2011, Fig. 3). Si tratta di un cantiere di archeologia preventiva aperto a Saint-Denis, un sobborgo parigino a forte percentuale di popolazione immigrata, che si è trasformato in un esperimento, di grande successo, di inclusione sociale e di dialogo multiculturale (cioè non solo unidirezionale...) tuttora in atto. O anche nuove sperimentazioni di tali pratiche,

quali quelle che intendiamo proporre con l'Università di Tor Vergata e il "Museo di archeologia per Roma" (museoapr.it) aperto di recente all'interno del campus universitario, in una zona periferica, ma archeologicamente di straordinario interesse.

Che il coinvolgimento attivo dei nuovi cittadini nella ridefinizione delle pratiche archeologiche (e, in definitiva, del nostro passato) rivesta un ruolo cruciale nella sostenibilità della disciplina lo stanno a dimostrare, se mai ce ne fosse bisogno, i recentissimi fatti di Palmira e prima ancora di Nimrud, Ninive, Hatra. Le distruzioni ormai non più circoscrivibili come singoli episodi, hanno con tutta evidenza un carattere sistematico, di tale carica simbolica che travalica persino la funzione immediatamente propagandistica. Tali eventi ci interrogano con nuova urgenza, non solo per la necessità di tutela immediata di patrimoni fisicamente irrecuperabili e insostituibili per importanza culturale, ma sotto il profilo politico, sul fallimento sostanziale della nostra capacità di diffusione di un modello di rapporto con il passato, ancora troppo superficialmente condiviso. Fuori dall'Europa e forse anche al suo interno.

## Bibliografia

CHAMOUSSET C., GORET J.F 2011, *La fouille de l'îlot Cygne à Saint-Denis*, in «Les nouvelles de l'archéologie», 124, pp. 59-64.

*Convenzione europea per la protezione del patrimonio archeologico* (riveduta), CoE n. 143, La Valletta, 16 gennaio 1992. Accessibile a: <http://conventions.coe.int/Treaty/ITA/Treaties/Html/143.htm> (consultato il 20/05/2015).

DEPAEPE P., SALAS ROSSENBACH K., *Preventive archaeology in France, review and point of view*, in GUERMANDI, SALAS ROSSENBACH, pp. 129-136.

GUERMANDI M.P. 2013, *Twenty years after Malta: taking stock*, in GUERMANDI, SALAS ROSSENBACH, pp. 3-12.

GUERMANDI M. P., SALAS ROSSENBACH K. (a cura di) 2013, *Twenty years after Malta: preventive archaeology in Europe and in Italy*, Bologna.

GUERMANDI M.P. 2015, *Indiana Jones e i predatori del territorio perduto*, in MONTANARI T. (a cura di), *Rottama Italia Perché lo Sblocca-Italia è una minaccia per la democrazia e per il nostro futuro*, Milano, pp. 91-98.

*Horizon 2020, The EU Framework Programme for Research and Innovation*, accessibile online: <https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/> (consultato il 23/05/2015)

PALUDAN-MÜLLER C. 2015, *Opinion Editorial. The European Association of Archaeologists. Some thoughts for the future of our Association*, in «The newsletter of EAA members for EAA members», Winter, No.43, pp. 5-9. Accessibile a: <https://mail.google.com/mail/u/0/?tab=wm#inbox/14b0f0b0ef318bfb?projector=1> (consultato il 22/01/2015).

SCHLANGER N., AITCHISON K. (a cura di) 2010, *Archaeology and the Global Crisis. Multiple Impacts, Possible Solutions*, Tervuren.

WILLEMS W. 2014, *The future of world heritage and the emergence of transnational heritage regimes*, in «Heritage & Society», November, 7 (2), pp. 105-120.

YOUNG M. 2014, *Where is Horizon 2020 leading us?*, in «Europe of knowledge», accessibile online a: <http://era.ideason europe.eu/2014/01/17/where-is-horizon-2020-leading-us/> (consultato il 24/05/2015).

# L'insostenibile leggerezza ... della documentazione archeologica

Andrea D'Andrea

Centro Interdipartimentale di Servizi di Archeologia - Università degli Studi di Napoli "L'Orientale"

**Keywords: Archaeological Documentation, Standard, Digital Curation, Long Term Preservation, Repositories**

Abstract:

*Digital sustainability is a key point for the future research strategies in various scientific fields. In archaeology digital curation and long term preservation will have the task to make available a large corpus of information (notes, drawings, photos, forms) useful for the investigations. Adopting sustainable strategies to create and store digital archive will be the challenge for a real future collaborative archaeology.*

Il termine sostenibilità può essere declinato in vari modi, con molte sfumature o espressioni che ne circoscrivono l'ambito di applicazione; in ogni caso la parola definisce un processo o stato che può essere mantenuto ad un certo livello indefinitamente. Spostandoci verso l'ambito culturale la situazione si fa più complessa e per certi aspetti ambigua poiché il termine sostenibilità oscilla tra un concetto che ne considera gli aspetti prevalentemente economici oppure quelli connessi alla salvaguardia di una identità (sociale, culturale, storica, etc.) da preservare. Si parte da una rappresentazione generale della sostenibilità culturale che definisce un sistema sociale fondato sul riconoscimento di "diritti" ritenuti necessari alla ri-generazione dei processi sociali, per giungere al ben diverso discorso sulla sostenibilità archeologica che sottende politiche per il contenimento dei costi, tra cui l'adozione di strategie per la "riduzione del consumo di suolo" e per una gestione integrata di tutte le fonti archeologiche che insistono in un determinato territorio di studio. In questa particolare ottica la stessa pratica recente dell'archeologia preventiva potrebbe a ragione essere associata al tema della sostenibilità archeologica. Spostandoci su un terreno economico la nozione di sostenibilità viene spesso identificata come una specifica attività di ricerca archeologica orientata alla tutela del paesaggio e alla conservazione delle fonti non rinnovabili operando quindi nel solco di una più ampia valutazione

della crescita sostenibile ed eco-compatibile dell'ambiente. Non manca, infine, una idea di sostenibilità turistica connessa al grado di impatto - misurabile in forma quantitativa - che un sito può "sostenere" per non compromettere agibilità, fruizione e conservazione futura dei reperti.

Meno esplorata appare finora la questione della sostenibilità digitale, quell'insieme cioè di politiche e buone prassi finalizzate alla preservazione, conservazione e gestione nel lungo periodo dei dati digitali, degli archivi e delle collezioni on-line. Il tema è certamente di straordinaria importanza non solo sul piano della sostenibilità archeologica, ma anche su quello più generale della archeologia come scienza e pratica sociale.

La ricerca archeologica produce una gran massa di dati *digital born* che richiedono un atteggiamento culturale e pratiche di conservazione che vadano oltre il tema, pur importante, dei "costi". Il punto di analisi non si restringe alla sola valutazione delle pratiche connesse al mantenimento degli archivi digitali poiché esso investe necessariamente aspetti di tipo metodologico che coinvolgono il processo di registrazione dell'informazione e quindi il suo uso e riuso.

L'ingente quantità di informazioni acquisite nel corso dell'indagine sul terreno include in larga misura schede stratigrafiche, disegni e foto che, secondo la celebre metafora di Carandini, traducono la pesantezza dei materiali e della terra in un documenti leggeri. Eppure, nonostante un approccio probatorio che rasenta un metodo investigativo giudiziario, la fase dibattimentale del processo interpretativo archeologico si svolge quasi sempre a porte "chiuse" senza controinterrogatorio. Se è pur vero che nelle aule giudiziarie al termine del dibattimento viene pronunciata da un giudice terzo una "sentenza" che sintetizza il punto di vista che accusa e difesa hanno portato a sostegno delle proprie argomentazioni, le prove e i verbali, che sono parte integrante dell'istruttoria, vengono custoditi per nuovi eventuali livelli di giudizio. Nel dibattito "archeologico", al contrario, molto di frequente le prove documentali (le schede, le foto, i disegni, i diari) vengono sottratte al circuito comunicativo per svariati anni oppure sono soggette ad una parziale riscrittura fino al completamento degli studi con la pubblicazione (quando accade) finale dello scavo. Questo processo di analisi e revisione della documentazione produce entropia, cioè disordine. Ma tutto ciò è sostenibile per le nostre schede leggere e, in definitiva, per la conoscenza?

Il tema evidentemente richiede una rivalutazione del metodo con il quale la documentazione di ambito stratigrafico viene prodotta, elaborata e conservata. Questo aspetto è di straordinaria attualità soprattutto in considerazione della crescita esponenziale che i dati archeologici grezzi hanno conosciuto dopo l'introduzione massiccia dei metodi informatici in archeologia. Un breve accenno al circuito interpretazione-scheda-reinterpretazione può forse fornire una diversa prospettiva al tema della sostenibilità/insostenibilità della documentazione archeologica e soprattutto suggerire soluzioni e strategie innovative

per una completa ed integrale preservazione della fonte archeologica.

Il contesto archeologico rappresenta un deposito dal quale "estrarre" informazioni. I ricercatori trasformano il giacimento archeologico in una risorsa di accumulazione primaria. L'attività di scavo restituisce dal terreno "pesante" un corpus di conoscenza che comprende US, foto, piante, sezioni, oggetto di successive analisi in laboratorio.

Per far fronte alla esplorazione e alla rielaborazione di queste grandi quantità di dati è necessario un paradigma di tipo collaborativo in grado di combinare teoria, simulazione ed esperimento partendo da un nuovo concetto di scienza. L'esigenza di trasmettere rapidamente le informazioni impone però ai ricercatori una riconsiderazione delle forme tradizionali di costruzione del record informativo, soprattutto in rapporto alla rapida trasformazione della comunità scientifica sempre più caratterizzata dalla multi-culturalità e dal multi-linguismo. Da questo versante non si tratta solo di una semplice e naturale "evoluzione" delle forme di trasmissione del sapere, ma della necessaria nuova concettualizzazione delle forme di osservazione e registrazione dell'informazione che fanno scaturire nuove considerazioni sulla stessa formazione del record archeologico.

L'attenzione sui metodi in archeologia deve quindi necessariamente spostarsi su un ripensamento dell'intero processo conoscitivo a partire da una adeguata formalizzazione di tutte le relazioni e le attività coinvolte nella fasi della ricerca fino a comprendere la descrizione degli strumenti adoperati per produrre i dati e le forme utilizzate per archivarli. Tale riflessione metodologica risulta ancora più indispensabile se rapportata all'esigenza di aumentare l'intensità della ricerca riducendo, nel contempo, il consumo del suolo.

In campo archeologico l'affermazione di una scienza aperta e collaborativa porterà nel breve periodo ad un rinnovamento della metodologia archeologica e nello stesso tempo fornirà indicazioni, *best practices* e *guidelines* per una corretta sostenibilità digitale dell'informazione archeologica. Per raggiungere questo obiettivo alcuni cambiamenti radicali sono richiesti agli archeologi nella creazione dell'informazione digitale per garantirne il riuso. Solo descrivendo in modo analitico e trasparente le attività e le azioni che il ricercatore mette in campo nel corso dello scavo, sarà possibile partecipare alla nascita di un'archeolo-

gia completamente collaborativa. La nuova archeologia digitale contribuirà al ripensamento delle forme della pubblicazione archeologica, ma non solo nel senso di una semplice accettazione della trasformazione del *medium* in quanto dimostrazione della continua evoluzione delle tecniche; essa inevitabilmente contribuirà all'analisi della metodologia archeologica mettendo in luce in modo del tutto nuovo quel particolare processo di conoscenza che dalla lettura del terreno pesante conduce alla creazione della fonte archeologica leggera.

L'archeologia si trova ad un bivio: da un lato continuare a produrre micro-avanzamenti di ricostruzione di storia locale oppure provare ad intercettare le novità offerte dai nuovi media e, più in generale, dalle tecnologie computazionali estendendo l'ambito dei potenziali consumatori di dati. I due percorsi non sono alternativi, né antitetici. Le regole da rispettare sono poche, tra queste una rigorosa riflessione metodologica collegata alla definizione di nuove forme di organizzazione e comunicazione dell'informazione archeologica.

Grazie alla diffusione delle ontologie, degli standard, dei metadati e del Semantic Web sta lentamente emergendo una nuova consapevolezza sul ruolo della conoscenza e della sua integrazione. Le soluzioni sperimentate nel campo della condivisione delle informazioni stanno raggiungendo un livello mai prima d'ora conosciuto. Non si tratta di una espansione in termini quantitativi di risorse disponibili, ma di un approccio innovativo in grado di associare l'esigenza di mantenere tutto il contenuto informativo del record archeologico con l'obiettivo di rendere il dato, nello stesso tempo, comprensibile alla maggior parte dei potenziali utenti.

Il presente contributo ha l'obiettivo di offrire alcune prime riflessioni su una possibile revisione disciplinare, scaturita all'interno di un più complessivo riesame dei metodi di indagine scientifica. Questo approccio, connesso alla diffusione della rete ed alla velocità di trasmissione dei dati, impone una riconsiderazione delle forme di registrazione dell'intero processo archeologico. I cambiamenti imposti dalle più recenti trasformazioni delle tecnologie per l'organizzazione, l'elaborazione e il trattamento dei dati forniranno nuove considerazioni sulla gestione e condivisione della conoscenza e soprattutto apriranno nuovi scenari sulla stessa formazione e formalizzazione del record archeologico.

# Tecnologie, linguaggi e creatività per una comunicazione archeologica sostenibile

Giuliano De Felice

Laboratorio di Archeologia Digitale - Università di Foggia

**Keywords: comunicazione, divulgazione, valorizzazione, sostenibilità**

## Abstract

*Like in every research field, nowadays one cannot imagine any archaeological activity without the support of digital technologies: even in the field of communication their role is wide and unquestioned. But what happens, if we move our focus from tools to content? To make archaeology fully understandable to a wide audience, we have to work on languages. To make archaeology interesting, we need to create a story. And, to make archaeology sustainable, we need a strategy, in communication too.*

Difficile immaginare oggi qualsiasi attività archeologica senza il sostegno delle tecnologie digitali. Su questo non possiamo che essere tutti d'accordo. Che si tratti di lavoro sul campo o di attività di laboratorio, di operazioni di analisi dei dati o di processi di sintesi e ricostruzione, se oggi l'archeologia si sente più che mai scienza è anche a causa di quella solida base tecnologica, che supporta e permette lo svolgimento del lavoro in tutte le sue fasi. Certo, si lamenta ancora una piena integrazione fra strumenti e metodologia, ma è evidente che il processo di convergenza è ormai irreversibile.

E naturalmente rischio di dire un'altra ovvietà ricordando quanto le tecnologie digitali svolgano un ruolo da protagoniste anche nel campo della comunicazione. Anzi, si potrebbe dire che esista oggi un nesso tautologico fra comunicazione e tecnologie digitali, a sottolineare una vera e propria simbiosi perfetta. Negli ultimi tempi, tuttavia, è l'intera archeologia a vivere un momento di indubbia difficoltà, i cui termini principali sono tutti nella difficoltà a rinnovarsi. Quello che dovrebbe essere un circolo virtuoso fra i vari attori, siano essi studenti, ricercatori, addetti alla tutela, professionisti, imprenditori, volontari, appare piuttosto come un meccanismo arrugginito e perennemente prossimo al collasso. E in questa necessità di rinnovamento è evidente a molti -ma purtroppo

non a tutti- che qualsiasi novità positiva non possa che arrivare dallo sviluppo di un'idea sostenibile di archeologia, applicabile a tutte le ramificazioni di un sistema complesso: dal ripensare la formazione all'organizzare la ricerca, dal ricostruire la tutela al proteggere la professione. Per cominciare, basterebbe smetterla di identificare lo sviluppo dell'archeologia con la crescita continua della disciplina scientifica e spezzare questo crescente ottimismo scienziato che appare più che mai anacronistico in un paese in cui lo svuotamento dei corsi di laurea umanistici dovrebbe rappresentare più che una spia di allarme.

## Oltre il 3D

In questo quadro, ad apparire fortemente insostenibile è anche la comunicazione archeologica, dominata da una fiducia sconfinata nelle possibilità degli strumenti tecnici, che si è andata raditando tanto facilmente quanto rapidamente nella mancanza di una cultura della divulgazione archeologica. Basti pensare a quell'*orgia di 3D* che si è consumata negli ultimi anni, in cui sembrava che bastasse portare un modello più preciso, più bello, più spettacolare, più interattivo per essere considerati dei comunicatori. Se fortunatamente questa stagione è ormai in gran parte alle spalle, il 3D è rimasto quasi un sinonimo di comunicazione archeologica, sarà perché tecnicamente propone una soluzione al problema di misurare e ricreare oggetti e di dare loro una forma perfetta e realistica, sarà per la capacità di far interagire con oggetti, seppur virtuali. Chi non desidererebbe uno strumento in grado di gestire ricostruzione e interazione?

La facile disponibilità di queste tecnologie ha prodotto in tutti noi il mito di una comunicazione archeologica semplice e tutto sommato banale, in cui la computer grafica 3D è stata identificata come il linguaggio più adatto fino a divenire assolutamente dominante. Un linguaggio che però è utilizzato prevalentemente per portare lo stesso messaggio: da un lato analisi, accuratezza, precisione, documentazione, dall'altro ricostruzione, integrazione, ripristino. E' come se la fiducia assoluta e a tratti puerile nei confronti di quella che è soltanto una soluzione tecnologica (la computer grafica), abbia fatto scendere in secondo piano, o forse dimenticare totalmente, l'importanza di concetti quali soggetto, sceneggiatura, contenuti, o in una parola più semplice e meno tecnica, idee. Credere che realizzare un modello tridimensionale - un rilievo o una ricostruzione a questo punto conta davvero poco - sia di per sé un *atto di comunicazione* sarebbe come identificare il valore di un film dalla perfezione delle sue scenografie. Perché a chi usa la *3d computer graphic* per professione è chiaro da sempre quello che all'archeologo che si professa 'virtuale' ancora sfugge: non esiste un 3D per i beni culturali o per la ricostruzione dei monumenti. Esistono solo strumenti per la modellazione e per l'animazione digitale.

## Storie, storie, storie

Se ci liberiamo dal destino opprimente di poter essere solo dei ristrutturatori di oggetti ed edifici antichi possiamo scoprire o ri-scoprire le nostre peculiarità di archeologi. E accorgerci, per esempio, che la computer grafica è un mondo incredibilmente vasto, in grado di inoltrarsi ben al di là del fotorealismo, ma che è in grado di lavorare anche in 2D, o in 2.5D, o con qualsiasi linguaggio si voglia utilizzare. Potremo giungere all'apparente paradosso di trascurare la tecnologia all'ultimo grido: così, ad esempio, scoprire che il 3D non è sempre la soluzione migliore. Perché se è vero che ogni 'oggetto' archeologico, in quanto traccia materiale, è tridimensionale, è anche vero che esso è molto più complesso del suo aspetto esteriore. Per non parlare di quelle entità che non possiedono non solo una dimensione fisica (le US negative per esempio) ma neanche una posizione topografica (le fonti orali per esempio).

Se vogliamo fare comunicazione in maniera sostenibile, allora, è forse necessario fare un passo indietro e ricominciare dalle basi della nostra disciplina, anche con uno scatto d'orgoglio che ci porti a rivendicare il diritto di scrivere. Invece, per come lo conosciamo, il mondo della comunicazione archeologica abbonda di tecnici e 'responsabili degli effetti speciali'. Ma quanti sono i registi, gli sceneggiatori, gli autori?

In fondo, se vogliamo davvero raccontare (e, sarò eretico, rendere coinvolgente) il nostro lavoro, dobbiamo solo ricordarci le basi teoriche che apprendiamo nel corso dei nostri studi e non rinnegarle in nome della perfezione formale dei modelli o della precisione assoluta dei rilievi. Non sono infatti proprio le basi teoriche della nostra metodologia a descriverci l'archeologia come un processo che va dall'analisi alla sintesi, dalla pesantezza alla leggerezza? In questa prospettiva *autoriale* la scelta di studiare e impadronirsi di tutti i possibili linguaggi e stili, dalla leggerezza alla brevità, per non dire dell'ironia, non assume più i tratti di una reazione contro un'analiticità che rimane fondamentale, ma si presenta piuttosto come l'unico modo per cogliere il frutto, difficile e prezioso, di questa stessa analiticità.

Da archeologi infatti impariamo a vedere nella parola 'ricostruzione' un'attività logica difficile e faticosa o, se volete, una storia lunga, complessa ed incerta; da fruitori non possiamo certo accettare di veder ridotta questa complessità ad una banale ed edulcorata alternanza 'stato di conservazione/anastilosi': reale o

virtuale che sia, a questo punto, conta davvero poco. Lasciamo allora per un attimo i modelli 3D, i rilievi interattivi, la realtà aumentata e le esperienze immersive. Proviamo a spostare la nostra attenzione sui contenuti. La buona notizia è che l'archeologia è già una storia, dobbiamo solo capire come raccontarla. Proviamo a ridare alla computer grafica il suo ruolo di strumento, perché di questo si tratta: di effetti speciali e tecniche sofisticate, destinate a rimanere inespresse in assenza di un racconto. In definitiva, diventare sceneggiatore e regista delle proprie idee significa riappropriarsi di una parte del proprio mestiere: chi meglio di un archeologo può raccontare una storia così complessa e stratificata?

## Verso una comunicazione sostenibile

In questo spazio che si apre esistono enormi possibilità per rimettere, almeno in parte, in moto quel meccanismo inceppato di cui parlavamo all'inizio e trasformarlo in un circolo virtuoso: senza bisogno di aspettare riforme o nuovi futuribili scenari, già da oggi è possibile trovare un'applicazione concreta delle competenze e delle professionalità già presenti nella nostra formazione. Non si tratta di inventare archeospecialisti o paleotecnici, ma di costruire équipe collaborative in cui gli esperti di dominio non siano semplici consulenti storici o portatori di conoscenza, ma possano contribuire con la propria creatività e sensibilità alla produzione di contenuti nuovi, originali, interessanti e anche e perché no, commerciabili. E' questa l'esperienza maturata nel corso delle attività dell'ultimo anno dal Laboratorio di Archeologia Digitale dell'Università di Foggia e Ai2 (applicazioni di ingegneria ed Informatica), che a partire dal progetto *Living Heritage* hanno iniziato a realizzare attività di impresa trasformando un'idea di ricerca in un risultato industriale. Il contributo che si intende presentare altro non è che il racconto di come, a partire dalle istanze più profonde della ricerca archeologica di base, dalle sue metodologie e dal suo orizzonte di conoscenza, si sia concretizzato un percorso imprenditoriale che sta producendo i primi risultati sul piano economico e occupazionale. Un percorso che mette in luce numerose criticità dell'attuale situazione e propone invece un modello innovativo, fondato sull'utilizzo inclusivo delle competenze di tutti gli attori del grande scenario dei beni culturali.

# “L’insostenibile leggerezza” della Carta Archeologica.

## Il dato archeologico cartografico in Italia, dall’omogeneizzazione alla diffusione su scala globale. L’esperienza del SITAN.

Giovanni Azzena, Roberto Busonera,

Federico Nurra, Enrico Petrucci

Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU) - Università degli Studi di Sassari

**Keywords: topografia antica, carta archeologica, GIS, webmapping, SITAN**

### Abstract:

*Standardization, homogenization and harmonization of digital archaeological cartographic data in Italy is a major topic of debate for decades now. The project submitted aims to: collaborate on the development of national standard; identify and take a census of the data producers; experimentally apply the standard to the regional context; survey bibliography and archival data; popular experimentally the database; test the connection to the Archaeological National Network.*

In Italia è aperto un dibattito ormai pluridecennale su temi come standardizzazione, omogeneizzazione e armonizzazione del dato archeologico cartografico. In particolare, negli ultimi cinque anni, due Commissioni Interministeriali (MiBACT e MIUR) si sono interrogate sull’argomento, con esiti che hanno portato alla definizione di alcuni protocolli di sperimentazione.

In questo quadro, il «“polo” sardo della rete informatica nazionale per la costruzione collettiva del webGIS del patrimonio archeologico nazionale» rappresenta l’estensione del progetto nazionale «Portale WEB GIS delle attività di ricerca, tutela, gestione e fruizione del patrimonio archeologico italiano», nato in seno a una rete di Università e sostenuto dal MIBAC e dall’ICCD. Il progetto mira a collaborare allo sviluppo dello standard nazionale con l’evidenziazione delle peculiarità

storico - archeologiche del contesto sardo; identificare e censire i “produttori di dati” nell’isola ed attivare conseguentemente dei protocolli d’intesa per l’interscambio delle informazioni; applicare sperimentalmente lo standard alla realtà regionale; ricognere la bibliografia e la documentazione d’archivio pregressa; popolare sperimentalmente la banca - dati; sperimentare il collegamento alla Rete nazionale per la costruzione del webGIS del patrimonio archeologico italiano.

Sarà necessario focalizzare l’attenzione sulle peculiarità dei “produttori di dati”, (tra i quali Stato, Regione Autonoma della Sardegna, Province, Comuni, Comunità Montane, Soprintendenze Archeologiche, Università rappresentano i principali protagonisti nella produzione di informazioni sul patrimonio archeologico), sulle tipologie di dati acquisiti e da acquisire, sulle possibilità di utilizzo degli stessi e sulle forme di collaborazione avviate o in corso di strutturazione con i diversi soggetti che operano nel contesto regionale. La complessa articolazione degli enti statali, strutturati in modo eterogeneo su differenti livelli operativi e territoriali ha determinato quella disgregazione dell’informazione archeologica georiferita che costituisce una delle principali problematiche che il SITAN si propone di semplificare e di ricondurre a strumenti e linguaggi condivisi.

La sperimentazione del SITAN si sviluppa in questo tumultuoso contesto in cui, anche attraverso un serrato dibattito pubblico, fortemente sentito e discusso dai mezzi d’informazione, si manifesta con sempre maggior forza la divergenza tra tutela del patrimonio pubblico e profitto degli interessi privati.

La strutturazione di un Accordo Quadro tra Università degli Studi di Sassari e Soprintendenza Archeologica ha consentito di avviare e consolidare metodi di acquisizione, analisi, classificazione ed utilizzo dei dati, mentre sono in corso di attivazione ulteriori protocolli di intesa con altri soggetti, sulla scorta di un protocollo di procedure standard che semplifica e definisce il percorso.

L’esemplificazione di questi passaggi mediante l’utilizzo di web server e client GIS, e soprattutto dell’utilizzo pratico e delle potenzialità dei dati provenienti da differenti contesti permetterà di comprendere le attività in atto in Sardegna negli ultimi due anni e le prospettive per il prossimo futuro.

Altro tema cruciale affrontato in seno al progetto di ricerca è stato quello della diffusione, distribuzione e riuso del dato prodotto. Proprio su questo tema si è aperto un ampio dibattito che dimostra, ancora una volta, le enormi difficoltà esistenti nell’affrontare l’ipotesi di un’apertura alla pubblicazione online del dato cartografico di natura archeologica.

Così come previsto dalla Seconda Commissione Interministeriale, in una prima fase si è optato per la diffusione mediante formato Keyhole Markup Language (KML), attraverso l’utilizzo una piattaforma di webmapping legata alle API Google Maps.

Tuttavia gli strumenti di Google (così come di altri grandi provider privati), per quanto di libera fruizione, sono soggetti a una licenza d’uso che vincola il dato al provider di riferimento e pertanto non con-



sentono l'attribuzione di licenze Open (quali Creative Commons, Open Data License, ecc.) e tantomeno una garanzia nella distribuzione e nel riuso dei dati stessi.

L'attenzione si è quindi orientata verso community aperte di webmapping, in particolare Openstreetmap.org, cercando di trovare una "chiave interpretativa" del dato acquisito secondo lo standard SITAN verso una migrazione al formato .OSM. In tal senso la base dati postGIS è stata elaborata attraverso il software di editing JOSM, migrando gli attributi delle entità, adeguandole alle opportune keys e values e effettuando la necessaria validazione topologica funzionale all'immissione dei dati nel sistema.

Sembra aprirsi uno scenario innovativo per quanto riguarda l'interscambio di dati archeologici su base

globale: la possibilità di implementare in continuo una base di dati georeferenziata, seppur nella sua forma minimale (attraverso l'individuazione del Massimo Comune Denominatore definito dalle Commissioni Interministeriali).

Sembra tuttavia necessario rimarcare le difficoltà riscontrate e quelle che inevitabilmente ancora si riscontreranno, a partire dalla difficoltà di comunicazione tra le diverse amministrazioni che concorrono alla produzione di dati spaziali di natura archeologica, rispetto alla necessità di condivisione e di apertura dei dati grezzi, facendo necessariamente appello all'impegno comune verso una mira etica condivisa, imprescindibile al fine di addivenire a un risultato di condivisione e conoscenza del patrimonio archeologico nazionale, ormai da troppo tempo rimandato.

# The unbearable lightness of environmental archaeology. A data-driven endorsement.

Claudia Sciuto, Sofi Östman

MAL (Environmental Archaeology Laboratory)  
Umeå University, Sweden

**Keywords: Environmental, data-driven, SEAD database, near infrared spectroscopy**

## Abstract

*Environmental archaeological researches are often associated with expensive and time consuming analysis. To be affordable, environmental data collection must be planned from an early stage. At MAL-Environmental Archaeology Laboratory, Umeå University, we develop new methods to collect, store and analyze environmental data. We believe that environmental archaeology could become sustainable integrating sharing and reusing data..*

In archeologia ambientale si associa il concetto di sostenibilità allo studio dell'impatto umano negli ecosistemi antichi ma la definizione di metodologie e processi di ricerca sostenibili è ben più problematica. I metodi dell'archeologia ambientale presuppongono la raccolta e analisi di campioni prelevati da contesti specifici. Queste procedure spesso richiedono tempi lunghi e costi ingenti, trattandosi di analisi chimiche, petrografiche, identificazione di specie vegetali, animali e altro. Sono operazioni condotte da cosiddetti "specialisti nel settore", figure dal profilo professionale e accademico non ben precisato, che maneggiano macchinari sconosciuti sentenziando risultati analitici a malapena comprensibili. Vista in quest'ottica l'archeologia ambientale si trasforma nell'archeologia del surplus finanziario, legata a budget insolitamente floridi, al "se ci sono fondi per analisi". La produzione ed elaborazione dei dati ambientali è raramente presa in considerazione nella progettazione della ricerca e viene spesso considerata con leggerezza, insostenibile leggerezza.

L'archeologia ambientale è davvero così insostenibile? Dagli anni novanta ai ricercatori del MAL-Environmental Archaeology Laboratory all'università di Umeå in Svezia, si occupano di sviluppare metodo-

logie della ricerca archeologico ambientale. I progetti avviati mirano allo sviluppo di infrastrutture e tecnologie per velocizzare e facilitare i processi di raccolta, archiviazione e analisi dei dati.

Il MOBIMA project-mobile imaging in archaeology ha l'obiettivo di testare l'applicazione di near infrared spectroscopy per le ricerche archeologiche. Tramite strumenti portatili la caratterizzazione chimica dei materiali viene effettuata in modo non invasivo direttamente sul campo. L'elaborazione statistica di dataset di dimensioni significative permette di creare strumenti predittivi e pianificare lo sviluppo della ricerca. Se effettuata con metodi di screening veloci ed economici l'analisi spettrografica diventa un fattore di primaria importanza per la classificazione e interpretazione delle evidenze sul campo.

La produzione di un consistente quantitativo di dati presuppone lo sviluppo di strategie per analisi conservazione e condivisione. SEAD\_ strategic environmental archaeological database è un'infrastruttura per la ricerca archeologica nel nord Europa e un riferimento internazionale per i dati paleoambientali. SEAD è gestito dall'Environmental Archaeology Lab in collaborazione con HUMLab presso l'università di Umeå. Il sistema permette l'archiviazione, l'estrazione l'analisi e la visualizzazione dei dati climatici e ambientali antichi online. SEAD fa parte di una rete internazionale di infrastrutture di ricerca per l'archeologia ambientale e l'ecologia del Quaternario. SEAD raccoglie dati paleoentomologici, pollinici, archeobotanici, chimici e petrografici oltre a fornire strumenti per agevolare gli studiosi nella raccolta e analisi dei dati ambientali.

La nostra ricerca metodologica ha come obiettivo la produzione di ampi dataset, la loro condivisione e lo sviluppo di applicazioni per l'elaborazione dei risultati. Il potenziale di sostenibilità dell'archeologia ambientale sta nel riuso di dati archiviati e nella sperimentazione di nuovi sistemi di raccolta e analisi.

# Archeologists, be foolish, be sustainable

Francesca Anichini, Gabriele Gattiglia

Università di Pisa, Laboratorio MAPPA

**Keywords: archaeology, sustainability, open data**

## Abstract:

*Like standards, the (financial) sustainability is one of the core challenges in (digital) archaeology. As is the case with standards, sustainability strategies also have political and ideological dimensions. In fact, the approaches toward sustainability reflect much more fundamental perspectives on how and why we conduct archaeological research in the first place. Moreover, secure and continual financial supports face constant pressure in the face of declining public support for research and education. While it seems like a given that sustainability is desirable, we need to better unpack issues around what gets sustained and how. Thus this topic needs a wider examination and debate.*

L'archeologia come la stiamo facendo, funziona ancora? I nostri metodi, i nostri strumenti, il nostro modo di utilizzare la tecnologia e i nostri sforzi di comunicare ciò che studiamo, sono la strada giusta da percorrere perché questa disciplina, questa professione, siano realmente sostenibili agli inizi del XXI secolo? Da queste domande, dalla voglia di confrontarsi su idee e sfide che superino l'ovvietà delle risposte, è nata l'idea di dedicare un'edizione di *Opening the Past* al concetto di "sostenibilità dell'archeologia" declinato nei diversi aspetti che il sostantivo incarna. L'idea di un'archeologia "open" come Open Data, è di per sé un concetto puramente sostenibile. La filosofia open data muove dall'idea che attraverso il riuso dei dati in modalità aperta se ne possa creare un circolo virtuoso, con risvolti spesso imprevedibili; parte dai concetti di riciclaggio delle risorse, di non spreco, di riutilizzo con nuova e differente destinazione (GATTIGLIA 2014). E proprio da qui vogliamo far partire la nostra breve riflessione: quante risorse sprechiamo per l'archeologia? Sembrerà strano parlare di spreco in un momento storico – del resto comune a molti altri periodi – nel quale sempre più si lamenta la scarsità di fondi e investimenti dedicati al patrimonio archeologico, sia per la sua conservazione e valorizzazione, sia per tutti gli aspetti di conoscenza e ricerca che vi sono strettamente correlati. Ma forse è proprio da un'analisi dello spreco che si può riuscire a comprendere dove possono essere trovate le risorse. Non pretendiamo di affrontare questo argomento a tutto tondo, altri hanno già affrontato il

tema da più punti di vista (BARTHEL-BOUCHIER 2013, BROGIOLO 2014, PATERLINI 2014, KANSA, WITCHER KANSA, GOLDSTEIN 2013), ma concentriamo l'attenzione su ciò che concerne l'utilizzo dei dati. Produrre dati in archeologia ha un costo molto elevato. Tale costo può ricadere direttamente o indirettamente sulla collettività, a seconda che la committenza di un determinato lavoro sia pubblica o privata. Produrre dati ha un costo elevato sia in termini economici, sia in termini di tempo, sia in termini di distruzione del deposito archeologico; a seconda del tipo di operazione che si andrà a condurre, si parlerà di mesi o di anni prima di concludere un'indagine o uno studio. Il costo più elevato si paga però in termini di mancato riutilizzo dei dati (FANIEL *et alii* 2013; KANSA, WITCHER KANSA 2013). In vari casi, infatti, dei molti dati prodotti, solo una minima parte sembra essere "effettivamente" utilizzata sia dalla comunità scientifica, sia – ancor meno – dalla collettività. Il mancato riutilizzo rende di per sé l'impegno economico fatto per la produzione dei dati, non tanto un investimento, quando unicamente un costo sostenuto. La differenza sembra sottile, ma tutti sappiamo come in tempi di crisi sia necessario riuscire ad ottimizzare il poco o tanto che c'è per far sì che quella spesa, considerata necessaria, sia tanto meno improduttiva quanto più possa essere riutilizzata ed essere fonte di nuovo sviluppo. Il ragionamento trae origine da un primo gap che è quello della razionalizzazione, non solo delle risorse, ma anche delle attività stesse. Quando parliamo di dati questo aspetto salta agli occhi con prepotenza; da anni discutiamo di sistemi di schedatura, catalogazione, archiviazione e diffusione; per anni abbiamo partecipato a discussioni di metodo – e poco di merito – su come costruire sistemi affidabili e standard riconosciuti, attraverso percorsi più o meno partecipativi. Abbiamo assistito alla creazione e alla presentazione di piattaforme e sistemi diversi, la cui frammentazione, per altro legittima nei termini di una fase di sperimentazione, ha portato, come conseguenza, il perseverare di vecchi schemi e la mancanza di linee guida condivise all'interno della comunità archeologica che mettessero un punto fermo che desse compimento alle ingenti risorse economiche utilizzate per creare vari e diversi "prototipi". Su questo punto ci siamo sempre espressi affinché il MOD (Mappa archaeological Open Data archive) sia sentito come "Il" repository open data dell'archeologia italiana, non tanto perché convinti che sia il prodotto migliore (per quanto sia e rimanga al momento l'unico), ma perché crediamo che se la direzione da imboccare è quella dei dati aperti, è necessario farlo con raziocinio, facendo squadra, confrontandosi nel merito, migliorando in maniera collaborativa l'esistente, in sintesi utilizzando una struttura comune (come ad esempio avviene in Gran Bretagna con l'Archaeological Data Service). Come abbiamo più volte espresso condividere dati via Internet non è necessariamente economico, perché preservarli e mantenerli fruibili (ipoteticamente per un tempo infinito) implica dei costi in termini di progettazione e adeguamento tecnologico delle infrastrutture e dei formati che si sposi con le evoluzioni di

sistemi e supporti (ANICHINI, GATTIGLIA 2015: 312), pertanto è preferibile convergere tutti (Università, Mibact, Enti di ricerca) su una struttura condivisa, in maniera collaborativa, per dividerne i costi (tecnici e di personale) e per mettere a sistema le competenze. Crediamo quindi che razionalizzare sia, in alcuni casi, anche scegliere di non promuovere progetti che non siano realmente necessari. Siamo veramente ancora convinti che tutto ciò che “contribuisce alla conoscenza archeologica”, tutto ciò che l’opinione comune può bollare con “valore culturale” sia ancora sostenibile? Il principio dell’ecologia dei dati riporta direttamente a fare alcune considerazioni proprio su questo aspetto. La possibilità di riutilizzare i dati in modo aperto, costituisce di per sé una forma di risparmio. Della maggior parte dei dati prodotti attraverso lavori, ricerche, studi eccetera, non conosciamo l’esistenza; in fase di progettazione di un nuovo intervento o di una ricerca verrà necessariamente prevista una voce di costo per sostenere la raccolta dati (sia essa una ricognizione di un territorio, una ricerca d’archivio, la costruzione di un database come base di studio di una classe di reperti, ecc...) che sarà quantificata sia in termini economici, che di tempi di realizzazione. Questa spesa, per altro sicuramente giustificata al fine di realizzare l’intervento, molto spesso potrebbe essere ridotta (se non in alcuni casi addirittura eliminata) se si avesse libero accesso a tutti i dati già prodotti. E ancora: se all’interno di quella progettazione si riuscisse già a pianificare le modalità di produzione di quei dati nella forma migliore per essere riutilizzati e si prevedesse già l’importo necessario per la loro libera condivisione, quel costo di produzione diverrebbe un potenziale investimento per un successivo riutilizzo con modalità simili, ma molto spesso diverse, attraverso differenti forme di aggregazione e interrogazione dei medesimi dati. Questo è quello che ha fatto il laboratorio MAPPA nella progettazione dell’intervento archeologico presso l’edificio de ‘La Sapienza’ in Pisa, dove nel capitolato d’appalto ha previsto l’immediata disseminazione dei dati di scavo come open data.

Quando parliamo di sostenibilità non possiamo solo parlare di dove reperire i fondi; non possiamo continuare a pensare di avere a disposizione un pozzo senza fondo ove pescare senza caricarci della responsabilità di come quel denaro verrà utilizzato e quanto potrà rendere sia in termini di conoscenza e di cultura, sia in termini economici, di sviluppo, di lavoro. Chi in Italia per anni ha sostenuto che non doveva essere utilizzato il binomio “cultura-denaro”, chi vedeva solo il rischio della mercificazione violenta dei beni culturali, chi sponsorizzava il lavoro archeologico (e più in genera in ambito culturale) come fatto solo da soggetti mossi dalla passione che non avevano bisogno di avere in cambio del proprio lavoro un adeguato compenso... tutti questi, oltre ad aver rovinato più di una generazione di operatori dei beni culturali attraverso dinamiche insane di sfruttamento, in un clima culturale che bollava chi del proprio mestiere voleva fare una professione di cui vivere dignitosamente, hanno tagliato le ali alle infinite potenzialità che il nostro paese poteva avere se solo vi

fosse stata una gestione accorta e avanguardistica di un patrimonio incredibile per quantità e qualità. Oggi che da anni affrontiamo una crisi economica globale e in una fase in cui le problematiche connesse al lavoro e alla disoccupazione sono quanto mai attuali, è necessario non fare lo stesso errore. Se da una parte si sono ridotte le voci di coloro che sostenevano la demonizzazione del suddetto binomio (fosse altro per la necessità ormai impellente di trovare “all’esterno” fondi per qualunque tipo di attività, sia essa accademica, istituzionale o privata), dall’altra non siamo ancora riusciti a far entrare nella nostra “comunità ristretta” ciò che in molti settori risulta essere ormai già collaudato: la condivisione aperta della conoscenza, lo scambio e la collaborazione, le dinamiche di crowdsourcing. Il riutilizzo dei dati che comunque produciamo, come possibile volano per altre ricerche, ma anche per esperienze diverse (si pensi alla gamification, alle imprese che sviluppano servizi per il turismo, ai servizi legati alla produzione di materiale scolastico, alla tutela attiva del territorio attraverso la salvaguardia delle sue specificità, ecc...) deve diventare il nostro investimento. Non possiamo più permetterci dinamiche individualiste ed egoistiche, siamo chiamati a rendere più produttivi e conseguentemente più sostenibili i finanziamenti che la collettività ci affida. Davanti alla paura del mancato riconoscimento del proprio lavoro o dello sfruttamento del nostro “sudore” da parte di altri, non c’è che da studiare i diritti e i doveri che le leggi dello stato ci attribuiscono, trovare modalità nuove, essere più reattivi, sforzarsi di essere sempre pronti a rimettere in gioco le certezze per creare nuovi paradigmi. L’idea di una serie di “Data-Book” (ANICHINI, GATTIGLIA 2015: 312) parte da qui, dalla consapevolezza che gli archeologi fanno fatica a staccarsi da vecchi modelli; forse perché studiando il passato vi rimaniamo irrimediabilmente ancorati? Il nostro modello di diffusione è ancora solo l’articolo sulla prestigiosa rivista che concorrerà a creare il nostro curriculum e aumentare il nostro punteggio in un concorso? Siamo sicuri di non dover fare di più? Siamo proprio sicuri che un giorno non ci guarderemo indietro rammaricandoci delle occasioni sprecate mentre il mondo intorno a noi correrà veloce attraverso dinamiche partecipative dentro e fuori il web? Quasi un anno fa un gruppo di archeologi si è dato un nome e ha scritto un manifesto “MODA – Manifesto Open Data Archeologia” (<http://www.modarc.org/>) con lo scopo di sensibilizzare gli archeologi italiani verso il mondo degli Open Data, avendo percepito che, insieme alla ritrosia, è presente anche una parte di ignoranza. Alcuni passaggi del Manifesto richiamano espressamente il tema della sostenibilità, partendo dal binomio “beni archeologi = beni comuni” e associandolo ad un altro termine che rende il concetto di sostenibilità ancora più concreto, il termine “trasparenza”: “I beni archeologici sono beni pubblici, di tutti i cittadini, nell’accezione più ampia di bene comune: pubblici devono essere allora anche i dati che li descrivono (...)Noi crediamo che l’accesso pubblico ai dati sia vitale se si vuole che la trasparenza e l’esaltazione delle buone pratiche siano il fondamento di una gestione consape-

vole e partecipata di un bene collettivo (...)"

Il Manifesto chiama in causa, trasversalmente, tutte le componenti del mondo archeologico dando loro una forte responsabilità civile che passa proprio attraverso un uso consapevole dei dati: "(...) I dati archeologici riguardano tutti coloro che si occupano di archeologia: funzionari che si occupano di tutela e valorizzazione, ricercatori, liberi professionisti, cittadini che vogliono conoscere la propria storia e il proprio territorio, operatori nel campo del turismo (...) Crediamo che la libera condivisione dei dati archeologici dia agli archeologi la necessaria consapevolezza per riacquistare una forte rilevanza sociale ed essere realmente produttori e promotori di cultura.(...) Mantenere parzialmente o totalmente inaccessibili i dati, non corrisponde ai concetti reali di fare cultura, fare ricerca, gestire la cosa pubblica: tale atteggiamento è frutto di una impostazione ormai fortemente anacronistica(...)". Auspica infine un impegno concreto che si confronta con la realtà complessa e difficile in cui molti archeologi si trovano a lavorare: "(...) noi, singoli archeologi, pur se spesso costretti ad operare in condizioni difficili in tutti gli ambiti, dobbiamo impegnarci in prima persona mettendo a disposizione in rete e con licenze aperte i dati di cui siamo autori; che ci sia un impegno comune nel divulgare tale azione affinché possa divenire la buona prassi di un intero settore (...); che il MIBACT faccia degli Open Data archeologici una propria bandiera di trasparenza e qualità, richiedendone con forza la produzione, incentivandone il riuso, aprendo senza limiti i propri archivi; che gli enti di formazione e ricerca si impegnino a dare conto della propria attività in modo aperto e accessibile, e concorrano a promuovere la filosofia open attraverso una didattica che miri a formare le competenze necessarie agli archeologi di domani."

Quello che chiede il gruppo MODA è un impegno fattivo affinché dalla formazione alla divulgazione, passando per la ricerca, ognuno lavori in termini collaborativi e di condivisione del proprio sapere. Dopo quasi 9 mesi dalla pubblicazione del manifesto e dal suo lancio attraverso i social media, le adesioni che si contano oggi sono 155 (<http://www.modarc.org/aderisci/> ultimo accesso 9 giugno 2015). Viene da chiedersi cos'è che spaventa così tanto gli archeologi? Intanto dalla cronaca degli ultimi giorni (maggio 2015) ci arriva qualche spunto di riflessione per capire quanto effettivamente possa essere considerato parto di un gruppo di "folli" (così si definiscono i redattori del MODA) l'idea che la svolta e la sostenibilità dell'archeologia italiana passi per gli open data dell'archeologia. La notizia è che il Mibact ha deciso di procedere alla ricostruzione dell'arena del Colosseo, proposta già da tempo da Daniele Manacorda. I lavori costeranno 20 milioni di euro e dureranno 5 anni. Sicuramente saranno moltissimi i turisti che vorranno visitare il Colosseo nella sua nuova veste; in tantissimi – magari noi compresi – apprezzeremo la sensazione di camminare nei cunicoli ipogei senza essere alla luce del sole; ma il Colosseo è già tra i monumenti più visitati al mondo, ovviamente il primo in Italia. 20 milioni di euro sono tanti, tantissimi, ci si possono fare molte cose. Siamo sicuri che questa sia la nostra priorità? Siamo sicuri che la sostenibilità del

patrimonio archeologico italiano richieda di investire tutto questo denaro in un'operazione di questo tipo? E proprio un'operazione come questa, quanto in termini non solo di cultura e conoscenza, ma di sviluppo e di lavoro, porterà? Forse aumenteranno i numeri dei biglietti staccati, ma gli introiti saranno così elevati da consentirci di reinvestire concretamente per risolvere tutte quelle criticità materiali e immateriali che la gestione del nostro patrimonio comporta? La sostenibilità la intendiamo così? Noi no. Noi crediamo che passi dallo sviluppo, passi dalle comunità, passi dai territori (BROGIOLO 2014). Siamo convinti che sia necessario creare un piano nuovo e radicale che spinga gli archeologi, ma anche i cittadini, a far sì che l'archeologia possa realmente essere uno dei motori di questo paese. Lo definiamo "patrimonio" e, come una grossa eredità depositata in un caveau, ci accontentiamo che ci fornisca una piccola rendita, la giusta cifra per continuare a mantenere un sistema che ormai, in molti tratti, risulta inefficiente, anacronistico, sicuramente insostenibile.

La nostra proposta sono gli open data dell'archeologia. Non la soluzione a tutti i mali, ma una partenza concreta e fattibile; uno slancio verso un futuro che, in molti contesti è già il presente; un'idea forse per folli, sì, ma un'idea sostenibile.

## Bibliografia

- ANICHINI F., GATTIGLIA G. 2015, *Verso la rivoluzione. Dall'Open Access all'OpenData: la pubblicazione aperta in archeologia*, European Journal of Post - Classical Archaeologies, 5, pp. 298-326.
- BARTHEL-BOUCHIER D. 2013, *Cultural Heritage and the Challenge of Sustainability*, Walnut Creek.
- BROGIOLO G.P. 2014, *Comunicare l'archeologia in una economia sostenibile*, European Journal of Post - Classical Archaeologies, 4, pp. 331-342.
- FANIEL I., KANSA E., WHITCHER KANSA S., BARRERA-GOMEZ J., YAKEL E. 2013, *The Challenges of Digging Data: A Study of Context in Archaeological Data Reuse*. JCDL 2013 Proceedings of the 13th ACM/IEEE-CS Joint Conference on Digital Libraries, New York, pp.295-304.
- GATTIGLIA G. 2014, *Medioevo riciclato*, in A. LUONGO, M. PAPERINI *Medioevo in Formazione. Tra ricerca e divulgazione*, Livorno, pp. 182-190.
- KANSA E. C., WHITCHER KANSA S. 2013, *We All Know That a 14 Is a Sheep: Data Publication and Professionalism in Archaeological Communication*. Journal of Eastern Mediterranean Archaeology and Heritage Studies 1, pp. 88-97.
- KANSA E. C., WHITCHER KANSA S., GOLDSTEIN L. 2013, *On Ethics, Sustainability, and Open Access in Archaeology*, The SAA archaeological record, 13, 4, pp. 15-22.
- PATERLINI A. 2014, *Sustainable archaeology for all in the crisis ridden 21st century. A case study in Italy*, in PARELLO M. C., RIZZO M.S. (a cura di) *Archeologia pubblica al tempo della crisi, Atti delle Giornate gregoriane VII Edizione (29-30 novembre 2013)*

# 1824-2015: Museo Egizio.

## Nuove connessioni e contestualizzazione archeologica

Christian Greco

Fondazione Museo delle Antichità egizie di Torino

**Keywords: museo, archeologia, egittologia, ricerca, connessioni**

Abstract:

*At the beginning of the nineteenth century, the Egyptian Museum of Turin was one of the main centers of Egyptology in Europe, promoting projects and attracting scholars; today, it needs to regain this function. Our new museum has a keen interest in highlighting connections between its artifacts, through the history of their discovery, the reunification of burial assemblages, and prosopographical investigations on individuals documented by written sources. The catchword "connections" enucleates the continuity between the history of the museum and its present.*

“Un Museo che ripensa se stesso rende con ciò solamente omaggio alla sua natura e alla sua funzione. Gli oggetti che lo costituiscono e che dall'essere ivi custoditi assumono una definita qualità e una definita valenza rispetto a quelli o ancora legati a un impiego o dimenticati e dispersi, sono disposti a un colloquio con il visitatore secondo programmi – spesso impliciti – che il Museo suggerisce, o permette. È dunque nell'ordine delle cose che il maturare e il variare delle esperienze di cultura nello scorrere dei tempi obbliga a ripensare la scala dei valori e il significato di quel che costituisce un patrimonio apparentemente eguale a se stesso. [...] il significato di una struttura di questo tipo è di continuo rinnovabile anche se materialmente essa resta la stessa: il suo accrescersi non dipende solo da ragioni in modi quantitativi, ma anche da nuovi valori che essa va acquistando”.

Come evidenzia bene questo pensiero di Sergio Donadoni, il significato e gli obiettivi culturali di una collezione e la sua organizzazione cambiano nel tempo. Un museo deve necessariamente porsi la domanda di come la sua collezione può incontrare le aspettative scientifiche della ricerca e le mutate esigenze intellettuali del visitatore.

Agli inizi del diciannovesimo secolo, il Museo Egizio di Torino era uno dei principali centri dell'egittologia in Europa, promotore di progetti e attrattiva per gli studiosi; oggi, deve riguadagnare questa funzione. Il

nostro nuovo museo ha interesse nell'evidenziare le connessioni tra i suoi reperti, attraverso la storia della loro scoperta, la ricontestualizzazione archeologica e la riunificazione dei corredi, le indagini prosopografiche dei tanti personaggi documentati dalle fonti scritte. È indispensabile dunque individuare i legami storici e sviluppare la rete di collaborazione con altre istituzioni culturali e scientifiche e collezioni italiane e straniere. La nostra priorità è ricreare i contesti archeologici e storici degli oggetti. La parola chiave “connessioni” esplicita la continuità tra la storia del museo e il suo presente.

# Il civic crowdfunding come strumento alternativo di finanziamento del patrimonio archeologico

Avv. Roberto Culicchi

Hogan Lovells Studio Legale

Abstract:

*It is still possible nowadays to talk of sustainable archaeology? When economies suffer extended slowdowns such as Europe's current malaise, archaeological research does not receive the financial support it really needs, and the work that is carried out to safeguard archaeological heritage occurs under models that are less interested in gaining the participation and involvement of ordinary citizens.*

*A number of Italian experts in the sector have recently been emphasising how getting the public engaged, intellectually and practically, can help make tangible contributions to cultural and economic development within communities.*

*A new conception of archaeology has found the internet, and digital technologies more generally, to be natural allies – both for getting its message across and also by using the ideas of active participation, sharing and collaboration that are also natural features of crowdfunding. The study examines the possible use of civic crowdfunding as an alternative means of funding archaeological work, and seeks to draw some preliminary conclusions on the factors that might be key when identifying financially sustainable models.*

## 1. Crowdfunding: definizione, fattori costitutivi e diverse declinazioni

Ogni trattazione che implichi l'utilizzo del termine *crowdfunding* impone come punto di partenza uno sforzo definitorio non semplice; sebbene termini come *crowdfunding*, *crowdsourcing* e, più in generale, l'utilizzo di tecnologie web basate sui concetti di *crowd*, siano diventati negli ultimi anni sempre più frequenti, il termine *crowdfunding* risulta spesso impossibile da tradurre e difficile da declinare.

Per una prima definizione del fenomeno, può essere utile far riferimento alla spiegazione offerta dall'*European Crowdfunding Network*: "l'accumulo di piccoli investimenti in singoli progetti da parte di un gran numero

di individui (la "crowd" o "folla") tramite o con l'aiuto di internet e dei social network".

Immediatamente balzano agli occhi gli elementi cardine che compongono il *crowdfunding*: la raccolta fondi, la folla e internet. Individuati i cosiddetti pilastri del *crowdfunding*, occorre però rappresentare altri elementi costitutivi del fenomeno che, rappresentati in maniera quantitativamente e qualitativamente diversa nelle varie declinazioni, contribuiscono alla definizione del termine *crowdfunding*. Concetti quali quelli di apertura, progettualità a termine, partecipazione attiva, azione e relazione digitale, trasparenza, reputazione e fiducia, sono intrinsecamente ricompresi nella definizione di *crowdfunding*.

Non vanno neppure dimenticati i legami esistenti tra *crowdfunding* e *crowdsourcing* (intrecci e correlazioni che, con riferimento al tema specifico oggetto della presente trattazione, assumeranno come vedremo particolare valenza). Se il *crowdsourcing* può essere genericamente definito come un modello economico che fa della collaborazione e dell'*outsourcing* i suoi cardini (e tale modello sta da qualche anno suscitando crescente interesse nel settore culturale e della ricerca scientifica e più in generale del mondo non-for-profit), il *crowdfunding*, come forma di raccolta o finanziamento "dal basso" tramite internet, del *crowdsourcing* dovrebbe costituire una naturale evoluzione.

Da un punto di vista tecnico, esistono, sulla base di una consolidata letteratura internazionale quattro tipologie principali di *crowdfunding*: *donation-based*, *reward-based*, *social lending*, *equity-based*<sup>1</sup>.

- *donation-based*: il modello *donation-based* si caratterizza per il fatto che i contributi dei finanziatori sono effettuati a "fondo perduto", dal momento che il progettista raccoglie donazioni senza offrire alcun tipo di ricompensa, se non simbolica. Per il *donation-based* si è anche parlato di "mecenatismo online", e comunque si tratta di una tipologia che presenta stretti intrecci con l'attività di *fundraising* tipica delle associazioni non profit, della quale ripropone logiche e meccanismi di funzionamento;

- *reward-based*: rappresenta un modello di *crowdfunding* basato sul concetto della ricompensa, spesso differenziata in relazione all'importo del finanziamento ricevuto; il *reward-based* presenta analogie con la cosiddetta prevendita, differenziandosi però da questa per il coinvolgimento del finanziatore del progetto già in fase progettuale;

- *social lending*: modello caratterizzato dalla richiesta di un finanziamento da privato a privato, secondo la modalità del cosiddetto prestito di denaro *peer-to-peer*. Perché il *social lending* possa rientrare nel concetto di *crowdfunding* occorre che al prestatore sia consentito di effettuare una libera scelta del progetto che si intende finanziare;

- *equity-based*: modello che prevede l'attribuzione di quote sociali o azioni quale ricompensa del finanzia-

1. Crowdsourcing.org (2012), *Massolution Report. Crowdfunding Industry Report 2012, Markets trends, Composition and Crowdfunding Platforms*.

mento effettuato a favore di un determinato progetto. Per i profili connessi ad un investimento che tipicamente si caratterizza quale un investimento con capitale di rischio, l'*equity-based* è il modello nei confronti del quale maggiore si è mostrata l'attenzione dei vari regolatori nazionali<sup>2</sup>.

È evidente come i quattro modelli sopra citati possano tutti essere ricondotti a quegli elementi costitutivi che abbiamo cercato in premessa di individuare quali fattori cardine del fenomeno *crowdfunding*; concetti quali quelli di reciprocità e scambio di mercato, tipici rispettivamente del *donation-based* e *social lending*, fanno da contraltare a forme di coinvolgimento "dal basso" legate a collaborazione e condivisione, tipiche rispettivamente del *reward-based* e dell'*equity crowdfunding*.

Altrettanto interessante è notare che, a fronte di questa macro-classificazione generalmente standard del fenomeno *crowdfunding*, negli ultimi anni si siano affermate modelli ibridi, con contaminazione di elementi diversi, ma anche forme di *crowdfunding* nuove ed innovative.

Si allude a modelli quali il *do-it-yourself*, ovvero l'utilizzo del *crowdfunding* come forma di raccolta "dal basso" in cui il progettista decide di non ricorrere ad una delle piattaforme di *crowdfunding* tradizionali ma gestire l'intero progetto autonomamente all'interno del sito dell'associazione o organizzazione che promuove la campagna. O al *corporate crowdfunding*, un modello di *crowdfunding* per aziende mirato a coinvolgere dipendenti, collaboratori e clienti nell'ottica della realizzazione di nuovi prodotti e servizi che ben si inserisce nel filone ormai consolidato di attenzione delle imprese per quelle che sono tematiche legate alla cosiddetta *Corporate Social Responsibility*.

E proprio una delle forme nuove più interessanti che il fenomeno ha conosciuto negli ultimi anni, anche quale risposta alla drammatica crisi economica degli ultimi anni, è rappresentato dal *civic crowdfunding*, che nel prosieguo di questa trattazione cercheremo di meglio delineare.

## 2. Il civic crowdfunding

Il *civic crowdfunding* può essere genericamente definito come il finanziamento di opere e progetti pubblici attraverso il coinvolgimento dei cittadini.

La definizione forse più completa ed aderente alle caratteristiche che tale modello di *crowdfunding* ha assunto ai giorni nostri si deve a due studiosi del fenomeno, Alessio Barollo e Daniela Castrataro, che, in occasione del convegno Torino *Crowdfunding*, hanno proposto di definire il *civic crowdfunding* come "il finanziamento collettivo di opere e progetti pubblici - al di fuori del budget dell'ente o amministrazione interessati - effettuato da cittadini, organizzazioni e società

*private, talvolta in match funding con le stesse amministrazioni*".

Il contributo economico fornito da parte dei cittadini per la realizzazione di opere pubbliche non è una novità, ma anzi corrisponde ad un'esigenza ed ad un sentire comune che da sempre ha caratterizzato la nostra società.

Oggi, come in passato, spesso si sente parlare di raccolte fondi cittadine per restaurare una chiesa, oppure per rimodernare gli spazi e le attrezzature di una scuola. Quello che è "nuovo" è il modo di raccogliere i soldi e di promuovere l'iniziativa, cioè attraverso l'utilizzo del web e della Rete, e ciò ha permesso al *civic crowdfunding* di divenire un fenomeno conosciuto e spesso sostenuto.

È innegabile che tra le ragioni della crescita e diffusione del *civic crowdfunding*, oltre che l'aspetto di risposta alla crisi economica, vadano annoverate motivazioni di ordine partecipativo e sociale: i cittadini (insieme alle istituzioni o al di fuori di esse) trovano nel *civic crowdfunding* lo strumento per incidere sulla gestione e valorizzazione di beni comuni, divenendo parte attiva nei processi decisionali della pubblica amministrazione, potendo in questo modo esprimere compiutamente il senso di appartenenza al proprio territorio.

A livello internazionale il *civic crowdfunding* rappresenta un modello piuttosto evoluto, che ha visto lo svilupparsi di alcune piattaforme dedicate che hanno riscosso un notevole successo. È interessante notare come all'estero le piattaforme dedicate a progetti di *civic crowdfunding* sviluppatasi abbiano declinato la propria offerta aderendo ai modelli tradizionali di *crowdfunding* sopra citati.

*Citizeninvestor* e *Neighbour.ly* sono piattaforme statunitensi operanti in modalità *reward-based* che adottano l'approccio *all or nothing* (il progetto ha buon fine ed è finanziato solamente se il target prefissato iniziale di raccolta è raggiunto). *Spacehive* è una piattaforma britannica basata sul modello delle donazioni in modalità sempre *all or nothing*, mentre la tedesca *Leih-DeinerStadtGeld* applica l'approccio *all or nothing* e si declina secondo il modello del *social lending*.

In Italia l'esperimento ad oggi forse più interessante è quello promosso dal Comune di Bologna con un passo per San Luca ([www.unpassopersanluca.it](http://www.unpassopersanluca.it)): il restauro del portico di San Luca, iniziativa promossa da un comitato di cittadini che raccoglieva il Comune di Bologna, la basilica di San Luca, i musei ed una serie di associazioni di cittadini, ha superato alla fine di dicembre del 2014 l'obiettivo di raccolta fissato in 300.000 euro, raccogliendo complessivamente oltre 338.000 euro da oltre 7.000 cittadini.

Altro esempio di *civic crowdfunding* è rappresentato dall'iniziativa promossa dalla Fondazione IDIS-Città della Scienza (senza scopo di lucro), proprietaria della Città della Scienza di Napoli, luogo di cultura e divulgazione scientifica parzialmente distrutto da un incendio di natura dolosa il 4 marzo 2013. Sulla piattaforma DeRev la fondazione, in data 5 marzo 2013, ha lanciato una campagna in modalità *fundraising* per raccogliere fondi utili alla ricostruzione delle aree della Città della Scienza distrutte dal fuoco. Ad oggi

2. L'Italia è stato il primo paese del mondo a dotarsi di una normativa specifica in tema di *equity-based crowdfunding* con l'emanazione del "Regolamento sulla raccolta di capitali di rischio da parte di *start-up* innovative tramite portali *on-line*", adottato con Delibera CONSOB n. 18592 del 26 giugno 2013.



sono stati raccolti quasi 5 milioni di euro, da parte di oltre 2.500 donatori.

### 3. Il civic crowdfunding come strumento alternativo di finanziamento del patrimonio archeologico: una via possibile?

Il tema dell'utilizzo del *civic crowdfunding* come possibile fonte alternativa di finanziamento del nostro patrimonio archeologico è recente e scarsamente indagato. Ciò si deve in primo luogo alla difficoltà di associare questa forma di coinvolgimento del pubblico "dal basso" in un'ottica di "Archeologia Pubblica", intendendosi con questo termine fare riferimento alla volontà di creare un'archeologia al servizio della comunità in senso civico, politico e sociale. Paradossalmente, proprio il manifestarsi ed il perdurare dell'attuale fase negativa di congiuntura economica, ha stimolato il prodursi di un dibattito sull'Archeologia Pubblica anche in paesi come l'Italia tradizionalmente distanti da quelli anglofoni, in cui sin dagli anni '70 lo studio dell'interazione tra archeologia e pubblico e la diffusione di programmi educativi rivolti ad un pubblico di non specialisti erano considerati come le due facce, a volte contrapposte, dello stesso fenomeno.

A partire dal 2012, anche in Italia si è comunque iniziato a dibattere di Archeologia Pubblica, e diversi studiosi ed esperti del settore hanno posto in evidenza come forme, dapprima di comprensione e successivamente di coinvolgimento del pubblico, possano contribuire fattivamente allo sviluppo culturale ed economico, e dunque anche archeologico, di diverse comunità.

Questo nuova concezione dell'archeologia ha trovato nel web e nelle tecnologie digitali uno strumento naturale di amplificazione del proprio messaggio, e in metodologie fondate sull'utilizzo dei principi cardini di partecipazione attiva, condivisione e collaborazione tipici del *crowdfunding* un ulteriore volano di diffusione<sup>3</sup>.

L'esperienza forse più significativa in tema di *crowdfunding* applicato al settore dell'archeologia è rappresentata dal progetto MicroPasts, condotto da un team di ricercatori dell'*Institute of Archaeology, University College London*, in collaborazione con il *British Museum* e che si avvale anche del finanziamento dell'*Arts and Humanities Research Council (UK)*, attraverso la *Funding Call for Digital Transformations in Community Research Co-Production in the Arts and Humanities*.

MicroPasts si sostanzia in una piattaforma web ([micropast.org](http://micropast.org)) volta a favorire l'incontro tra accademici ed una collettività di non specialisti, con la triplice

finalità di (i) utilizzare il *crowdsourcing* per la produzione di open-data archeologici, (ii) tramite un *community forum*, discutere e sviluppare nuovi progetti di ricerca che utilizzino i dati creati e (iii) finanziare un selezionato numero di progetti tramite lo strumento del *civic crowdfunding*.

Interessante notare come il progetto MicroPasts miri anche ad uno studio del comportamento degli utenti registrati ed attivi sulla piattaforma. Tramite un approccio quantitativo-qualitativo che incrocia risposte fornite su base anonima a survey condotte online e dati estratti dalle piattaforme web, si è realizzata un'analisi del progetto volta da un lato a comprendere le dinamiche motivazionali alla base della formazione di comunità virtuali di questo tipo ma anche ad individuare quelli che sono i margini di sostenibilità economico-finanziaria di queste iniziative.

Dai dati riportati dalla piattaforma appare che più di 600 sono gli utenti che si sono autenticati, mentre per quanto riguarda i progetti da finanziare tramite il ricorso al *crowdfunding* si deve osservare che diversi sono ancora lontani dal raggiungere la somma target fissata dai promotori (ma molti dei progetti di finanziamento pubblicati sulla piattaforma ricorrono al *crowdfunding* in modalità "keep it all", e dunque la campagna di finanziamento si conclude positivamente indipendentemente dal raggiungimento dell'obiettivo iniziale prefissato).

### 4. Conclusioni

La possibilità di utilizzare il *civic crowdfunding* come forma di finanziamento alternativo in ambito archeologico dipende a nostro avviso dalla capacità di inserire il *crowdfunding* all'interno di una più allargata strategia integrata di finanziamento. Spesso il *crowdfunding* è interpretato come fenomeno di risposta alla crisi economico e finanziaria; in un periodo di prolungati tagli economici al settore della ricerca, l'ipotesi che il *crowdfunding* possa supplire a tali tagli ed alimentare un fenomeno virtuoso di finanziamento dal basso è destinata a mietere facili proseliti.

La verità è che il *crowdfunding*, più che come sistema di finanziamento alternativo a quelli tradizionali, dovrebbe in realtà essere concepito come un sistema di finanziamento complementare. Risorse di provenienza pubblica, di origine nazionale o comunitaria, fundraising, donazioni, sponsorizzazioni e *crowdfunding* dovrebbe costituire le diverse facce di un unico approccio con riguardo al tema del finanziamento di progetti archeologici.

Più in generale, in un'ottica di primo bilancio sull'esperienza del *crowdfunding* in Italia, si deve osservare come, a fronte di un mercato spinto dall'offerta (sia in termini di proliferazione di piattaforme che di progetti), la domanda risulti ancora debole. Persiste una ancora scarsa conoscenza dello strumento ed un atteggiamento di diffidenza nei confronti del *crowdfunding*, accoppiata ad un alto tasso di analfabetismo digitale.

Accanto a queste criticità non mancano però elementi che inducono ad un cauto ottimismo. Una specifi-

3. Oltre al *crowdfunding*, anche il *crowdsourcing*, inteso come metodologia che applicata alla ricerca scientifica consente di coinvolgere comunità diverse nella gestione, cura e conservazione di collezioni archivistiche e nell'utilizzo di informazioni in grado di supportare progetti archeologici importanti, riveste un ruolo cruciale in un'ottica di utilizzo delle nuove tecnologie al servizio dell'Architettura Pubblica.

cità italiana in tema di *crowdfunding* è legata al fatto che i progetti finanziati sono prevalentemente sociali (63% del totale). Inoltre, forme di partecipazione democratica, piattaforme di collaborazione per fare co-progettualità e soluzioni di amministrazione condivisa di beni comuni sembrano riscuotere parecchio successo in Italia, soprattutto in tutte quelle soluzioni in cui le campagne di *crowdfunding* hanno avuto una dimensione prevalentemente territoriale o locale.

E' indubbio che anche azioni mirate alla comprensione dei fattori che influenzano il processo di formazione di comunità online o di gruppi di utenti interessati all'archeologia formati offline, con un'attenzione particolare posta alle motivazioni alla base della partecipazione degli utenti ed al valore attribuito a tale partecipazione da parte di finanziatori, progettisti ed istituzioni pubbliche, possa contribuire all'affermazione del *civic crowdfunding* come strumento di finanziamento complementare. Anche da un'attenta valutazione di questi dati dipenderà l'individuazione di modelli di *civic crowdfunding* al servizio dell'archeologia finanziariamente sostenibili e replicabili su larga scala.

## Bibliografia

BONACCHI C. 2009 *Archeologia pubblica in Italia, Origini e prospettive di un nuovo settore disciplinare*, Ricerche Storiche, 2-3, pp. 329-350.

BONACCHI C. 2014 *Archeologia Pubblica al tempo della crisi economica*. In PARELLO C. and RIZZO M.S. *Archeologia Pubblica al Tempo della Crisi*. Atti delle Giornate Gregoriane VII Edizione 29-30 novembre 2013, Bari.

CASTRATARO D. E PAIS I. 2014, *Analisi delle Piattaforme Italiane di Crowdfunding*, Italian Crowdfunding Network.

Crowdsourcing.org 2012, *Massolution Report. Crowdfunding Industry Report 2012, Markets trends, Composition and Crowdfunding Platforms*, Research Report.

PAIS I., PERETTI P., SPINELLI C. (a cura di), 2014, *Crowdfunding - La via collaborativa all'imprenditorialità*, Milano.

# La scomparsa dell'archeologo. Il modello siciliano di tutela

Francesca Valbruzzi

Soprintendenza per i BB.CC.AA. di Enna U.O. Beni Archeologici

**Keywords: Sicilia, soprintendenze uniche, tutela beni culturali, professione archeologo, sviluppo locale**

Abstract:

*The paper analyzes the current status of the archaeologists, highlighting the gradual exhaustion of the social recognition of this intellectual figure. In particular, it examines the situation in Sicily, since the denial of the archaeologists management duties within the regional administration. This resulted in serious consequences for the use of EU funds, a poor connection with universities and, consequently, a difficult context for the archaeological work and for the social development of local communities.*

Il tema proposto da questo convegno apre finalmente una discussione all'interno del mondo del lavoro archeologico, non in astratto sul futuro di questa disciplina, ma più concretamente sul futuro di vita delle persone che hanno scelto di dedicarsi alla ricerca. Come ha scritto Salvatore Settis, rivolgendosi a chi in Italia ha a cuore il patrimonio culturale e ambientale: "è il presente che dovrebbe premerci!". La crisi di sistema che sta investendo la nostra società, facendo regredire le condizioni di vita e minando le basi della democrazia, sta imponendo l'urgenza di una riflessione condivisa sulla funzione sociale del lavoro degli archeologi. Ma, mentre ci domandiamo di quale debba essere il futuro dell'Archeologia nel mondo globalizzato, in Italia stanno scomparendo proprio gli archeologi!

Il titolo provocatoriamente scelto per il convegno, *Game Over*, suggerisce un paradosso: mentre aumentano le aspettative di innovazione culturale nei confronti del 'mestiere di archeologo', sotto la spinta del progresso tecnologico in atto, sembra di assistere alla sparizione sociale di questa figura di intellettuale, quale parte autorevole della 'classe dirigente' del Paese. Si tratta certamente di un fenomeno diffuso di delegittimazione del ruolo degli intellettuali a tutto favore di altre categorie sociali più forti economicamente.

Tomaso Montanari lo ha denunciato in riferimento alla svalutazione della figura professionale dello storico dell'arte, ma sta accadendo anche per gli altri tecnici dei beni culturali, tra i quali gli antropologi, archivisti, restauratori. Lo dimostra da ultimo la decisione dell'Assessorato dei beni culturali della Regione Sicilia di annullare le graduatorie definitive dei vincitori del concorso per queste figure professionali, accompagnata dalla dichiarazione pubblica che nell'organico regionale non ci sarebbe carenza di questi tecnici. A tal proposito basta ricordare il fatto che nei ruoli dell'Assessorato attualmente risulta in servizio un solo restauratore collocato presso il Centro regionale di Restauro! Per quanto riguarda, invece, gli archeologi e gli storici dell'arte assunti dieci anni fa con lo stesso concorso l'Assessorato ha già provveduto a demansionarli a semplici funzionari senza incarichi direttivi e responsabilità amministrative. Tutto ciò avviene in netto contrasto con il principio legislativo di rispetto delle competenze specialistiche affermato dalla legge 110/2014 recentemente approvata e inserita nel Codice dei beni culturali e del paesaggio "in materia di professionisti competenti ad eseguire interventi sui beni culturali".

Accade invece che nelle Soprintendenze siciliane 'uniche', non solo il ruolo del Soprintendente è affidato ad un dirigente-manager, spogliato di competenze tecniche, ma anche le direzioni delle sezioni tecnico scientifiche, archeologica, monumentale, storico artistica, antropologica, archivistica, paesaggistica, sono rette oggi in molti casi da architetti tuttofare. Tutto l'impianto multidisciplinare del modello siciliano di tutela, promosso dalla innovativa legislazione regionale degli anni '70, viene così a cadere miseramente, trasformandosi in un caos organizzativo, determinando un completo assoggettamento delle decisioni tecniche alla volontà dei politici di turno. Non è possibile evitare di confrontarsi con la drammatica situazione siciliana della tutela quando si teorizzano modelli organizzativi analoghi prospettando l'unificazione delle attuali Soprintendenze statali tematiche in un unico ente che mantenga distinte sezioni tecnico scientifiche con competenze specialistiche. È vero certamente che in tal modo si spezzerebbero le barriere di incomunicabilità tra i diversi settori della tutela e della ricerca, creando campi comuni di operatività ed una visione unitaria del complesso mosaico di Beni che compone il vasto e diffuso 'patrimonio' della Nazione. Era la strada tracciata dalla Commissione Franceschini negli anni '60 e gli stessi legislatori siciliani, nella stagione riformista del governo Mattarella, ripresero il principio democratico della funzione sociale del patrimonio culturale che era già contenuto nell'articolo 9 della Costituzione e provarono a dargli attuazione. L'innovazione organizzativa contenuta nell'istituzione delle Soprintendenze uniche esprimeva l'intento che questi enti dovessero essere parte integrante di un territorio e motore dello sviluppo culturale e sociale della sua comunità. La stessa multi-disciplinarietà delle strutture nasceva dall'idea della necessaria complessità di una cultura che volesse avere una funzione organica alla

contemporaneità. L'esperimento era ambizioso e si inseriva in un quadro di riforme progressiste sia a carattere regionale che nazionale. Questo impulso rinnovatore, però, è stato tradito dalla pesante involuzione sociale ed istituzionale che la Sicilia ha vissuto nell'ultimo trentennio. Così anche le Soprintendenze territoriali sono state trasformate in meri uffici periferici senza autonomia finanziaria e tecnica amministrativa, perdendo ogni giorno di più in autorevolezza scientifica anche per effetto di politiche clientelari di reclutamento del personale che hanno privilegiato canali non selettivi piuttosto che attivare specifici concorsi per tecnici dei beni culturali. Per cui oggi la maggioranza di chi dirige gli enti di tutela, non solo le Soprintendenze e le sue sezioni tecnico scientifiche, ma anche i Musei e i Parchi archeologici, non proviene da pubbliche selezioni specifiche per il settore dei beni culturali, ma, ad esempio, da un bando per architetti e geometri del Genio Civile. Quando vennero espletati nel 2000 alcuni dei concorsi dell'Assessorato beni culturali i ruoli direttivi per cui era stato indetto il bando erano già ricoperti in parte da questo personale, in possesso di un profilo professionale diverso da quello richiesto dalle leggi regionali che istituirono gli stessi enti di tutela, da qui il demansionamento di archeologi, storici dell'arte, paleografi ed etno-linguisti neoassunti. Nel frattempo era intervenuta una legge di riforma della burocrazia regionale che introdusse il 'ruolo unico della dirigenza' facendo scomparire il ruolo tecnico dei beni culturali!

Quali drammatici esiti si siano prodotti sullo stato del patrimonio archeologico in Sicilia è di pubblico dominio. Per offrire un'immagine più esaltante della ricchezza culturale della nostra isola non sarà sufficiente l'esposizione degli Acroliti di Morgantina all'Expo di Milano, se poi i visitatori attratti da tanta bellezza troveranno Musei, aree archeologiche e Parchi in un desolante abbandono! Negli ultimi quindici anni, infatti, la Regione Sicilia è riuscita a non utilizzare un enorme flusso di fondi, messi a disposizione dall'Europa, che erano destinati alla ricerca archeologica, al restauro, alla fruizione, alla gestione dei beni archeologici disseminati nei territori dell'isola. È mancata la capacità di progettare gli interventi perché è mancata la consapevolezza della complessa trama di monumenti dell'antico che compongono il contesto storico del paesaggio culturale siciliano. Si è intervenuti senza una visione organica di quello che doveva divenire il sistema culturale siciliano, perché è mancata proprio la cultura e la preparazione professionale di chi ha

predisposto gli interventi, peraltro in numero grandemente insufficiente! Tutto questo produce pesanti conseguenze sulle opportunità di lavoro degli archeologi professionisti, i cosiddetti collaboratori esterni, per i quali tale insufficiente numero di interventi di ricerca e valorizzazione del patrimonio archeologico siciliano e la loro inadeguatezza scientifica si trasformano in disoccupazione sistematica e concorrenza al massimo ribasso. Le stesse università subiscono gli effetti negativi di tale inattività del sistema di tutela: mancano azioni sistematiche di coordinamento istituzionale tra gli enti regionali e le istituzioni formative che permettano la creazione di progetti di ricerca a lungo termine con una ricaduta occupazionale nel settore archeologico.

Esistono, tuttavia, in questo ambiente desertico, delle 'oasi': si tratta di alcuni laboratori di buone prassi quali, ad esempio, il parco della Valle dei Templi di Agrigento, il Museo Luigi Bernabò Brea di Lipari, la Soprintendenza di Siracusa tra alterne vicende, nei quali un manipolo di infaticabili archeologhe ha messo in campo una estesa progettazione di interventi di ricerca e di valorizzazione di beni archeologici qualificati 'patrimonio dell'Umanità'. Ma in Sicilia esiste una miriade di 'siti minori' in particolare nell'interno che costituiscono il tessuto connettivo della identità di questa grande e composita isola: occorre una vera cultura storica per appropriarsi di questo patrimonio e occorre condividerla socialmente. È il tentativo messo in campo in questo ultimo decennio dalla Soprintendenza di Enna che ha compiuto un grande sforzo di conoscenza del territorio degli Erei insieme con gruppi di ricerca italiani e stranieri, i professionisti impegnati nelle attività promosse dall'archeologia preventiva e le comunità locali. L'esito di tali indagini è stato trasferito nella redazione del P.T.P.R. per gli ambiti di competenza, divenendo quindi parte del progetto di sviluppo locale. In tutti questi casi la via tracciata è chiara occorre lavorare con spirito cooperativo alla pari abbattendo gli steccati dei ruoli predefiniti, aprendosi al confronto con le aspettative che vengono da più parti dalle comunità. Occorre cambiare davvero prospettiva e rinnovare le istituzioni dal basso, in modo partecipato, perché nessuna riforma calata dall'alto può mutare le mentalità e portare ad un vero cambiamento. Così oggi in un tempo di grande sofferenza sociale occorre cautela nel proporre modelli organizzativi teorici senza dare il giusto valore alle 'risorse umane' necessarie a dare corpo agli obiettivi che si ricercano.

# La palafitta UNESCO del Laghetto del Frassino: un esempio di ricerca, tutela e valorizzazione condivisa

Federica Gonzato\*, Nicoletta Martinella\*\*, Paola Modena\*

\*Soprintendenza Archeologia del Veneto

\*\*Dendrodata s.a.s.

\*\*\*Biologa e dottore in scienze naturali

**Keywords: Pile dwelling – Bronze Age – enhancement – Unesco – Natural Park**

Abstract:

*The Archaeological Superintendency of Veneto carried out in 2014 the archaeological excavations of the prehistoric pile-dwelling site of Frassino Lake (Peschiera - Italy), component part of the Unesco World Heritage site "Prehistoric Pile Dwellings sites around the Alps". The project became possible thanks to the involvement and sponsorship of public and private Associations, as well as State funding. In particular, a close cooperation with the Municipality of Peschiera permitted the attendance to a regional call for the creation of a natural park and obtain the relevant funding, due to close dialogue with the cultural context provided for the park management. Specific actions have been planned to protect both of enhancement and the protection of the archaeological site, with the aim to share the development of the archaeological heritage, with a wide involvement of local communities and stakeholders.*

Il sito palafitticolo del Frassino si trova al margine sud-occidentale di un laghetto morenico nell'entroterra del comune di Peschiera del Garda ed è inserito all'interno di un'oasi naturalistica istituita dalla Provincia di Verona nel 1999, designata nel 2000 dal Ministero dell'Ambiente come Sito di Importanza Comunitaria - Direttiva 1992/43 CE "Habitat" (SIC IT3210003 - Laghetto di Frassino). Con DGR 4059/2007, l'area è divenuta Zona di Protezione Speciale ai sensi della Direttiva 2009/147/CE. Dal 2011 l'insediamento palafitticolo del Frassino è parte componente del sito seriale transnazionale "I siti palafitticoli preistorici dell'arco alpino" (IT-VN-05 Peschiera del Garda (VR) - Frassino) iscritto nella Lista del Patrimonio Mondiale dell'UNESCO.

L'area archeologica sommersa, individuata all'inizio

degli anni Ottanta del secolo scorso, copre una superficie di circa 1500 m<sup>2</sup>. Le campagne di scavo subacqueo condotte dalla Soprintendenza tra il 1989 ed il 2000 hanno portato alla luce materiali datati fra la fine dell'antico e l'inizio del medio Bronzo.

Le campionature eseguite sui materiali e sulle strutture lignee hanno permesso una datazione ottenuta con wiggles-match (dendrocronologica e radiocarbonio) compresa fra il 1709 e il 1637 (± 12) cal BC, attualmente in corso di revisione sulla base della nuova curva di calibrazione disponibile. La preservazione in acqua di strutture lignee verticali ed orizzontali, unitamente ad una notevole concentrazione di reperti, rafforzano la singolarità del rinvenimento, di fondamentale importanza per la conoscenza delle tecniche costruttive a cavallo fra l'antico ed il medio Bronzo.

Recenti ricerche hanno dimostrato come l'insediamento si estendesse anche nella zona oggi occupata dalla terraferma: tale estensione va interpretata come evidenza di sito palafitticolo che in antico era impostato su ambiente umido per la prima fascia di circa 20 m (dal limite della sponda), con una successiva ampia propaggine di insediamento su sito asciutto per una estensione massima di 50 metri circa. La Soprintendenza Archeologia del Veneto ha ripreso, nel 2014, gli scavi nell'area occidentale dove, a seguito di carotaggi, erano stati documentati depositi antropici, confermando l'esistenza di un insediamento impostato, come già detto, in parte su antico ambiente umido, in parte su ambiente asciutto.

Per poter sostenere la campagna di scavo, la Soprintendenza ha creato una rete virtuosa di finanziamenti da parte di altri Enti e Privati, non onerosa ma attuabile in termini di prestazioni di personale specializzato, strumentazioni, attrezzature, macchinari e sostegno alla logistica.

È stato formato un gruppo di lavoro che ha seguito la progettazione scientifica, di cui facevano parte, a fianco della Soprintendenza, ricercatori che da anni svolgono approfonditi studi in ambito palafitticolo. Questo sistema ha portato al coinvolgimento e, non secondario, al co-finanziamento delle ricerche da parte del Museo Civico Archeologico Giovanni Rambotti di Desenzano, del Museo Archeologico della Valle Sabbia di Gavardo, del laboratorio Dendrodata e della GeoArcheologi Associati. In particolare il Museo di Gavardo, con Marco Baioni, ha fornito le strumentazioni per lo scavo e ha convogliato alcuni volontari già impegnati nello scavo del Lucone D; Claudia Mangani del Museo di Desenzano ha elaborato le planimetrie in formato digitale e curato la documentazione fotografica; Nicoletta Martinelli ha impostato la strategia di campionamento degli elementi lignei e eseguito i prelievi dendrocronologici.

Sotto la direzione scientifica di Federica Gonzato, grazie ad una convenzione con l'Università degli Studi di Padova, tre stagisti della Scuola di Specializzazione hanno partecipato alla campagna di ricerca: Ilaria Albertini, Vanessa Baratella e Diego Voltolini; la GeoArcheologi Associati, con Claudio Balista e Claudio Bovolato, su incarico della Soprintendenza, ha gestito l'installazione, la gestione e la logistica del cantiere. Tutto questo non sarebbe comunque stato sufficien-

<b>MONITORAGGIO "STATO di SALUTE" del SITO PALAFITTIKOLO</b>	
<b>APPLICAZIONE</b>	<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 10px;"> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 15px; background-color: black; margin-right: 5px;"></div> <span>GENERALE</span> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 15px; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <span>LOCALIZZATA</span> </div> </div>
<b>CARTOGRAFIA DI RIFERIMENTO</b>	
<b>LOCALIZZAZIONE</b>	
<b>SUPERFICIE</b>	
<b>TIPO DI VEGETAZIONE</b>	
<b>HABITAT NATURA 2000</b>	
<b>DESCRIZIONE DELL'AZIONE</b>	<p>Il monitoraggio della qualità delle acque e dei sedimenti del Lago (che consente di avere uno strumento in grado di valutare lo stato chimico-fisico e biologico delle acque), unitamente alla valutazione a intervalli regolari dello stato di conservazione del legno, permettono di determinare sia lo stato di conservazione attuale del bene archeologico sia la sua eventuale evoluzione nel tempo.</p> <p>Sarà opportuno condividere i dati derivanti dall'azione "MONITORAGGIO DELLA QUALITÀ FISICO-CHIMICA E BIOLOGICA DELLE ACQUE E DEI SEDIMENTI DEL LAGO", integrando tuttavia le rilevazioni con la misura di ulteriori parametri fisici e chimico-fisici.</p> <p>L'azione è finalizzata al controllo dell'ambiente in cui è conservato il bene archeologico e all'individuazione delle potenziali vulnerabilità cui esso è soggetto nello specifico ambiente, e prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prelievo di campioni di acqua per la misura dei seguenti parametri chimico-fisici (da effettuarsi ogni 3 mesi):</li> <li>- ossigeno disciolto;</li> <li>- temperatura, alla profondità di almeno 20 cm;</li> <li>- pH;</li> <li>- per i resti lignei è importante eseguire un controllo periodico dello stato di conservazione degli stessi, tramite prelievi concordati con la Soprintendenza Archeologica e i laboratori del CNR-IVALSA, in modo che vengano effettuate ad intervalli regolari (ogni 6 mesi) le seguenti valutazioni:</li> <li>- umidità del legno;</li> <li>- densità;</li> <li>- composizione chimica;</li> <li>- presenza di organismi detritivori;</li> <li>- presenza di batteri;</li> </ul> <p>particolare attenzione dovrà essere rivolta agli elementi che al momento giacciono in prossimità della spiaggia, che sono maggiormente soggetti a fluttuazioni di umidità e di conseguenza a degrado;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- i resti lignei da sottoporre a controllo periodico devono essere sottoposti a identificazione della specie legnosa e datazione assoluta tramite dendrocronologia e/o radiocarbonio per la completezza della diagnosi</li> <li>- misura del livello delle acque nel lago (almeno ogni 3 mesi), onde verificare se le estremità sporgenti dei pali rimangono scoperte e per quanto tempo, e correlare questo parametro alle altre valutazioni;</li> <li>- prelievo di campioni di sedime lacustre, individuando alcuni punti di monitoraggio permanente che vanno mappati e picchettati in modo da poter ripetere il rilievo esattamente nella stessa area.</li> </ul>
<b>SOGGETTI COINVOLTI</b>	Ente gestore; Soprintendenza; CNR-IVALSA; Arpav
<b>PRIORITA' DELL'AZIONE</b>	ALTA

te senza l'aiuto del Consorzio di Bonifica del Veronese, che ha fornito i mezzi meccanici per lo sterro e le pompe idrovore per lavorare in un ambiente perilacustre. A ciò si aggiunge il contributo del comune di Peschiera, che ha creato i contatti con imprenditori della zona, che hanno offerto vitto e alloggio gratuito all'equipe di ricerca e ambienti dove poter lavorare e studiare il materiale archeologico (Camping San Benedetto e l'Albergo Le Ali del Frassino), dando un prezioso contributo in termini di logistica e permettendo l'abbattimento di spese vive ed il taglio dei costi. A compimento di questo percorso virtuoso di contatti, l'equipe di ricerca si è impegnata in azioni di promozione e valorizzazione, con conferenze e apposita pannellistica da esporre presso le strutture recettive che hanno appoggiato l'iniziativa. Altrettanto è stato programmato presso la sede del Comune di Peschiera del Garda al fine di sensibilizzare la popolazione sul tema delle palafitte, diffonderne la conoscenza e promuovere, sul piano culturale, l'offerta turistica nel territorio del lago di Garda.

Data l'importanza e l'unicità del sito archeologico, inserito in un particolare contesto naturalistico-ambientale, una sinergia di interventi, privati e pubblici, per la tutela e la corretta valorizzazione dell'area si è resa inevitabile e proficua. A tal fine, la Soprintendenza Archeologia del Veneto sta predisponendo, sempre in collaborazione con gli Enti territoriali, percorsi tematici all'interno dell'oasi, ove saranno installati totem che spiegano la dinamica e la tipologia degli insediamenti nell'età del Bronzo con un focus speciale sulle palafitte ed in particolare sul contesto del Frassino, secondo il progetto condiviso ed elaborato dalla Soprintendenza Archeologia della Lombardia, che ha offerto gratuitamente il *layout* per la pannellistica. La stretta collaborazione con il Comune di Peschiera del Garda ha permesso di ottenere i fondi di un bando regionale per la creazione di un parco naturalistico che prevede uno stretto dialogo con il contesto archeologico-culturale, comprendendo numerose azioni sia di tutela sia di valorizzazione, nell'ottica di una gestione condivisa del patrimonio archeologico e di un ampio coinvolgimento della collettività. Nel corso del 2014 il Comune di Peschiera ha individuato

un gruppo di lavoro, formato da numerosi specialisti, naturalisti fra cui Michele Cassol, Cesare Lasen, Paola Modena ed Alberto Scariot, per la stesura del "Piano Ambientale Parco del Laghetto del Frassino", con l'obiettivo di disciplinare la zonizzazione interna all'area protetta, relativamente alle forme di uso, di godimento delle risorse e di tutela naturalistica, ovvero per tipi di attività concesse o vietate, attraverso le norme d'attuazione del Piano, che stabiliscono i vincoli e le destinazioni dei sistemi territoriali e delle risorse contenute nel Parco e definirne i modi e le forme di compatibilità con gli obiettivi posti all'area protetta. Le norme del Piano inoltre individuano i sistemi d'accessibilità e quelli delle attrezzature e dei servizi e definiscono gli indirizzi e i criteri per gli interventi sulla vegetazione, sulla flora e sulla fauna. All'interno di questa progettazione, la Soprintendenza Archeologia è stata coinvolta per concertare le forme di godimento dell'area, in rispetto alle prescrizioni dovute al vincolo archeologico (Parte II del DLgs 42/2004 - Codice dei beni Culturali), che insiste nell'area interessata dall'insediamento palafitticolo. All'interno di questa collaborazione è stato possibile inserire azioni mirate al godimento e alla tutela del bene culturale, in collaborazione con Enti territoriali e privati che interagiscono nella gestione, a vario titolo, del laghetto e del suo interland, alla cui stesura ha collaborato, per quanto riguarda gli aspetti della conservazione delle strutture lignee, anche l'equipe del CNR-IVALSA (Istituto per la valorizzazione del legno e delle specie arboree) di Firenze (si veda l'esempio di scheda di riferimento).

In conclusione, le operazioni di scavo, le analisi necessarie alla comprensione del contesto archeologico e la valorizzazione del bene culturale all'interno di un Parco naturalistico sono state possibili, oltre che con fondi Statali, anche grazie al coinvolgimento e alla sponsorizzazione di altri Enti pubblici, liberi professionisti e imprese private presenti nel territorio. Le azioni di tutela e valorizzazione, condivise ed elaborate in sinergie con *stakeholders* di diversa natura, si sono concretizzate su larga scala, portando ad un risultato positivo e divenendo modello da perseguire nei prossimi anni.

# Archeologia responsabile e responsabilità dell'archeologia: il Progetto Archeodig.

Carolina Megale

Università di Firenze, Archeodig Project

**Keywords: crowdsourcing, crowdfunding, volunteers, sustainable culture, Populonia.**

## Abstract

*Since 2008 the archaeological excavation of Poggio del Molino is managed as field school for students and volunteers by Archeodig Project. Italian and foreign universities students, high-school students and volunteers from all around the world participate in the field expedition. The scientific research, the dig and, since 2015, the restoration of mosaics are completely founded and coordinated by Past in Progress no profit Cultural Association. The Archeodig experience at Poggio del Molino represents a real possibility, a model for sustainable archaeology. This project aim to insert the archaeological site of PdM in the itineraries of the area: cultural tourism is a great opportunity for the future economic development of Piombino. The archaeological research at PdM is writing extraordinary new pages about the history of Populonia, thanks to the excavations conducted by the University of Florence with the help of students and volunteers. Citizen scientists involved in our field research represent a distinct possibility for the realization of this project.*

Dal 2008 lo scavo di Poggio del Molino, diretto dall'Università di Firenze, è organizzato come un cantiere-scuola per studenti e volontari nell'ambito del Progetto Archeodig. Vi partecipano studenti universitari italiani e stranieri (sono partner del progetto University of Arizona e Hofstra University), studenti delle scuole superiori (dal 2009 il Liceo XXV Aprile di Pontedera e dal 2012 il Liceo di Piombino) e, soprattutto, volontari (attraverso Earthwatch Institute).

Lo scavo e, dal 2015, il restauro sono interamente finanziati da privati e coordinati dall'Associazione Culturale Past in Progress. L'esperienza di Archeodig a Poggio del Molino rappresenta una possibilità concreta, un modello reale di archeologia sostenibile.

Il sito ospita una vera e propria spedizione scientifica in cui i volontari si caricano non solo del pagamento del loro vitto e alloggio ma di tutte le spese necessarie alla copertura del budget per lo scavo.

Il coinvolgimento del pubblico - di fatto l'effettivo fruitore del lavoro dell'archeologo - sia esso un volontario che partecipa attivamente alla ricerca, uno studente, un membro della comunità locale, un turista di passaggio o chicchessia, è alla base delle forme di finanziamento con cui abbiamo scelto di misurarci a Poggio del Molino: il crowdfunding e il crowdsourcing. Obiettivo del progetto è l'inserimento dell'area archeologica di Poggio del Molino negli itinerari turistici del territorio: il turismo culturale rappresenta infatti un'opportunità per il futuro sviluppo economico della città di Piombino.



# Il Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi tra efficacia del modello normativo e pratiche di apertura e partecipazione

Giuseppe Parello

Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi di Agrigento

**Keywords:** Agrigento, Valle dei Templi, legge 20/2000

## Abstract:

*The Archaeological and Landscape Park of Agrigento is implementing a range of activities to build a program of public archeology, which may help achieve a new relationship with the public, local institutions, Universities, communities of scholars and researchers, schools, families and the whole community of the town. The response so far is very positive, both for the extensive participation of people involved in the different activities, both for the growth of a favorable consideration of the Park and archaeological heritage by the local community.*

Il modello siciliano di gestione del patrimonio culturale si sviluppa durante una intensa stagione riformatrice che, iniziata negli anni '80, si può dire conclusa nel 2000, quando viene emanata la legge regionale 20 che istituisce il sistema dei parchi archeologici dell'isola. La legge si articola in due titoli, di cui in effetti soltanto il primo ha avuto, nei primi 15 anni dalla sua entrata in vigore, concreta realizzazione. Esso sancisce l'istituzione del Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi di Agrigento e detta le linee guida per la sua organizzazione, stabilendone tra l'altro l'autonomia scientifica e di ricerca, organizzativa, amministrativa e finanziaria, quest'ultima attraverso la gestione delle entrate che afferiscono al proprio bilancio.

Il sistema così delineato è risultato funzionale ed efficace, tanto che riteniamo possa rappresentare un modello positivo: la stessa recente riforma del ministro Franceschini, d'altronde, nel dotare di autonomia finanziaria e organizzativa i più importanti musei italiani sembra ispirarsi al sistema siciliano. Per quanto riguarda la gestione ordinaria del Parco,

infatti, la disponibilità finanziaria, derivante in primo luogo dai proventi dei biglietti d'ingresso, ha consentito e consente, anche in un momento di grande difficoltà come quello attuale, di mantenere pulita l'area archeologica, di realizzare un programma di manutenzione ordinaria dei monumenti, di intervenire rapidamente nelle situazioni di emergenza, di assicurare l'apertura del sito al pubblico tutti i giorni, inclusi domeniche e festivi, dalle 8,30 alle 19 e, nei mesi estivi, anche di notte, fino alle 23 nei giorni feriali, fino alle 24 in quelli festivi e prefestivi.

Anche la ricerca viene in parte finanziata dal bilancio del Parco, che gestisce i progetti di scavo direttamente, attraverso il proprio personale tecnico-scientifico, o in collaborazione con istituti universitari. I progetti di ricerca più recenti sono stati indirizzati all'indagine su aspetti specifici della topografia e dell'urbanistica della città antica e su alcuni santuari urbani ed extra-urbani di età greca. Grande impulso all'indagine archeologica è stato dato inoltre dalla partecipazione ai programmi di finanziamento europei, grazie ai quali, tra l'altro, sono stati realizzati importanti interventi di scavo e restauro del settore centrale dell'area urbana, tra il poggio di San Nicola, dove con ogni probabilità doveva svilupparsi l'agorà e poi il foro di età romana, ed il settore residenziale noto come "Quartiere Ellenistico-Romano".

Il quadro normativo offerto dalla legge 20, che, tra l'altro, indica come obiettivi del Parco "la valorizzazione dei beni archeologici, ambientali e paesaggistici a fini didattico-ricreativi; la promozione di politiche d'informazione e sensibilizzazione al fine di suscitare ed accrescere, fin dall'età scolastica, la sensibilità del pubblico alla tutela del patrimonio e dell'ambiente; la promozione di tutte le iniziative e gli interventi adeguati allo sviluppo delle risorse del territorio a fini turistici e più in generale per assicurarne la fruizione ed il godimento sociale", si è rivelato particolarmente duttile ed efficace anche per favorire il percorso verso l'apertura alle comunità di riferimento che il Parco ha scelto di imboccare negli ultimi anni. Apertura e comunicazione sono le due parole chiave che hanno guidato le attività che sono state messe in campo nel corso dell'ultimo biennio e che si rivolgono in modi diversi ai pubblici diversi che rappresentano i nostri interlocutori: apertura fisica dei luoghi, innanzitutto, ed in particolare dei nostri cantieri, abbattendo le barriere che in passato avevano tenuto lontani turisti e residenti, e promuovendo anzi la visita durante i lavori, con la guida degli archeologi e dei restauratori impegnati sul campo; apertura alla partecipazione ed alla collaborazione con le forze più vitali della città, le associazioni di volontariato in primo luogo; apertura e facilità di accesso alle informazioni e alla conoscenza, favorendo la consultazione degli archivi relativi al passato, progettando la messa in rete dei nuovi dati e lavorando per giungere il più rapidamente possibile alla pubblicazione scientifica delle ricerche; apertura a studiosi e studenti dei corsi di laurea in Beni culturali e in Archeologia che hanno sede ad Agrigento, in primo luogo, perché si riallaccino i fili di una collaborazione sistematica e si crei un interscambio conti-

nuo e aperto di saperi, competenze, professionalità, esperienze, favorendo la realizzazione di tirocini e di tesi di laurea ed anche la pubblicazione dei lavori più interessanti e meritevoli; apertura alle collaborazioni con diversi istituti universitari, perché il Parco possa diventare luogo di incontro e di confronto tra esperienze e competenze diverse, tra molteplici punti di vista e impostazioni metodologiche.

L'apertura fisica dei luoghi ha senso però soltanto se ad essa si associa l'apertura comunicativa, indirizzata a raggiungere e coinvolgere un ventaglio più ampio possibile di potenziali fruitori attraverso strumenti pensati per i diversi tipi di pubblico al quale intendiamo indirizzarci. E' a questo scopo, ad esempio, che stiamo progettando la nuova cartellonistica del Parco, ripensando le strategie della comunicazione rivolte al grande pubblico dei visitatori della Valle con la collaborazione del Laboratorio di Valorizzazione e comunicazione dell'archeologia dello IULM, mentre cerchiamo di rispondere agli interessi di un pubblico più selezionato di studiosi, studenti, appassionati, guide turistiche, con i "Colloqui di Archeologia" e con le "Giornate Gregoriane"; insieme allo IULM, inoltre, lavoriamo attualmente alla realizzazione di un documentario su Agrigentum, la città romana la cui storia ed archeologia sono meno noti al grande pubblico di quanto non siano le maestose rovine dei monumenti di età greca. Alla comunicazione dei risultati delle ricerche recenti è stato destinato un locale recentemente recuperato, dove trovano collocazione piccole mostre temporanee. Abbiamo infine individuato nei bambini e nei ragazzi i nostri interlocutori privilegiati: ad essi è indirizzato uno dei settori per noi più impegnativi, in termini di risorse economiche e umane della nostra attività di comunicazione, compreso sotto il nome "la Valle dei Templi dei Piccoli". Sempre per parlare alle famiglie ed ai bambini abbiamo proposto e collaborato alla realizzazione ed alla produzione di un cartone animato/documentario su uno dei monumenti più suggestivi della Valle, il tempio di Zeus Olimpio. A favorire la conoscenza e l'amore

per le risorse archeologiche e culturali del territorio di riferimento e la creatività giovanile è indirizzato il concorso "Archeociak", rivolto alle scuole di ogni ordine e grado per la produzione di video di argomento storico-archeologico.

Un altro aspetto innovativo della legge 20/2000 è quello di avere affiancato alla tutela ed alla valorizzazione del patrimonio archeologico e monumentale quella del paesaggio agricolo tradizionale che caratterizza la Valle dei Templi. Anche per questo aspetto si è scelto di coinvolgere la comunità locale attraverso il progetto *Agri Gentium*, che si articola attraverso l'assegnazione di orti sociali a cittadini che ne facciano richiesta; la promozione di una agricoltura solidale che favorisca lo sviluppo di una filiera etica e sostenibile e di soluzioni virtuose di crescita di imprese innovative in grado di produrre anche beni relazionali e inserire persone con svantaggi sociali o disabilità; la concessione di terreni agricoli demaniali per favorire il recupero produttivo di aree incolte o abbandonate recuperando la memoria dei processi produttivi tradizionali produrre occasioni di sviluppo socio-economico locale; le produzioni agricole del Parco a marchio "Diodoros", in collaborazione con aziende locali.

Da molti anni l'offerta culturale del Parco si è distinta anche per aver favorito il superamento dell'antinomia tra antico e contemporaneo, accogliendo manifestazioni, opere e autori delle correnti artistiche più attuali. In questo ambito si collocano ad esempio le "Residenze d'artista", dedicate ai linguaggi della contemporaneità, con l'obiettivo di coniugare archeologia, paesaggio visivo e sonoro, ricerca estetica e innovazione tecnologica.

La risposta estremamente positiva che le nostre iniziative raccolgono ci sembra confermi la sensazione che esista effettivamente, e sia sempre più diffusa, una richiesta di conoscenza e di partecipazione, rispondere alla quale riteniamo sia uno dei principali scopi istituzionali di un Ente come il Parco Archeologico della Valle dei Templi.

# Ritorno al futuro. Il crowdfunding: un modello economico... etnoarcheologico.

Augusto Palombini

CNR-ITABC

**Keywords: crowdfunding, archaeology, museums**

## Abstract

*Despite the Digital Revolution opened new perspectives on technical, epistemological, and communication aspects of the archaeological domain, it is also drastically re-shaping economic and enterprise models, in ways we're still not able to fully understand. Besides the new opportunities which will come from the use of 3d models (above all if adopting policies on data openness and sharing), and from the social networking, we'll also deal with the new domains of crowd sourcing and crowd funding. The paper analyzes the crowdfunding phenomenon, according to the many case studies already available, in the archaeological fieldwork and museum domains. A list of cases is presented as well as a bibliography review, taking into account the ethic debate state-of-the-art. Thus, the discussion deals with the possible "winning strategies", and the social analysis of such a model, which is actually going well over a simple economic tool. As a matter of fact, the most crucial element seems to be (despite some scholars' vision) the power of factors completely independent from the narrow concept of economic value of exchange between commercially comparable elements, and are connected to a participative idea leading back to the XX century functionalist studies on symbolic and socially cohesive value of the gift. At the same, such a vision has also a pragmatic dimension, as it is very promising for planning a new generation of "bottom-up" initiatives.*

Al di là delle molte prospettive aperte dalla rivoluzione digitale alla disciplina archeologica sul piano tecnico, epistemologico, comunicativo, essa sta operando trasformazioni radicali, di cui tuttora non cogliamo la reale portata, sul piano dei modelli economici e della possibilità di impresa. Oltre alle opportunità che verranno dall'uso dei modelli 3D (in particolare se si adotteranno politiche impostate sull'apertura e la condivisione dei dati), e a quelle legate al social networking, vi è infatti l'aspetto legato al reperimento di risorse attraverso la Comunità (crowdsourcing) e al suo specifico sottosettore riferibile alla raccolta di fondi (crowdfunding).

Il lavoro espone un'analisi del fenomeno crowdfunding, alla luce degli ormai numerosi casi di applica-

zione nel settore archeologico e museale. Si illustra una rassegna della casistica, della bibliografia al riguardo, dello stato del dibattito etico. Se ne traggono quindi alcune osservazioni sia dal punto di vista delle strategie "vincenti" che da quello dell'analisi sociale su ciò che questo modello pare veicolare, che va molto al di là della dimensione economica. In particolare, ciò che sembra emergere – contrariamente ai pareri di taluni – è la presenza di fattori che esulano totalmente dalla dimensione strettamente economica dello scambio fra valori commercialmente comparabili, e che rimandano invece a un'idea partecipativa, la quale richiama a sua volta alla mente gli studi dell'antropologia funzionalista degli anni '30 sul valore simbolico di coesione sociale del dono, ma al tempo stesso offre interessanti prospettive anche dal punto di vista pragmatico, per la programmazione di nuove forme di iniziative "dal basso".

# Something went wrong: qualche riflessione “storica” sull’insostenibilità dell’archeologia da campo nella società contemporanea

Enrico Zanini

Università di Siena – Dip. di Scienze Storiche e dei Beni Culturali

**Keywords: Sostenibilità, Riflessività, Società, Archeologia pubblica**

*Abstract:*

*My paper will focus on a close examination of the “historical” possible interacting causes of the present unsustainability of archaeological practice within contemporary Italian society. Being archaeology a complex function of a contemporary society, it’s worth to insert the idea of sustainability into a wider context, made by theoretical, methodological and practical issues. This approach leads to make a list some critical points to be discussed.*

Da cinque o sei anni a questa parte somministro ai malcapitati studenti della laurea magistrale di Siena un corso dal titolo “Il cantiere archeologico”, all’interno del quale, più che prescrivere le norme per una “corretta gestione” delle attività sul campo, cerco di sviluppare una riflessione sul concetto di sostenibilità della pratica archeologica.

Punto di partenza è il “grido di dolore” di almeno due generazioni:

- quella dei trentenni, formati in una università che si dichiarava professionalizzante e che si trovano oggi alle prese con un problema evidente di definizione della natura stessa di questa professione;
- e quella degli ormai cinquantenni, formati per lo più sul campo negli eroici anni ‘70 e oggi alle prese con la trasformazione inarrestabile del mercato del lavoro che ne minaccia la stessa sopravvivenza.

Entrambe queste condizioni hanno una dimensione internazionale (oggettiva e soggettiva, come dimostrano da un lato i censimenti DISCO e dall’altro il progetto *The Invisible Diggers*) e una specifica, e drammatica, dimensione nazionale.

Secondo punto di partenza è il “conflitto”, sempre

meno latente e sempre più patente, tra i diversi attori sulla scena della ricerca archeologica sul campo (università, ministero, professionisti), che ruota essenzialmente intorno alla definizione delle regole del gioco di questo mestiere.

Terzo punto di partenza è la “grande crisi generale”, che ha fatto da amplificatore dei malesseri, da detonatore dei conflitti, ma anche da bacino di incubazione di riflessioni importanti sul rapporto tra studio del passato e società contemporanea.

Quarto punto di partenza, in controtendenza, sono i dati sull’appetibilità dell’informazione archeologica da parte del pubblico italiano (i musei strapieni nelle giornate di aperture gratuite, il successo delle iniziative FAI, gli ascolti importanti di programmi TV di divulgazione seria e meno seria).

Da qui nasce la riflessione sulla sostenibilità: venuti meno i tre tradizionali pilastri economici su cui si è basata la stagione archeologica dei decenni finali del XX secolo (finanziamento pubblico alla ricerca, finanziamento pubblico alla tutela, finanziamento derivato dalle grandi opere infrastrutturali), si tratta di ripensare radicalmente il ruolo dell’archeologia e degli archeologi nella società contemporanea.

La pratica archeologica è una delle tante funzioni di una società di volta in volta contemporanea e quindi è storicamente determinata da un meccanismo di “assegnazione di valore” da parte di una società al suo rapporto con il proprio passato.

Nei fondanti anni ‘70 e ‘80, in Italia come in Europa, gli archeologi da campo erano pochi e al loro lavoro era assegnato un valore ben definito da una società assai più semplificata di quella attuale e interessata per definizione a trovare un accordo tra le esigenze di sviluppo e quelle di tutela delle testimonianze del suo passato.

Questo rapporto è andato radicalmente mutando nei decenni successivi, di pari passo con il vorticoso trasformarsi della società postmoderna, basata essenzialmente sul concetto di complessità.

Non si è trasformato invece altrettanto velocemente – o meglio non si è trasformato affatto – l’approccio complessivo degli archeologi al rapporto con la società che li circonda:

- oggi in Italia si lavora in archeologia con una legge che, di fatto, è stata scritta poco meno di cento anni fa;
- si utilizzano elaborazioni teoretiche se possibile ancor più datate e ormai incomunicanti con il resto del mondo (anch’esso a sua volta drammaticamente trasformato in quanto a polarità);
- si applicando modelli operativi vecchi di quasi cinquant’anni ed evidentemente obsoleti e penalizzanti nella gestione quotidiana;
- si inseguono in maniera passiva le mode tecnologiche del momento senza porsi il problema della loro concreta sostenibilità anche nel breve o brevissimo periodo;
- ci si cura pochissimo della comunicazione “finale” del proprio lavoro, incoraggiati in questo dalle assurde norme che premiano accademicamente la ricerca

“pura” e marginalizzano insegnamento e comunicazione allargata.

Il problema della sostenibilità di una funzione complessa di una società complessa non può dunque essere affrontato solo a livello di buone pratiche o di strategie operative, ma a partire dalla consapevolezza che i tre livelli della riflessione teorica, della struttura metodologica e delle pratiche operative sono inestricabilmente interdipendenti.

A partire da questa base è abbastanza facile individuare almeno alcuni dei molti punti critici all’origine dell’attuale situazione:

- Un sostanziale disinteresse dell’archeologia accademica italiana per la riflessione teorica che ha prodotto uno scollamento evidente dal mondo globale e dalle sue dinamiche: abbiamo dato per scontato che ogni società avesse la conoscenza del passato tra i suoi valori condivisi, e non è così.
- Una mancata riflessione sulla natura economica del valore del nostro “patrimonio culturale”: non siamo stati in grado di sviluppare una riflessione sulla obsolescenza dell’idea di valore patrimoniale in una società che si basa sempre di più sul valore d’uso.
- La “rivoluzione metodologica” degli anni 70/80 si è trasformata, in Italia più che altrove, nell’applicazione stereotipata di una serie di dogmi operativi che rendono di fatto insostenibile nel tempo la gestione di qualsiasi ricerca sul campo (cfr. M. Carver, *Making Archaeology Happen*).
- Il ruolo fondamentale (e perverso) avuto dalle università nella creazione (strumentale?) prima e nella gestione (distorta) poi di un mercato del lavoro

nell’archeologia da campo.

- L’impatto di una rivoluzione potenzialmente “buona” come quella del riordino dell’Università italiana, che si è rivelata disastrosa per carenza evidente di elaborazione teorica a sostegno.
- L’immobilismo indotto nel sistema della tutela da un corpus di leggi e di regolamenti che non siamo stati capaci di cambiare, preferendo una loro applicazione intelligente”, almeno fino a quando la stretta delle regole sulla finanza pubblica ce lo ha permesso.
- La nascita e lo sviluppo di un mercato del lavoro privo di regole che a nessuno faceva evidentemente comodo cambiare.
- Il disastro della gestione della finanza pubblica italiana che – taglio drammatico del finanziamento a parte – ha costruito regole che rendono di fatto impossibile qualsiasi gestione amministrativa anche in presenza di finanziamenti.
- La mancanza di regole chiare nella gestione del rapporto tra ricerca sul campo e società “circostante” che finisce per impedire la normalizzazione della presenza dell’archeologia (e degli archeologi) nella vita quotidiana di una comunità.

Le cause dell’insostenibilità attuale sono dunque tanto storicamente date quanto tremendamente complesse. Non sono materia né dell’applicazione di buone pratiche (le quali pure, ovviamente, servono), né di soluzioni estemporanee nella ricerca di nuove forme di finanziamento. Si tratta piuttosto di mettere in piedi una riflessione critica serrata e una progettazione di ampio respiro per trasformare la crisi attuale in una potenzialità vera.

# Politiche Pubbliche per lo sviluppo territoriale attraverso la valorizzazione del Patrimonio

Paola Liliana Buttiglione

Progetto Monithon

**Keywords: Monitoraggio Civico, Politiche Pubbliche, Patrimonio, Sviluppo Territoriale, Partecipazione**

*Abstract:*

*EU Cohesion Policy supports cultural projects to increase social cohesion and knowledge, to protect and promote heritage, to develop local economy. In February was started in Italy Operational Program Culture and Development. Citizen monitoring of funded projects can be useful to improve efficiency and effectiveness of policy and to achieve better outcomes than last period 2007-2013. Moreover the harvesting of citizen feedback about projects can allow to building a policy cycle more inclusive.*

La politica di coesione è finalizzata allo sviluppo territoriale e contribuisce nel suo complesso alla strategia Europa 2020 per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. Essa è finanziata da quattro fondi strutturali e di investimento europei (SIE):

- Fondi Europei per lo Sviluppo Regionale (FESR);
- Fondo Sociale Europeo (FSE);
- Fondo Europeo Agricolo per lo Sviluppo Rurale (FE-ASR);
- Fondo Europeo per gli Affari Marittimi e la Pesca (FEAMP);

cui si aggiunge un fondo nazionale, Fondo Sviluppo e Coesione (FSC).

L'obiettivo è la riduzione dei divari regionali per uno sviluppo territoriale più equilibrato e sostenibile. In Italia il divario più accentuato è quello tra Nord e Sud della penisola: così la maggior parte delle risorse della programmazione comunitaria 2014-2020 sono destinate alle cinque regioni meno sviluppate, ovvero Basilicata, Calabria, Campania, Puglia e Sicilia.

La strategia e le priorità della politica di coesione sono descritte, a livello nazionale, nell'Accordo di Partenariato (AdP) siglato tra Italia e Commissione europea, che individua 11 obiettivi tematici (OT) in cui articolare l'azione. L'OT 6 -preservare e tutelare l'ambiente e promuovere l'uso efficiente delle risorse- attiene anche al Patrimonio: in esso vengono di-

stinti due diversi ambiti

- disponibilità e qualità dei servizi ambientali
- risorse naturali e culturali costituenti "oltre che un valore in sé meritevole di tutela, fondamentali asset di sviluppo del Paese anche con riferimento al sistema turistico".

Nel febbraio 2015 la Commissione Europea ha dato via libera al Programma Operativo Nazionale (PON) Cultura e Sviluppo 2014-2020, con una dotazione finanziaria di 490,9 mln €: esso è destinato alle cinque regioni meno sviluppate affinché superino le condizioni di sottoutilizzo delle proprie risorse culturali, valorizzando il territorio attraverso interventi di conservazione del Patrimonio, di potenziamento del sistema dei servizi turistici e di sostegno alla filiera delle imprese culturali, turistiche, creative e dello spettacolo.

I dati sui flussi turistico-culturali evidenziano come il Patrimonio statale nel Mezzogiorno necessita di incrementare i livelli di attrazione e fruizione, al di sotto rispetto alle potenzialità. Per conseguire tale obiettivo l'Asse I del PON - rafforzamento delle dotazioni culturali (360,2 mln €) - concentra la sua azione sugli attrattori del Patrimonio statale (e regionale per la Sicilia), selezionati "a regia" dal MiBACT, che per la loro rilevanza strategica internazionale e/o nazionale sono in grado di incidere su un bacino territoriale e di domanda ampio. Tale azione si attua con progetti su due linee di intervento: valorizzazione degli attrattori / sviluppo di servizi innovativi e di qualità collegati alla fruizione degli attrattori.

L'area dell'attrattore è inoltre considerata di destinazione prioritaria per l'azione dell'Asse II - attivazione dei potenziali territoriali di sviluppo legati alla cultura (114 mln €) - volta a sviluppare sia la filiera delle imprese culturali, turistiche, creative e dello spettacolo, sia prodotti e servizi complementari alla valorizzazione degli attrattori. Attraverso i Programmi Operativi Regionali (POR) sarà possibile integrare e rafforzare gli interventi del PON con progetti su altre aree di attrazione culturale regionali, che concorreranno ad accrescere la capacità di attrazione di tutto il territorio.

Il PON da continuità al Programma Operativo Interregionale Attrattori Culturali, Naturali e Turismo (POIn) del ciclo 2007-2013, che ha avuto evidenti difficoltà di attuazione, già prese in conto nei processi di riprogrammazione del 2012, a seguito dei quali vennero adottati alcuni principi cui lo stesso PON si ispira:

- semplificazione delle governance;
- identificazione a monte delle priorità strategiche e territoriali;
- sostenibilità gestionale e finanziaria.

Il PON viene perciò attuato attraverso una filiera corta e diretta: il MiBACT, amministrazione titolare del Programma, si avvale delle sue articolazioni territoriali (Segretariati regionali, Poli museali, Soprintendenze) per una strategia di raccordo e coordinamento con le amministrazioni regionali.

Ad Ottobre 2014, secondo il "Rapporto di monitoraggio degli interventi comunitari programmazione

2007-2013" della Ragioneria Generale dello Stato, le risorse del POIn impegnate corrispondevano al 40% circa del totale. Verosimilmente non si riusciranno a impegnare tutte le risorse disponibili entro il 2015. Oltre a "dati quantitativi" sull'avanzamento della spesa, raccolti tramite il monitoraggio "istituzionale" e visualizzabili sul portale governativo OpenCoesione ([opencoesione.gov.it](http://opencoesione.gov.it)) insieme ad altre informazioni (soggetti coinvolti, tempi, obiettivi), sarebbe utile raccogliere "dati qualitativi" sulle difficoltà di attuazione eventualmente incontrate, soprattutto perché molti progetti predisposti nell'ambito dell'ultima fase di riprogrammazione del POIn sono rimasti un riferimento per il PON (es. Palazzo Reale, Reggia e Real Bosco di Capodimonte e Museo Archeologico a Napoli, Reggia di Caserta, Aree archeologiche di Pompei, Ercolano e Stabia, Museo e Parco Archeologico di Sibari etc.).

La raccolta di informazioni di tipo qualitativo può avvenire dal basso, attraverso il coinvolgimento dei cittadini in azioni di monitoraggio civico (e dunque non-istituzionale), abilitate nel caso delle politiche di coesione dalla pubblicazione su OpenCoesione dei dati finanziari in formato aperto. Tali azioni di monitoraggio civico, consistenti in verifiche puntuali e in loco dell'andamento e dei risultati dei progetti, sono promosse dal progetto Monithon ([monithon.it](http://monithon.it)) per sapere chi, dove e cosa si sta attuando sui territori con i fondi pubblici, per poi raccogliere ulteriori dati, evidenze, suggerimenti e proposte da veicolare ai media, alle amministrazioni e ai decisori locali e nazionali attraverso la pubblicazione di un report, che viene mappato e reso disponibile per successivi utilizzi: un racconto, un post, un articolo, una successiva analisi da portare sul tavolo dei decisori per correggere l'attuazione in corso d'opera o per migliorare il disegno delle successive azioni di policy. L'effetto atteso sulle politiche in atto è quindi un miglioramento della loro efficacia, poiché, grazie al controllo civico nelle diverse fasi di programmazione, attuazione, valutazione dei risultati, le amministrazioni sono stimolate ad un miglior uso dei fondi e possono disporre di informazioni e suggerimenti in grado di guidarne l'azione.

Tra gli attrattori individuati nel POIn: Pompei (Grande Progetto Pompei, finanziato con 105 mln €) e i poli museali di eccellenza del Mezzogiorno cui erano destinati i progetti di Mumex (es. Museo Archeologico Nazionale di Napoli e di Taranto, Museo e Parco Archeologico di Sibari). Anche nei POR sono stati finanziati progetti importanti per la valorizzazione del patrimonio, che hanno spesso incontrato difficoltà di attuazione, come il progetto di riqualificazione del Centro Storico di Napoli (100 mln €). A Pisa, i Piani Integrati di Sviluppo Sostenibile (PIUSS) finanziati

dal POR Toscana hanno consentito il recupero dell'area della Cittadella, dell'Arsenale Repubblicano, della Torre Guelfa, del parco urbano e del complesso Vecchi Macelli-Stallete con l'obiettivo di creare un secondo polo culturale e di attrazione turistica, diverso da quello rappresentato dal Campo dei Miracoli e contemporaneamente un polo attrattivo per nuove risorse e nuove imprese sul territorio. Dalla percentuale dei pagamenti effettuati su OpenCoesione i progetti sono quasi tutti in conclusione. Il progetto Mura, su cui è stato inviato un report di monitoraggio nel luglio 2014, sembra avere ancora qualche difficoltà di attuazione così come il recupero delle ex-Stallete e dell'area della Cittadella. L'amministrazione locale ha fatto un investimento importante (oltre 25 mln di euro) su un modello di sviluppo territoriale che ha come fulcro la valorizzazione del Patrimonio e l'indotto capace di sviluppare. La sua efficacia è legata ad un altro progetto a titolarità MiBACT: il Museo delle Navi Romane e del Mediterraneo, che sarà ospitato negli Arsenali Medicei, riqualificati con questo preciso obiettivo. A poca distanza da essi sorge l'area della Cittadella, il cui recupero è stato finanziato dal PIUSS con oltre 5 mln di euro. Nello specifico il recupero degli Arsenali Repubblicani è finalizzato alla realizzazione di un punto di servizi per i turisti e di presentazione dell'offerta di ricezione e di accoglienza di Pisa, una sorta di sua vetrina. La Torre Guelfa ospiterà il Museo della Città.

L'apertura del Museo delle Navi Romane e del Mediterraneo, prevista entro il 2015 sarà la conclusione di una lunga vicenda, iniziata con la scoperta dei relitti presso la stazione di San Rossore nel 1998, con rallentamenti ed interruzioni, causati - sembra - dalla mancanza di finanziamenti adeguati alla difficoltà e ampiezza dello scavo e del restauro. Nella vicenda gestionale di Pisa si sono intrecciate esigenze legate alle differenti fasi della "Catena del Patrimonio": tutela, scavo, conservazione, ricerca, accesso pubblico, così come si sono intrecciate competenze di varie amministrazioni, il MiBACT (centrale e periferico) e il Comune di Pisa. Individuare gli eventuali punti deboli della "Catena del Patrimonio", quale si è svolta nella vicenda gestionale di Pisa, consentirebbe di individuare forse soluzioni nuove in un campo di difficile intreccio di competenze ed esigenze quale la trasformazione e tutela del paesaggio italiano, soprattutto in ambito urbano, in direzione di una semplificazione della governance, dell'identificazione delle priorità strategiche e territoriali, della sostenibilità gestionale e finanziaria. Su quest'ultimo punto in particolare, il primo passo potrebbe essere pubblicare dati finanziari sui costi degli interventi passati ed in corso (come su OpenCoesione per gli interventi della politica di coesione).

# Public Archaeology & Earthquake: lo scavo della "Terramara" di Pilastrì. Genesi, sviluppo e possibili evoluzioni di un progetto di open archaeology

Simone Bergamini\*, Lara Del Fiume\*,  
Giulia Osti\*, Margherita Pirani\*, Valentino  
Nizzo\*\*

\*Associazione Bondeno Cultura -workgroup "Culture Keys"

\*\*MIBACT – Soprintendenza Archeologia dell'Emilia Romagna

**Keywords: Terramara di Pilastrì, public archaeology, Bronze Age.**

## Abstract:

*The site of the "terrarama" of Pilastrì was and will be theater to a unique example of public archaeology, derived from the last earthquake experience (May 2012). As part of a larger project named "Memory & Earthquake", excavations will be performed until 2016, thanks to a special agreement between the Soprintendenza Archeologia of Emilia Romagna and the Municipality of Bondeno. Our goal is to maintain and expand the project, developing a sustainable management model.*

Presso il sito della "terrarama" di Pilastrì (Bondeno - FE), risalente all' Età del Bronzo medio-recente (XVI-XIII sec. a.C.), si scaverà fino al 2016, grazie a una convenzione siglata tra Comune di Bondeno e Soprintendenza Archeologia dell'Emilia Romagna. Si tratta a tutti gli effetti di un'esperienza di *open archaeology*, nata in circostanze inusuali e drammatiche dalle quali non ci si sarebbe aspettato nulla di positivo: il sisma del 2012. L'abbattimento forzato dell'antico stabile della scuola elementare di Pilastrì, località rurale di circa 1000 abitanti posta sul confine tra Lombardia ed Emilia e a brevissima distanza dal Veneto, è stata vissuta dalla comunità come una frattura difficilmente sanabile. Ciò ha determinato la necessità di trovare un luogo in cui costruire una nuova struttura; un luogo che, dopo una serie di verifiche da parte della Soprintendenza, ha rivelato tracce di frequentazione coerenti con quelle della vicinissima area vincolata

(dal 1989) della cosiddetta "terrarama" di Pilastrì. In seguito a una - comprensibile - fase iniziale di attrito con la comunità locale, la Soprintendenza, dopo aver consentito la realizzazione della scuola con modalità compatibili con la tutela del sito, ha deciso di dare avvio a un progetto di sensibilizzazione denominato significativamente *Memoria & Terremoto*, nel quale sono stati in primo luogo coinvolti i bambini del nuovo edificio scolastico post-sismico. Grazie a questa prima condivisione delle problematiche legate alla "tutela della memoria", sin dal 2013 la Soprintendenza d'intesa col Comune di Bondeno è riuscita a mobilitare e coinvolgere nel progetto molti giovani archeologi e studenti universitari, associazioni culturali e singoli interessati, con i quali è stato possibile spiegare e "divulgare" le ragioni del progetto e i valori profondi legati alle esigenze di preservazione e valorizzazione del sito. Da allora si è instaurato un clima di forte cooperazione, tale da indurre il Comune a finanziare la ripresa degli scavi nell'area, mentre un particolare accento è stato posto sulla necessità della "condivisione" dei risultati delle indagini, con tutti i cittadini direttamente coinvolti o semplicemente interessati, sia a livello locale che in una scala territoriale più ampia, in virtù delle forti connotazioni esemplari di una iniziativa nata direttamente dalla tragedia del terremoto.

*As a result*, due campagne di scavo, nel 2013 e nel 2014, in cui hanno operato "fianco a fianco" archeologi professionisti, studenti universitari e giovani volontari, sono state avviate e concluse con eccellenti risultati. Il tutto sperimentando una condizione di *total sharing of knowledge*: lo scavo, attivo 8 ore al giorno per 5 giorni settimanali, dal primo all'ultimo giorno è stato visitabile (in condizioni ottimali di sicurezza) da chiunque lo desiderasse, potendo fruire anche della "guida" di alcuni degli archeologi impegnati sul cantiere, disponibili a spiegare gratuitamente le varie fasi delle operazioni di scavo e i particolari di una stratigrafia, come quella protostorica, tanto complicata per occhi inesperti, quanto ricchissima di informazioni. Il costante flusso di visitatori, appassionati o semplici curiosi già è bastato a designare l'esito dell'operazione come positivo; ma il vero successo è stato il coinvolgimento delle scuole primarie e secondarie della zona, che ha portato a Pilastrì fino a 500 ragazzi all'anno ad scoprire i "lavori in corso".

Conoscenza e condivisione dell'iniziativa sono state veicolate *in primis* dagli stessi archeologi, i quali hanno trasmesso giorno per giorno sui *social networks*, mediante *smartphones* e pc, le istantanee dello scavo, delle attività svolte e dei reperti portati alla luce. Anche visitatori e alunni di varie scuole della provincia sono stati incentivati a fare lo stesso, per un totale di 1.377 *likes* su Facebook in data odierna ed oltre un centinaio di foto messe in circolazione nel solo mese e mezzo dello scavo.

Il forte interesse del pubblico per l'iniziativa ha permesso la creazione di un *background* fatto di rapporti umani e possibili collaborazioni sul territorio, a tal punto da richiedere una sostanziale evoluzione ed espansione del progetto. In aggiunta, le problematiche interpretative intrinseche alla natura dello scavo



(collocato in un terreno agricolo in cui vengono tuttora coltivati meloni) e la difficoltà nel reperire materiali ha indotto alla programmazione di una campagna di *crowdfunding*, con la quale si è già dato avvio al finanziamento di progetti ad alta sperimentazione tecnologica, come, ad esempio, l'analisi molecolare dei residui organici preservatisi per oltre 3500 anni all'interno dei vasi recuperati nello scavo.

Ad essa continueranno ad affiancarsi una serie di ulteriori attività promozionali ad alto tasso di coinvolgimento sociale, con la partecipazione delle associazioni locali e dell'agricoltore proprietario del terreno in cui vengono effettuati gli scavi. Ormai alle soglie

della campagna 2015 ci troviamo prossimi alla concretizzazione di un modello di "archeologia sostenibile" che dovrà rimanere valido il più a lungo possibile, in quanto la necessità di reperire fondi per sostenere economicamente il peso di future campagne e studi si fa sempre più reale.

Infine l'interesse per lo sviluppo di tematiche trasversali ha portato alla formazione di un gruppo di lavoro interno al *team* dello scavo, il quale si sta occupando attivamente di promozione organizzazione e partecipazione ad eventi collaterali allo scavo, coerenti alla valorizzazione del territorio e delle sue attrattive turistiche, sia naturali che culturali.

# Occupy Archaeology: un'altra archeologia in Sicilia è possibile!

Enrico Giannitrapani

Arkeos – Servizi integrati per i Beni Culturali s.c.,  
Enna

**Keywords: Sicilia, archeologia politica, archeologia pubblica, beni comuni**

## Abstract:

*The key question "is archaeology still sustainable?" is here declined as "is archaeology still useful for contemporaneity?". After a critical review of archaeology within the biting global crisis, the specific case represented by the cultural heritage of Sicily is analyzed, with a particular reference to the project carried out at Tornambè, a site placed in the inner part of the island, representing a case of resistance to the dominant system and an example for an alternative archaeological practice.*

In questo scorcio del nuovo millennio, in una società come quella occidentale, che corre pericolosamente lungo l'orlo del precipizio e delle barbarie, intrappolata nella feroce crisi globale, da lei stessa causata, che non è solo economica, ma anche morale e culturale, in cui il modello imperante del mercato è "una macchina impersonale, senza anima, che impazzita prosegue la sua opera di sradicamento planetario" (S. Latouche), il segnale game over non si è acceso solo per l'archeologia, ma anche, e forse soprattutto, per la società del capitale così come l'abbiamo conosciuta nel corso degli ultimi 250 anni. In questo contesto, la domanda iniziale "l'archeologia, come la stiamo facendo, è ancora sostenibile?" assume un valore altamente significativo, che chiede a tutti noi una risposta altrettanto significativa. Ma per provare a dare quella risposta, è necessario riformulare la domanda: "serve l'archeologia alla contemporaneità?". Da questo punto di vista, l'archeologia deve trasformarsi radicalmente, un cambiamento necessario ed urgente che permetta di rendere la nostra disciplina, in modo consapevole e una volta per tutte, capace di 'agire politicamente', smettendo cioè i panni di paludata attività accademica, e vestendo quelli di una disciplina concreta e di una prassi intellettuale organica che, anche avendo il coraggio di mettersi in gioco del tutto, sappia assumersi parte della responsabilità di cambiare la società: l'alternativa è che l'archeologia stessa diventi una disciplina inutile e velleitaria, un reperto da conservare ben chiuso nelle vetrine di un museo.

Non è più tempo per continuare a sostenere la natura 'neutrale' della scienza e della ricerca, al di sopra del dibattito contemporaneo sulla modernità: anche il discorso archeologico, al pari di altre discipline, deve assumere una rilevanza politica e sociale nella costruzione del mondo in cui viviamo e operiamo. In tal senso, è necessario essere più espliciti sul senso e sul valore che si vuole attribuire al concetto di 'sostenibilità': se un'archeologia sostenibile significa continuare con lo studio del passato accettando lo stato attuale di cose, adeguando la sua pratica ad uno sviluppo che consuma in modo indiscriminato territorio e risorse, e aumentando sempre più il livello di precarietà sociale e lavorativa, incidendo quindi in modo drammatico sulla vita delle persone, è evidente come il segnale di *game over* è per la nostra disciplina non solo giustificato, ma forse anche necessario. Se invece 'sostenibile' significa prendere atto del punto di degrado e di non ritorno a cui è giunta la nostra società, e da qui provare ad elaborare, necessariamente insieme ad altri, un nuovo progetto di alternativa sociale, in cui l'archeologia sappia diventare una prospettiva organica, capace per parte sua di contribuire a ribaltare la visione oggi imposta al mondo intero dal paradigma liberista, allora la sua pratica non solo diventa 'utile', ma può assumere anche un ruolo determinante, sicuramente non minoritario, come purtroppo è oggi, incapace, ad esempio, di ribellarsi e di opporsi alla becera vulgata del "con la cultura non si mangia"!

Tale progetto deve porre al centro della propria azione la conoscenza, la cura e la tutela del territorio come strumento fondamentale di recupero della memoria e costruzione di identità, capace di promuovere un uso consapevole delle risorse locali, contribuendo a produrre nuovi atti di territorializzazione, necessari per dare dignità culturale e sociale alle comunità locali, oggi sempre più travolte e disgregate dalla crisi della macchina impazzita del mercato. Proporre una 'archeologia politica' significa, quindi, considerare come aspetto fondamentale, non solo lo studio dei processi costitutivi dei paesaggi antichi, ma anche la loro tutela e il loro uso socialmente ed economicamente 'sostenibile', compatibile con la salvaguardia dei valori in essi compresi. Per questo è necessario indagare, comprendere e divulgare quelli che sono i caratteri identitari e i segni della memoria di ciascun territorio, per favorire, insieme a tutti quei soggetti che sono preposti e culturalmente interessati a contribuire al 'governo' del territorio, la nascita di una società 'locale' sufficientemente complessa e articolata, in grado di avere cura del proprio territorio e dei suoi valori, capace di mettere in campo progetti condivisi e partecipati di sviluppo locale auto-sostenibile, in cui il paesaggio e la sua valenza storica e culturale riacquisti la propria naturale dimensione di 'bene comune', elemento irriducibile di democrazia e libertà. La necessità di mettere in campo da subito un tale progetto di alternativa è in Sicilia un processo urgente e non più rinviabile. La presenza nell'isola di un vasto patrimonio culturale, testimone di una *longue durée* che dalla preistoria arriva ai giorni nostri, è spesso considerato più un peso che una risorsa da

parte di una classe dirigente che ha da sempre pensato più ai propri interessi piuttosto che al bene comune. Nel corso degli ultimi 30 anni i beni culturali dell'isola, su cui l'amministrazione regionale esercita un'autonomia assoluta rispetto lo Stato, sono stati oggetto di continue riforme, che però hanno avuto come risultato il costante peggioramento della loro tutela e gestione, anche a causa del continuo taglio di risorse pubbliche, e dal fatto che si sono attivate nelle diverse Soprintendenze pratiche e usi amministrativi che hanno portato in molti casi ad una vera e propria 'privatizzazione' di tale patrimonio. Gli enti locali hanno avuto per gran parte un impatto del tutto marginale in questo campo, sia per i continui tagli ai loro bilanci, che per una incapacità politica e amministrativa a ideare e realizzare interventi utili per le proprie comunità. È sufficiente, in questo senso, guardare agli interventi realizzati negli ultimi anni grazie all'enorme flusso di risorse economiche che la Comunità Europea ha trasferito alla Sicilia. Oltre alle evidenti difficoltà dimostrate nell'utilizzo di tali risorse, tale massa di denaro ha avuto nel tempo un impatto poco significativo, con interventi spesso imposti dall'alto, senza un reale coinvolgimento delle comunità locali, e senza la capacità di generare progetti di lunga durata, esauriti una volta terminati i fondi; inoltre non sono stati definiti i necessari aspetti gestionali, per cui quasi tutti i siti in cui sono state realizzate le opere necessarie per la loro fruizione, risultano essere abbandonati, poco frequentati, spesso completamente sconosciuti al pubblico. Rispetto a tale drammatico contesto, esistono comunque esempi qualificati di resistenza ad un apparentemente ineludibile declino, che hanno preso l'avvio negli ultimi anni sia all'interno dell'amministrazione stessa dei Beni Culturali che, in particolare, fuori dal quadro istituzionale rappresentato dalle Soprintendenze e Università dell'isola. Sempre più frequentemente, quindi, si stanno attivando e sperimentando in Sicilia forme diverse di aggregazione che, anche se con grandi difficoltà e con molte contraddizioni, sta consentendo ai tanti giovani archeologi che ogni anno si laureano e che fanno il loro ingresso nel mondo del lavoro in condizioni di assoluta precarietà, di maturare un sensibilità sempre maggiore rispetto ai propri diritti. Sono stati attivati, infine, casi di buone pratiche nella gestione e valorizzazione di aree e parchi archeologici: il contributo si conclude con la presen-

tazione dei risultati ottenuti dal progetto realizzato da Arkeos nel sito archeologico di Tornambè, posto nella parte meridionale della provincia di Enna. Il sito è stato oggetto di alcuni interventi di valorizzazione realizzati grazie ai fondi strutturali europei, oltre ad avere usufruito di finanziamenti e risorse messe a disposizione da diversi altri enti pubblici. Le attività di indagine archeologica sono state condotte grazie ad una serie di campi-scuola aperti a studenti universitari e volontari, attraverso cui è stato possibile accertare una frequentazione umana dell'insediamento compresa tra la preistoria e l'età greca arcaica. Il sito possiede inoltre importanti valenze paesaggistiche e naturalistiche che, insieme a quelle archeologiche, costituiscono elementi fondamentali per l'attivazione di un credibile ed efficace progetto di sviluppo locale auto-sostenibile che ponga al centro della propria azione il recupero e la valorizzazione della memoria storica rappresentata dal paesaggio culturale di questa parte della Sicilia interna. Gli interventi già realizzati e quelli in itinere, hanno l'obiettivo da un lato di indagare in modo esaustivo e con metodologie avanzate un sito complesso e archeologicamente ricco come quello di Tornambè. Al tempo stesso, gli interventi sono finalizzati ad una efficace fruizione pubblica del sito, oltre a costituire un'importante occasione di riscatto e di sviluppo culturale ed economico per un territorio ed una comunità come quella di Pietraperzia che da tempo soffre una difficile crisi sociale che ha spinto in particolare le generazioni più giovani a nuove emigrazioni. In tal senso, gli interventi tengono conto innanzitutto delle esigenze e delle necessità di formazione alla cultura e di recupero della propria memoria storica da parte della comunità locale, attraverso il coinvolgimento nella gestione del sito delle diverse associazioni culturali attive in questo territorio, insieme ad un capillare lavoro di formazione e informazione nelle scuole di ogni ordine e grado. Con il completamento delle opere programmate e l'attivazione del sistema di gestione partecipato, sta prendendo l'avvio, per il momento in forma sperimentale, una filiera produttiva che ha lo scopo di coniugare la valorizzazione del patrimonio culturale con le produzioni agricole ed artigianali presenti nel territorio. Le buone pratiche messe in atto a Tornambè rappresentano quindi un esempio di resistenza al sistema dominante e un chiaro esempio di come anche in Sicilia un'altra archeologia è possibile.

# Play again. Sensibilizzazione e consapevolezza attraverso la gamification

Vincenzo Idone Cassone\*, Mara Visonà\*\*

\*Università di Torino

\*\*Università di Siena

**Keywords: Gamification, Heritage, Engagement, Sustainability, Interactivity**

## Abstract:

*Gamification, defined as the "use of game design elements in non-game contexts", aims to increase people's engagement through game-based applications.*

*The purpose of this paper is to describe the benefit of gamification in raising consciousness about the Italian Archaeological heritage and helping its divulgation. To do this we'll show examples of gamified systems involving interactive tutorials, researcher-addressed questions and answers, forum-like reputation metrics, heritage media-sharing.*

Le ultime indagini sulla partecipazione culturale dei cittadini europei<sup>1</sup> ci restituiscono l'immagine precisa di ciò che è già noto: lo scarso coinvolgimento della cittadinanza italiana nella "scoperta" e nella tutela del patrimonio culturale in genere e storico-archeologico nello specifico.

Il nostro obiettivo è illustrare modelli che, attraverso l'uso della *gamification*, aiutino a superare le difficoltà comunicative del dato archeologico al grande pubblico.

A nostro parere due sono i punti in cui queste difficoltà comunicative si evidenziano:

1) problematicità del linguaggio della divulgazione, dello stile e del registro attraverso cui si comunica la disciplina, nelle forme e nei modi più chiari e accessibili alla comunità.

2) inefficacia sul lungo termine delle strategie mirate a mantenere l'interesse, il coinvolgimento e la partecipazione della collettività, al di là delle singole iniziative.

La *gamification*, intesa come "l'uso di elementi di gio-

1. Vedi Eurobarometro speciale 399 - Cultural access and participation, in [http://ec.europa.eu/public\\_opinion/archives/ebs/ebs\\_399\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/public_opinion/archives/ebs/ebs_399_en.pdf)

co all'interno di contesti non ludici"<sup>2</sup> è una pratica che mira ad aumentare l'interesse e sensibilizzare le persone attraverso applicazioni basate sui benefici delle esperienze di gioco.

I giochi sono modelli efficaci di attività coinvolgenti e interattive, che presentano un percorso in cui le sfide sono bilanciate in base alle competenze del soggetto, e permettono di apprendere attraverso la pratica (*learning by doing*); rafforzano la cooperazione e l'unità di intenti grazie all'uso di dinamiche collaborative e competitive; al tempo stesso consentono di calibrare le strategie comunicative sulle possibilità offerte dai nuovi *media* e sulle attese del pubblico.

Le applicazioni gamificate utilizzano elementi come punteggi, livelli, ricompense e traguardi per motivare le persone. Ad esempio, con il progetto *Quest to learn*<sup>3</sup> è stata fondata una scuola nella quale i giudizi tradizionali sono stati sostituiti con punti esperienza e missioni: ottenendo in questo modo un miglioramento del rendimento generale degli studenti, un maggiore interesse e la consapevolezza dei livelli raggiunti.

Questi elementi sono inclusi all'interno di un sistema di feedback sulle azioni compiute, misurazione delle attività e della reputazione, dinamiche di collaborazione e competizione "sportiva". Il modello del sito di *question & answer Qora*<sup>4</sup> prevede un sistema complesso di valutazione della qualità della domanda, unito a regole di collaborazione tra gli utenti per giungere alla migliore risposta possibile. In questo modo le azioni del singolo contribuiscono al funzionamento della comunità.

Tutto questo produce un'esperienza interattiva, finalizzata e collettiva, che può essere fondata su pratiche di *nurturing o naches*. *Nurturing*<sup>5</sup>, termine tecnico traducibile con "allevamento, nutrizione", implica la cura per qualcosa/qualcuno e produce un senso di responsabilità nei suoi confronti. *Naches*<sup>6</sup> è una parola yiddish che indica il sentimento di soddisfazione quando qualcuno a cui abbiamo insegnato riesce a superare autonomamente delle sfide; riguarda quei processi in cui i membri più esperti di una comunità trasmettono le proprie competenze alla generazione successiva. La soluzione adottata dal sito per programmatori *Stackoverflow*<sup>7</sup> prevede che gli utenti, salendo di livello, ricevano compiti sempre più legati al mantenimento e alla trasmissione di conoscenze verso i nuovi utenti e la comunità in genere.

Da questi esempi si possono intravedere le possibilità offerte dalla *gamification* alla comunicazione del dato archeologico: nello specifico, fornire informazioni chiare e adeguate alle esigenze dei singoli, strutturare l'apprendimento su base interattiva e col-

2. Traduzione di Deterding et al. 2011, in <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

3. Vd McGonigal 2011, e Salen et al. 2011; oppure il sito [www.q2l.org](http://www.q2l.org)

4. Vd il sito <https://www.quora.com/>

5. Vd Zichermann e Cunningham 2011

6. Vd McGonigal 2011.

7. Vd il sito <http://stackoverflow.com/>

laborativa, sensibilizzare e coinvolgere la comunità a lungo termine, permettere l'interazione diretta dello specialista e del cittadino, far convergere l'interesse sui canali adatti e misurare la curiosità e le richieste della comunità. Questo tipo di soluzioni sviluppano una continuità e una sostenibilità della divulgazione, senza sostituirsi all'attività dell'esperto ma integrandola e organizzandola in relazione al dialogo con la collettività.

Esistono recenti esempi di *gamification* applicata ai beni culturali, in particolare nel campo della promozione museale, come l'applicazione TuoMuseo (di prossima diffusione)<sup>8</sup>; vi sono al tempo stesso alcuni esempi di *serious games* per la valorizzazione del patrimonio<sup>9</sup>, ma non siamo a conoscenza di applicazioni di *gamification* mirate alla sensibilizzazione sui temi dell'archeologia e sulla cura del patrimonio archeologico.

Ciò che vorremmo fare è descrivere un modello possibile di implementazione di questi principi a questi scopi, con esempi di applicazione che permettano di avvicinare il pubblico alla conoscenza del patrimonio

---

8. Fabio Viola da tempo discute dei benefici della Gamification applicati al campo dei beni culturali, in particolar modo negli ambiti dei musei e del turismo; tra i tanti segnaliamo il suo intervento a Opening the Past 2014, *Gamification in Archeology – Attracting and Engaging Visitors*.

9. Vd alcuni esempi in [https://www.academia.edu/191398/Serious\\_Games\\_in\\_Cultural\\_Heritage](https://www.academia.edu/191398/Serious_Games_in_Cultural_Heritage), oppure l'evento La Caccia della mostra Keys to Rome, in <http://keys2rome.eu/ita/>

storico-archeologico italiano, mettendo in comunicazione i professionisti del settore con la comunità.

Nello specifico vorremmo esporre l'utilità di sistemi gamificati che prevedano tutorial interattivi, domande agli specialisti, discussioni tra utenti, raccolte fotografiche, di fonti orali e testimonianze.

Un progetto del genere ci permette al tempo stesso di riflettere sulla proficua interazione tra professioni differenti come quelle degli archeologi e dei comunicatori: lavorando per non sminuire le competenze degli specialisti di entrambi i settori e per evitare la divulgazione facile e la banalizzazione della disciplina.

In questo scenario ci sembra utile illustrare le possibilità offerte dalla *gamification* al servizio dei beni culturali, elaborando strategie di divulgazione efficaci per lo sviluppo di una comunità sensibile al patrimonio culturale, in un dialogo continuo e produttivo tra esperti e cittadini; affinché la retorica della crisi non ci spinga a rassegnarci a progettualità d'emergenza o di sussistenza.

# Uomini e cose a Vignale: storia e scenari di una sostenibilità possibile

Elisabetta Giorgi

Università di Siena

**Keywords: sostenibilità, condivisione, partecipazione, benessere, identità**

*Abstract:*

*Uomini e Cose a Vignale is an experience of public archaeology developed by sharing an archaeological research project with the local community of Riotorto (Livorno). The acknowledgment of cultural, social and economic value that archaeology can bring in a territory has produced a model of sustainability which will be discussed in its major achievements, focusing on the problematic elements and the future perspectives.*

Uomini e Cose a Vignale è un progetto di archeologia pubblica nato tra il 2007 e il 2008 nell'ambito delle indagini archeologiche che l'Università di Siena conduceva già dal 2003 sul sito di Vignale, nell'entroterra piombinese.

Fino al 2007 il nostro *modus operandi* era quello già adottato per altri siti ed era riflesso nella nostra organizzazione interna e nel nostro bilancio: uno scavo in regime di collaborazione con la Soprintendenza, con un professore e un funzionario co-direttori scientifici, qualche dottorando e assegnista di ricerca, un gruppo di studenti in formazione, un modesto finanziamento da parte del Ministero, una quota di cofinanziamento dalla nostra Università e uno sponsor privato.

Nel 2007 questo modello ha subito una scossa che l'ha profondamente trasformato; i fattori di disturbo di questo equilibrio sono stati tre:

1. Le prime avvisaglie della crisi economica che a Siena sono state anticipate dal dissesto economico dell'Università.
2. L'esplosione del sito in tutto il suo potenziale informativo sulla trasformazione del paesaggio antropico maremmano tra III sec. a.C. e VII sec. d.C.: una fattoria, una villa, una mansio, un complesso di fornaci, una complessa fase tardoantica, una necropoli alto-medievale e molto altro.
3. L'inizio di una stretta interazione tra il gruppo degli archeologi con la comunità di Riotorto, il paese che sorge nelle immediate vicinanze del sito; una interazione partita dal rapporto con le scuole e progres-

sivamente estesasi a molte altre articolazioni di una comunità particolarmente attiva e presente.

Questi tre fattori hanno profondamente inciso sul lavoro che abbiamo svolto nell'inverno 2007-2008, quando, durante diversi brain storming interni alla nostra équipe, abbiamo maturato la convinzione di un cambio di rotta e la formalizzazione di un progetto di archeologia globale.

E' nato così "Uomini e Cose a Vignale: archeologia globale di un territorio", con l'intento di ricostruire una storia che riguardava molti ambiti diversi di quel territorio e che parlava degli uomini del passato CON gli uomini della contemporaneità.

In questa ottica abbiamo organizzato nel 2009 un ciclo di seminari di progetto aperti, in cui abbiamo chiesto a diversi interlocutori (storici, geografi, amministratori locali, geologi, geomorfologi, antropologi) di condividere con noi la progettazione della ricerca. I seminari, che hanno riguardato la definizione dei paesaggi naturali e antropici dell'antichità, una prima approssimazione sui paesaggi, allora archeologicamente invisibili, della tarda-antichità e medioevo, la nascita del paesaggio attuale e la progettazione di un paesaggio futuro in cui si inserisse armonicamente anche il nostro scavo, hanno "ribaltato" il punto di vista del progetto. Noi archeologi abbiamo smesso di essere quelli che decidono autonomamente che cosa fare e poi lo raccontano agli altri e ci siamo messi invece in "posizione di ascolto"; abbiamo preso nota di ciò che gli altri interlocutori si aspettavano da un progetto come il nostro e su questa base abbiamo ricalibrato (e continuiamo a ricalibrare, anno dopo anno) il nostro intervento.

Uomini e cose a Vignale è diventato così un progetto condiviso e improntato alla multivocalità e alla comunicazione.

Dall'esigenza di tenere insieme la comunicazione e la ricerca è nato il sotto-progetto Excava(c)tion, ovvero una nuova concezione dello scavo in cui Vignale è uno scenario in azione, all'interno del quale, attraverso attività diverse, i due ambiti si fondono nel comune obiettivo di rendere lo scavo qualcosa di comprensibile ai nostri diversi interlocutori.

Abbiamo quindi investito molto tempo a progettare il nostro scavo anche in questo senso, cercando di temperare le esigenze della conoscenza con quelle di fruibilità da parte di un pubblico molto differenziato, cercando soluzioni per ovviare ai problemi di sicurezza e sforzandoci di mantenere in ogni momento l'area al suo massimo livello di leggibilità/comprendibilità/utilizzabilità da parte di tutti. Abbiamo per questo lavorato molto sulle recinzioni intese sia come barriere fisiche che ci separano da chi sta fuori a guardare, che come barriere concettuali di chi ci percepisce come degli elementi estranei.

Attraverso la progettazione e la realizzazione di recinzioni osmotiche e inclusive Uomini e Cose a Vignale è diventato un progetto IN un territorio piuttosto che di un territorio, armonizzando la presenza dello scavo archeologico nel contesto ambientale e normalizzando la presenza degli archeologi nella comunità locale per divenire un elemento che contribuisce, con

la propria specificità, al suo sviluppo.

La comunità allargata ha infatti percepito, soprattutto negli ultimi anni, che lo scavo aggiunge un valore culturale ed estetico al campo di Vignale e che questo valore è qualcosa di sostenibile. Si è innescato in questo modo un circolo virtuoso fatto di sinergie e collaborazioni tra sistema imprenditoriale, associazionismo locale, amministrazione pubblica e privati cittadini che sostiene materialmente lo sviluppo del progetto.

Uomini e cose a Vignale ha quindi impostato un suo modello di sostenibilità che dura da ormai diversi anni, ma ha ancora molta strada da fare per diventare davvero un progetto di community archaeology pienamente sostenibile.

Gli manca ancora una parte decisiva: la sostenibilità per le persone che lavorano al progetto buona parte dell'anno.

Il circolo virtuoso che si è messo in moto nel tem-

po va aiutato a svilupparsi nella direzione giusta che, crediamo, sia quella di investire le risorse di una comunità in un progetto di buona qualità e sulle persone che questa qualità sono in grado di garantire.

Va sostenuta la loro capacità di tirare fuori da quel campo storie di uomini e di cose e di comunicarle in maniera efficace che è poi il vero motore che è stato capace di azionare quel circolo virtuoso che ha fatto crescere, nel tempo, il nostro progetto di archeologia pubblica e condivisa che adesso deve diventare, davvero, pienamente sostenibile.

[www.uominiecoseavignale.it](http://www.uominiecoseavignale.it)

<https://www.facebook.com/pages/Uomini-e-Cose-a-Vignale/609276315749894?fref=ts>

<https://twitter.com/vignalelab>

<https://www.youtube.com/user/UominieCoseaVignale>

# Giochi di ruolo e storia del territorio: nuovi modi per finanziare la tutela e la fruizione dei beni culturali

Clara Annarita Giannitrapani, Luca Marco Pappalardo

Associazione Culturale Secondi Figli

**Keywords: Giochi di Ruolo, Eventi a tema, Tutela, Engagement.**

## Abstract:

*The cultural association Secondi Figli, based in Pisa, attempts to make the most of the cultural assets chosen as locations for its live action role play sessions and events created ad hoc.*

*The feed-backs received after the events set in archaeological sites, castles and museums, provided us with interesting data showing how carefully organized activities can generate engagement and new ways to promote cultural assets in a conscious manner.*

Certamente, tra gli interventi che saranno presentati in questa edizione di *Opening the past*, questo può sembrare alquanto singolare. Quello che vogliamo presentarvi è un modo diverso di valorizzare un bene culturale.

Tutto ha inizio da un gruppo di amici e colleghi che, nel 2011, decise di fondare un'associazione culturale dal nome "Secondi Figli".

L'associazione è nata con lo scopo di promuovere e divulgare il gioco "intelligente", cioè tutte quelle attività ricreative e relazionali che permettono la socializzazione fra persone tramite la condivisione di un sistema di regole e obiettivi.

Fin dai primi eventi abbiamo cercato di trovare location con un importante valore storico-artistico, abbandonate o in fase di rivalorizzazione, con lo scopo di spingere i giocatori e il pubblico presente a visitare e tutelare tali luoghi. È proprio questo il punto di congiunzione tra la nostra attività, l'archeologia e la storia del territorio toscano.

Citiamo alcune delle location che abbiamo utilizzato: Rocca del Brunelleschi (Vicopisano), Rocca di Ripafratta, borgo di Lari, parco naturale di Castelvecchio (SI), Torrione Rivellino e Chiostro della chiesa di S. Antimo (Piombrino), Parco Archeo Minerario di S. Silvestro (Campiglia Marittima), Populonia, Certaldo Alta. Fuori

dalla Toscana siamo stati al Castello di Pontremoli, Fortezza di Sarzanello e Castello di S. Terenzo (Lerici). Come faceva notare il coordinatore del parco di Baratti e Populonia Marta Coccoluto (COCCOLUTO 2014: 36), l'introduzione di nuovi linguaggi per incentivare la valorizzazione di un bene, può portare ad alcuni rischi, uno su tutti "che il sito archeologico o il museo da 'contenuto', ovvero insieme di valori e di sapere, di conoscenza materiali e immateriali, diventi un mero 'contenitore', svuotato di ogni significato." Non solo, ci sono altri due rischi: il primo è che con l'animazione o evento si crei disturbo alla visita del bene culturale, il secondo è che "se l'iniziativa è completamente aliena o distante da quanto conservato, accostata per sole ragioni di opportunità, magari meramente economiche, ne può essere perfino impedita la comprensione".

Per evitare tali rischi, bisogna fare un buon lavoro preliminare, infatti, la fase di definizione degli obiettivi e dei contenuti che si vogliono trasmettere, permette di evidenziare quali sono i passi da compiere per suscitare interesse, curiosità nel pubblico, garantire un ritorno di immagine ed economico per la struttura ospitante.

Progetti che prevedono nuovi linguaggi di comunicazione della cultura, se attentamente preparati possono produrre dei buoni prodotti, utilizzabili per fare *Heritage Education*, secondo la definizione di Copeland (COPELAND 2006: 19), cioè *global education*, che prevede l'utilizzo di più discipline, fondata su metodologie attive e partecipative, che preveda una forte sinergia tra il territorio e le sue agenzie educative, dove per "agenzie educative" non intende solo il sistema scolastico, ma tutti coloro che operano "nell'ambito dell'educazione informale".

Un esempio di come cerchiamo fare "educazione informale", di coinvolgere i nostri giocatori e il pubblico alla tutela o fruizione di un bene culturale, è certamente l'evento che abbiamo organizzato all'interno della Rocca di Ripafratta (PI), struttura di età medievale.

La Rocca necessita di urgenti interventi di sicurezza, conservazione e restauro. Nel 2008 stava per partire un progetto di recupero ad opera del Comune di S. Giuliano Terme e della Fondazione Cassa di Risparmio di Pisa, ma fallì prima ancora di arrivare alla fase progettuale a causa di dissidi con le proprietà private (la lettera della Cassa di Risparmio è consultabile online: <http://tinyurl.com/m4t5g5t>).

Una manifestazione di iniziativa popolare e la creazione di un'associazione dal nome "Salviamo la Rocca", cercano di tenere viva l'attenzione sulla struttura. Nel 2012, i Secondi Figli entrano in contatto con tale realtà e organizzano un evento per mostrare come è possibile far rivivere e vivere l'antico.

Per far godere appieno del sito abbiamo ripulito gli spazi interni dalla vegetazione, riaperto il sentiero e limitato le aree più pericolanti. Come evento abbiamo portato un gioco di ruolo che prevedesse l'utilizzo di vestiti e oggetti di scena in voga nell'età medievale, permettendo di fatto a 70 giocatori e una ventina di persone avvicinarsi per curiosità, di fare un vero



salto nel passato e riscoprire la Rocca dopo anni di inutilizzo.

Quando invece le strutture sono ben conservate e ben gestite, studiamo eventi che possano valorizzare il più possibile non solo la location, ma anche i reperti contenuti all'interno come ad esempio presso la Rocca del Brunelleschi a Vicopisano e al Palazzo Pretorio di Certaldo, uno dei tre musei più importanti di Certaldo Alta. All'interno di questi luoghi abbiamo fatto diversi grandi eventi, con un seguito di almeno 120/130 giocatori.

Dai dati che abbiamo ricevuto dagli eventi di Vicopisano e Certaldo, il 30% dei partecipanti è tornato dopo l'evento a visitare il posto. Questo è stato uno dei dati più importanti per la nostra attività, perché i nostri giocatori provengono da varie parti di Italia. Sapere che il 30% è tornato e che il 10% non è toscano, ci ha dimostrato come un evento studiato e mirato a valorizzare un luogo possa effettivamente creare un ritorno di immagine ed economico per chi ci ospita, potendo garantire così l'autosostentamento dei luoghi della cultura.

Dall'intervista che abbiamo effettuato al personale del museo del Palazzo Pretorio, sappiamo che i turisti:

- non sono stati disturbati dalla nostra presenza durante la visita al museo
- hanno gradito l'animazione
- molti hanno dichiarato di essersi avvicinati al palazzo perché incuriositi dalla nostra presenza e di aver colto l'occasione per visitare il museo.

In questa ultima dichiarazione è riassunto lo scopo di quello che facciamo, attirare l'attenzione per suscitare interesse e curiosità verso il posto che ci ospita. Attraverso i nuovi linguaggi che sperimentiamo nella nostra associazione, cerchiamo di essere il collante tra chi ha una "del museo e dei luoghi della cultura come di casseforti ricolme di tesori così preziosi che solo a pochi si riconosce il possesso delle capacità e dunque il poterne godere" (BRUNELLI 2013: 18-19), e quei luoghi della cultura e musei che vogliono aprirsi ad attività culturali non convenzionali. Come ha sottolineato più volte Settis (SETTIS 2010: 15), la tutela e la valorizzazione del paesaggio hanno delle ricadute sociali e possono servire per la fondazione o ri-fondazione civica e sociale, concordiamo con lo storico anche quando afferma che con molta probabilità il degrado ambientale e paesaggistico del nostro tempo nasce proprio dalla "mancanza di ogni tentativo di educazione alla storia e alla tutela del paesaggio".

Tenendo presenti questi concetti abbiamo ideato un gioco/evento che si è svolto per le strade cittadine e ha coinvolto alcuni luoghi di interesse della città, destinato a studenti di età compresa tra i 19 e 25 anni. Il presupposto di partenza è stato quello di creare un'attività ludica che permettesse comunque di raggiungere l'obiettivo di valorizzazione del patrimonio artistico-culturale di riferimento della città.

Visto alcuni pregiudizi verso chi gioca di ruolo e verso gli studenti, l'accesso ai luoghi della cultura è stato molto limitato, per questo l'iniziativa si è ridirezionata

sulla valorizzazione di luoghi aperti al pubblico e ad accesso gratuito, in particolare Domus Mazziniana e Galileana, Orto Botanico, ex casa del Conte Ugolino, Bagni di Nerone, tutte le chiese e le piazze di Pisa, Puntando tutto sul voler educare alla storia e alla tutela del paesaggio abbiamo incoraggiato ad un approfondimento storico da parte degli utenti nei confronti dei luoghi coinvolti e, indirettamente, delle personalità e degli eventi ad essi legati.

La metodologia è stata quella del "Alternate Reality Game". In generale, un ARG è una forma di narrazione interattiva (*interactive storytelling*) nella quale viene sviluppata una storia che verrà non tanto esposta quanto *scoperta* dai partecipanti attraverso lo svolgimento di attività di varia natura. Immaginando la storia come scomponibile in "pezzi" di un puzzle, ai partecipanti viene solitamente chiesto di risolvere enigmi al termine dei quali è possibile ottenere uno dei "pezzi" di questo puzzle. La risoluzione degli enigmi permette di mettere insieme i pezzi della storia. Il gioco è stato proposto attraverso un'attività pubblicitaria massiccia al termine della quale sono stati individuati, fra 150 interessati, 30 partecipanti divisi in 6 squadre. A ciascuna squadra veniva chiesto di risolvere un enigma assegnatole: fino a qui, un ARG normale.

La particolarità era costituita dal fatto che, alternativamente:

- 1) Per risolvere un enigma, era necessario che uno o più partecipanti si recassero fisicamente in uno dei luoghi di interesse.
- 2) Una volta risolto l'enigma, il contenuto che costituiva il "pezzo" del puzzle era reperibile solo recandosi fisicamente in uno dei luoghi predetti.

L'esperienza ha avuto una durata complessiva di sei mesi e si è conclusa con un incontro fra partecipanti e organizzazione, nel quale si è colta l'occasione per raccogliere dei feedback. Il riscontro è stato triplicemente positivo: i partecipanti hanno vissuto sia un'esperienza ludica, sia una dinamica di socializzazione e conoscenza reciproca, inoltre l'approfondimento storico è stato realmente effettuato e il gioco è stato molto apprezzato.

Questi sono i nostri metodi alternativi per incentivare la fruizione e la tutela dei beni culturali.

## Bibliografia

- BRUNELLI M. 2013, *Archeologi educatori. Attuali tendenze per un'archeologia educativa in Italia, tra heritage education e public archaeology*, "Il Capitale culturale", Studies on the Value of Cultural Heritage, Journal of the Department of Cultural Heritage, Vol. 7, Macerata
- COCCOLUTO M. 2014, *Linguaggi contemporanei per patrimoni antichi: un'opportunità di valorizzazione*, in *Giornalino Ordine degli Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori di Livorno*
- COPELAD T. 2006, *European democratic citizenship, Heritage education and Identity*, Strasbourg, Council of Europe
- SETTIS S. 2010 *Paesaggio Costituzione cemento. La battaglia per l'ambiente contro il degrado civile*, Torino.

# Ecomusei e paesaggi archeologici: esperienze, progetti e ricerche nel Salento

Francesco Baratti  
Università del Salento

**Keywords: Paesaggio, Ecomusei, Patrimonio, Comunità, Partecipazione**

## *Abstract:*

*What do we do to preserve our landscape? What are the methods and tools to initiate processes of social production of the landscape? We tried to give concrete answers identifying a model for the construction of a new society landscape in which citizens, policy makers, business forces, cultural workers invite you to give value to the cultural heritage and landscape. Everyone is asked to play an active role for a new model of sustainable local development, calling the entire population to take responsibility for the cultural heritage.*

Cosa possiamo fare per conservare in maniera attiva il nostro paesaggio? Quali sono i metodi e gli strumenti che possiamo mettere in campo per attivare processi di produzione sociale del paesaggio? Sono domande a cui si è cercato di dare risposte in maniera concreta descrivendo un proprio percorso per la costruzione di una nuova società paesaggistica in cui cittadini, decisori politici, forze imprenditoriali, operatori culturali e mondo della ricerca invitano gli uni e gli altri a tenere in diverso conto il patrimonio culturale ed il paesaggio che esso esprime. A ciascuno si chiede di svolgere un ruolo attivo per un nuovo modello di sviluppo locale autosostenibile, ma soprattutto si sollecita l'intera popolazione ad assumersi le responsabilità dei beni che le appartengono: il paesaggio, la memoria, i luoghi, i modi di vita degli abitanti, il patrimonio edilizio, la produzione di beni e servizi adattati alle domande e ai bisogni delle persone. Il lavoro condotto costituisce una concreta sperimentazione pratica oltreché teorica per individuare percorsi di ricerca concentrati sulla partecipazione delle comunità per la valorizzazione del proprio patrimonio, affidando agli addetti ai lavori, urbanisti, operatori culturali, architetti, economisti, il compito di farsi interpreti di questa sfida.

## Hanno scritto per Opening the Past 2015

Anichini Francesca,  
Azzena Giovanni,  
Baratti Francesco  
Bergamini Simone,  
Busonera Roberto,  
Buttiglione Paola Liliana  
Culicchi Roberto  
D'Andrea Andrea  
De Felice Giuliano  
Del Fiume Lara,  
Gattiglia Gabriele  
Giannitrapani Clara Annarita,  
Giannitrapani Enrico  
Giorgi Elisabetta  
Gonzato Federica  
Greco Christian  
Gualandi M.Letizia  
Guermanti Maria Pia  
Idone Cassone Vincenzo  
Marco Luca Pappalardo  
Martinelli Nicoletta  
Megale Carolina  
Modena Paola  
Nizzo Valentino  
Nurra Federico,  
Osti Giulia,  
Ostman Sofi  
Palombini Augusto  
Parello Giuseppe  
Petruzzi Enrico  
Pirani Margherita  
Sciuto Claudia,  
Valbruzzi Francesca  
Visonà Mara  
Zanini Enrico



## Francesca Anichini

Francesca Anichini vive a Viareggio. Lavora come archeologa libera professionista e dal 2005 è socia dello Studio Associato InArcheo. Negli anni ha progettato e diretto numerose indagini archeologiche. Dal 2006 è direttrice dello scavo di ricerca nell'area archeologica Massaciuccoli romana. E' fra gli ideatori del Progetto MAPPA e del repository MOD, fa parte del gruppo di ricerca del LabMAPPA dal 2011 e da allora si occupa di Open Data archeologici. E' convinta che il patrimonio archeologico sia un "bene comune" (come l'acqua) di tutti (ma proprio tutti) e trova profondamente ingiusto, incivile, antistorico e un danno per la collettività che la conoscenza relativa a quel patrimonio rimanga chiusa nei cassetti (di qualcuno o di tutti). Crede profondamente che la raccolta e la diffusione libera e aperta dei dati archeografici sia il futuro dell'archeologia (e un tassello per lo sviluppo dell'Italia). Ha al suo attivo numerose pubblicazioni. Nella "vita reale" - fuori dall'archeologia - è mamma della piccola Agata, cuce oggetti per bambini, fa massaggi olistici, dipinge miniature astratte e adora Giorgio Gaber... *"In direzione ostinata e contraria"*, da buona toscana è stata educata a dire sempre ciò che pensa e questo, a volte, le ha creato qualche problema...



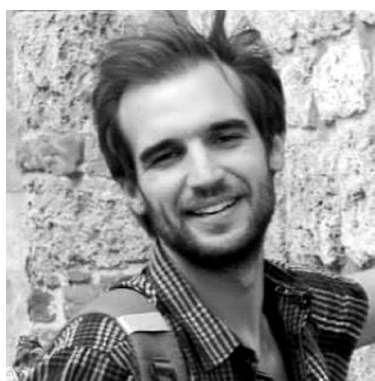
## Giovanni A.M. Azzena

Giovanni A.M. Azzena è professore associato di Topografia Antica (L-Ant/09) presso la Facoltà di Architettura dell'Università di Sassari. Cofondatore del "Laboratorio GIS per la Pianificazione ambientale e la Storia del territorio". Membro del Collegio Docenti della Scuola di Dottorato in Architettura e Pianificazione. Nel 2007-08 è stato Soprintendente Archeologo della Sardegna. È laureato presso l'Università "La Sapienza" in Topografia e Urbanistica del mondo classico: si forma dunque nel quadro metodologico della "scuola romana" di Topografia Antica, ma sviluppa linee originali di indagine scientifica, arrivando a definire, già dal 1985, puntuali sistematizzazioni delle sintesi cartografiche storico-archeologiche, funzionali anche alla tutela dei Beni Culturali.



## Francesco Baratti

Architetto e archeologo, progettista di numerosi parchi e musei del Salento ha contribuito in maniera determinante all'affermazione del movimento ecomuseale ed alla stesura della nuova Legge Regionale per l'istituzione degli ecomusei di Puglia. Tra i principali lavori realizzati si ricordano il Museo Diffuso di Cavallino, il Parco dei Guerrieri di Vaste, l'Ecomuseo dei paesaggi di pietra di Acquarica di Lecce, il Museo Diffuso di Castello d'Alceste a San Vito dei Normanni. Ha insegnato per diversi anni Archeologia del Paesaggio all'Università del Salento ed oggi collabora alle attività didattiche della Scuola di Specializzazione in Archeologia dell'Ateneo salentino. Ha recentemente pubblicato per Franco Angeli ed. il volume Ecomusei, paesaggi e comunità che rappresenta l'espressione più aggiornata del suo lavoro.



## Simone Bergamini

Nato il 26/10/1983 a Ferrara, vive a Bondeno (FE). Si è laureato alla triennale di Lettere Moderne ad indirizzo Storico-Geografico presso l'Università degli studi di Ferrara nell'anno 2008, con una tesi sui pesi da telaio fittili impressi di età romana. Nel 2012 ha conseguito la laurea magistrale in Civiltà Antiche e Archeologia presso l'Università degli Studi di Parma presentando uno studio sull'urbanistica di Regium Lepidi in riferimento all'area forense scomparsa. Dal 2012 svolge regolarmente la mansione di archeologo presso diverse ditte del settore. Collabora alla gestione, organizzazione eventi e didattica del Museo Civico Archeologico "G. Ferraresi" di Stellata di Bondeno, come membro e cofondatore del gruppo Culture Keys. Attualmente si occupa di studi inerenti la topografia del territorio con particolare riferimento all'età Classica e Post-Classica. Ha in attivo alcune pubblicazioni inerenti la produzione tessile e la Carta Archeologica Medievale e Post-Medievale di Bondeno (FE).



## Roberto Busonera

Dottore di Ricerca in "Architettura e Pianificazione" con una tesi dal titolo «Leggere il "Territorio dell'archeologia. L'area archeologica di Neapolis (OR) tra politiche di tutela e processi di valorizzazione e fruizione» e Cultore della Materia per la cattedra di "Topografia Antica", è attualmente Assegnista di Ricerca presso il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU) dell'Università degli Studi di Sassari.

Collabora con il laboratorio ProSIT del medesimo dipartimento, affrontando temi di ricerca relativi alla tutela e alla valorizzazione dei beni culturali e paesaggistici, all'architettura del paesaggio e alla pianificazione territoriale. A tal fine ha partecipato a numerosi workshop sul tema tra cui, nel 2011, il WS internazionale dell'UNESCO «Il parco e la città, Il territorio storico dell'Appia nel futuro di Roma» e approfondito le tematiche di ricerca presso il Lab. "Architecture, Culture, Société" dell'Ecole nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais.



## Paola Liliana Buttiglione

Sono parte della redazione di Monithon, progetto indipendente di monitoraggio civico delle politiche di coesione in Italia attivo dal 2013 ([monithon.it](http://monithon.it)) e giunto al 4° posto nella scorsa edizione dell'Open Government Partnership insieme ad OpenCoesione e A Scuola di OpenCoesione. Lavoro dallo scorso anno per OpenPompei, progetto - finanziato anch'esso dalle politiche di coesione - che assiste la strategia di open data e trasparenza del Grande Progetto Pompei e della Soprintendenza di Pompei, Ercolano e Stabia su due fronti: rilascio di dati amministrativi sui cantieri di restauro e rilascio di dati archeologici, con attività finalizzate al coinvolgimento di comunità interessate a conoscere, riellaborare e riutilizzare i dati pubblicati, facendo di Pompei un punto focale del civic hacking sui beni culturali.



## Roberto Culicchi

Roberto Culicchi è Of Counsel del dipartimento di Corporate Finance di Hogan Lovells e responsabile del dipartimento di Equity Capital Markets in Italia e fornisce assistenza ad emittenti, azionisti venditori e banche nello svolgimento di offerte pubbliche di vendita e sottoscrizione.

Roberto ha assistito alcune delle principali società italiane nelle operazioni di quotazione in Borsa, affiancando sia i coordinatori globali sia gli emittenti, e più in generale ha maturato una notevole esperienza in operazioni di corporate finance.

Prima di entrare a far parte dello Studio Legale Hogan Lovells, Roberto ha svolto la sua attività per oltre 12 anni a Milano presso un primario studio legale internazionale. Roberto partecipa regolarmente in qualità di relatore a seminari, tavole rotonde e conferenze in materia di mercati finanziari e società quotate.

Avvocato dal 1993, dopo la Laurea in giurisprudenza presso l'Università di Pisa (1990), ha conseguito un LL.M presso la New York University, School of Law (1995).



## Andrea D'Andrea

Direttore Tecnico del Centro Interdipartimentale di Servizi di Archeologia, collabora dal 1990 a numerosi progetti di ricerca e formazione in Italia e all'Estero. Dal 2010 è Responsabile Scientifico del progetto "Ricostruzione digitale mediante laser scanner 3d del tempio solare di Niuserra ad Abu Gourab", finanziato dal Ministero per gli Affari Esteri. Dal 2012 al 2015 ha coordinato il progetto Europeo 3D-CONS. Dal 2014 è Responsabile Scientifico del progetto "ArcheoMODE. Acquisition of multi-spatial and multitemporal satellite high-resolution images to support the preservation of cultural heritage sites in Egypt", supportato dall'Agenzia Spaziale Italiana e Canadese. Dal 2015 è Capo-Progetto per il lotto 6 del Grande progetto Pompei - Piano della Conoscenza. E' autore di una monografia sulla documentazione archeologica e il relativo trattamento informatico, e di oltre 90 articoli.



## Giuliano De Felice

Giuliano De Felice è ricercatore di Archeologia Cristiana e medievale presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Foggia, dove insegna Applicazioni informatiche ai beni culturali e Archeologia digitale e coordina le attività del Laboratorio di archeologia digitale (LAD). Ha partecipato come relatore a numerosi convegni nazionali ed internazionali e ha pubblicato più di 60 contributi. È stato team manager in progetti di ricerca dedicati al tema delle tecnologie informatiche per i beni culturali. Dopo aver preso parte a numerosi scavi archeologici e progetti di conservazione in Italia e all'estero, oggi dedica la sua attività di ricerca ai temi della creatività, della comunicazione e della divulgazione (e non solo se collegati all'archeologia). Scrive, anche se mai quanto vorrebbe, sul suo blog *passatoefuturo*.

Online: [www.archeologiadigitale.it](http://www.archeologiadigitale.it); [www.passatoefuturo.com](http://www.passatoefuturo.com)



## Lara Dal Fiume

Nata a Rovigo il 25/07/1986, si è laureata (110/110 e lode) alla magistrale di Quaternario, Preistoria e Archeologia dell'Università di Ferrara con una tesi in Archeobotanica dal titolo "Informazioni etnobotaniche e ambientali da Ferrara (XIV-XV sec. d.C.): studio dei reperti carpologici di vasche per lo smaltimento dei rifiuti", conseguendo il doppio titolo dell'Istituto Politecnico di Tomar (Portogallo). Sta svolgendo uno stage volontario presso il Museo Archeologico Nazionale di Ferrara ed è co-fondatrice del gruppo culturale Culture Keys, con il quale partecipa alle attività di ricerca e analisi presso lo Scavo della Terramara di Pilastrini, oltre a organizzare mostre etnografico-archeologiche. Collabora alle attività didattiche del Museo Civico Archeologico "G. Ferraresi" di Stellata di Bondeno. La sua ambizione è di proseguire la carriera accademica nel campo archeobotanico ed etnobotanico, portando avanti nel contempo i suoi interessi nel settore museologico e didattico.



## Gabriele Gattiglia

Archeologo, lavora presso il laboratorio MAPPA dell'Università di Pisa. Si è formato nell'area della metodologia archeologica e dell'archeologia medievale e postmedievale. Divide il suo lavoro tra attività professionale, ricerca e la sua famiglia. Ha scritto molti articoli, due libri su Pisa medievale ed è Direttore Scientifico del progetto di ricerca 'Versilia Medievale'. Negli ultimi anni, traviato dall'incontro con il matematico Nevio Dubbini, si è occupato di applicazioni matematiche all'archeologia, in particolare di modelli predittivi. Crede fermamente che la condivisione dei dati archeologici siano un passo necessario per lo sviluppo della disciplina e per farle perdere la sua marginalità sociale, per questo è uno dei creatori e curatori del repository open data italiano MOD, fa parte del Editorial Board del Journal of Open Archaeological Data, collabora con il progetto Open Pompei e bazzica gli ambienti del civil hacking. È socio dello Studio Associato InArcheo, che ha fondato con sua moglie Francesca (partirono in 4 e restarono in 2). Considera gli archeologi professionisti l'avanguardia dell'archeologia italiana e sostiene attivamente l'Associazione Nazionale Archeologi, di cui fa parte come membro del Comitato Tecnico Scientifico. Lo trovate spesso sui social network (soprattutto twitter) dove dà agio al suo egocentrismo. Negli ultimi mesi ha finalmente capito che ci sono cose più importanti dell'archeologia e hanno un nome: Agata e Francesca (rigorosamente in ordine alfabetico).



## Clara Annarita Giannitrapani.

Metà pugliese, metà siciliana, si è trasferita a Pisa nel 2009, dove consegue la laurea Specialistica in Archeologia con il massimo dei voti. Dopo la laurea frequenta il Master in Tecnologie Open Source per i Beni Culturali, nello stesso anno viene selezionata per partecipare alla prima edizione della "Open School of Archaeological Data", ideata dal Laboratorio Mappa di Pisa. Convinta sostenitrice dell'open data in archeologia collabora alla nascita e alla diffusione di "MODA" (Manifesto Open Data Archeologici - <http://www.modarc.org/>). Dal 2011 ad oggi scrive di archeologia sul blog "Archeologia e Dintorni" a cui corrisponde una pagina FB. Socia fondatrice e attuale Vice Presidente dell'Associazione Culturale Secondi Figli, con sede a Pisa, promuove la valorizzazione dei beni culturali attraverso il gioco ed eventi a tema. Attualmente si dedica alla realizzazione di contenuti in 3D per i beni culturali.



## Enrico Giannitrapani

Enrico Giannitrapani è un archeologo specializzato nello studio della preistoria della Sicilia e del Mediterraneo. Dopo i suoi studi universitari e post-universitari ha lavorato come archeologo libero professionista, collaborando con varie Università, enti di ricerca e Soprintendenze archeologiche in progetti di ricerca condotti in Italia e all'estero. Dal 1995 al 2011 è stato direttore del Centro Studi di Archeologia Mediterranea (Enna). Dal 2008 al 2011 ha insegnato Preistoria e Protostoria all'Università Kore di Enna. Dal 2011 è amministratore della società Arkeos con sede a Enna. Nel 2014 ha ottenuto l'Abilitazione Scientifica Nazionale come Professore di II fascia. Ha progettato, organizzato e diretto diversi progetti di ricerca, mentre dal 2013 dirige la summer school "Archeologia nella Sicilia centrale: la preistoria degli Erei". Gli esiti delle sue ricerche, oltre che essere stati presentati in numerosi convegni, sono stati pubblicati in riviste sia nazionali che internazionali.



## Elisabetta Giorgi

Elisabetta Giorgi (Siena, 1975) è dottore di ricerca in Archeologia e culture della materia in Metodologia della Ricerca Archeologica e Archeologia e Storia dell'Arte Tardoantica. Si occupa di archeologia dell'acqua nelle città del Mediterraneo protobizantino, di archeologia dei paesaggi urbani e di teoria e pratica della ricerca archeologica sul campo. Dal 2002 è membro della équipe dell'Università di Siena diretta da E. Zanini che conduce per conto della Scuola Archeologica Italiana di Atene le indagini archeologiche nel c.d. Quartiere Bizantino di Gortina (Creta). Dal 2003 dirige insieme con E. Zanini il progetto di archeologia pubblica, condivisa e sostenibile "Uomini e Cose a Vignale". È presidente e socio fondatore dell'associazione M(u)oviMenti che progetta e realizza iniziative di conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale collettivo e uno dei fondatori di ArcheoKids, il blog che racconta l'archeologia ai bambini. [giorgi.elisabetta@gmail.com](mailto:giorgi.elisabetta@gmail.com)  
[elisabetta.giorgi@uominiecosavignale.it](mailto:elisabetta.giorgi@uominiecosavignale.it)



## Federica Gonzato

Funzionario archeologo per la Soprintendenza Archeologia del Veneto, ha conseguito il titolo di dottore di ricerca in Storia Antica (Storia politica e culturale dell'antichità classica) presso l'Università degli Studi di Firenze. Ha ottenuto borse di ricerca presso la medesimo ateneo e presso l'Università degli Studi di Udine. Si è occupata di preistoria egea ed ora focalizza la ricerca e l'attività di tutela sui contesti dell'età del Bronzo in Veneto; ha compiuto campagne di scavo in Italia e all'estero. È referente per il Veneto del gruppo di lavoro palafitte Unesco e dirige il Museo Archeologico Nazionale di Fratta Polesine. È autore di una monografia su temi di archeologia egea e ha scritto numerosi articoli su svariati argomenti di preistoria.



## Christian Greco

Nato nel 1975 ad Arzignano (VI), Christian Greco è un egittologo, docente universitario del corso "Egyptian funerary archaeology and archeology of Nubia and the Sudan" presso l'Università di Leiden, il migliore centro di egittologia dei Paesi Bassi, e curatore di una delle collezioni egizie più importanti d'Europa, quella del Museo delle Antichità di Leiden. Ha curato moltissimi progetti espositivi e di curatela, non solo in Olanda, ma anche in Giappone, Finlandia e Spagna ed ha sviluppato importanti collaborazioni internazionali, sia come membro di gruppi di ricerca sia con altri musei, fra cui i Musei Vaticani e il Louvre.

E' stato membro della missione epigrafica americana a Luxor ed è da alcuni anni co-direttore della missione archeologica olandese a Saqqara. Al suo attivo, molteplici pubblicazioni sia divulgative sia scientifiche in varie lingue europee (italiano, francese, inglese, olandese, spagnolo).

Oltre ad un profilo scientifico e professionale altamente specializzato, il Dottor Greco esprime un'elevata competenza tecnico-scientifica e gestionale, sviluppata presso la Fondazione del Museo delle Antichità di Leiden in qualità, sin dal 2009, di responsabile della collezione egizia.

Dal 17 Giugno 2014 è membro del Comitato Tecnico-Scientifico per i Beni Archeologici del MIBACT.

Da Febbraio 2014 è Direttore della Fondazione Museo delle Antichità Egizie di Torino.



## Maria Letizia Gualandi

Laureata in Archeologia romana all'Università di Pisa con Salvatore Settis, è professore associato nella stessa Università, dove insegna *Metodologie della ricerca archeologica* e *Archeologia della produzione*; è membro della Scuola di Dottorato in Antichistica e della Scuola di specializzazione in Archeologia dell'Università di Pisa. Ha conseguito l'Abilitazione a professore ordinario.

Dopo numerose esperienze di scavo a Sibari (con P.G. Guzzo), a Settefinestre e Roma-Palatino (con A. Carandini), dal 1991 al 2004 è stata responsabile del gruppo di ricerca dell'Università di Pisa nello scavo di Nora (CA) e dal 1998 al 2012 in quello dell'acropoli di Populonia (LI).

Dal 1998 è responsabile del *Laboratorio di Archeologia classica* del Dipartimento di Civiltà e forme del sapere dell'Università di Pisa, dove svolge attività didattica e di ricerca sui reperti mobili provenienti dalle indagini sul campo. Ha curato l'allestimento del Museo della Villa romana dei Venuleii a Massaciuccoli (LU) e attualmente collabora alla realizzazione della sezione romana del Museo archeologico di Pietrasanta (LU).

Dal 2011 è responsabile del Laboratorio MAPPA *Metodologie digitali APPLICATE all'Archeologia*, del Dipartimento di Civiltà e forme del sapere.

Nel biennio 2011-2013 è stata responsabile scientifico del progetto di ricerca MAPPA - *Metodologie Applicate alla Predittività del potenziale Archeologico* - La carta dell'area urbana di Pisa, finanziato dalla Regione Toscana ([www.mappaproject.org](http://www.mappaproject.org)).

E' stata inoltre responsabile per l'Università di Pisa di numerosi progetti PRIN dal 1995 al 2006 inerenti i monumenti romani del Palatino, Velia ed Esquilino (coordinatore A.Carandini) e i risultati degli scavi delle città di Nora e Populonia (coordinatori D.Manacorda, G.Bartoloni).

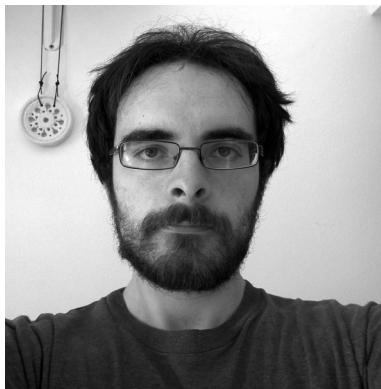
Per la bibliografia recente, <https://pisa.academia.edu/MariaLetiziaGualandi>





### Maria Pia Guermandi

Responsabile, presso l'Istituto Beni Culturali della Regione Emilia Romagna, dei sistemi informativi territoriali e di Progetti europei sulla gestione del patrimonio culturale e in particolare archeologico, fra i quali, come responsabile italiana, Epoch, Ace, CEC e NEARCH. Membro della Commissione Bray per la Riforma Mibact. Membro del Comitato di redazione di Archeologia e Calcolatori. Curatrice, fra gli altri, dei volumi, *Rischio archeologico, se lo conosci lo eviti* (2001), *La cognizione del paesaggio. Scritti di Lucio Gambi sull'Emilia Romagna e dintorni* (2008), *Strumenti per l'archeologia preventiva. Esperienze, normative, tecnologie* (2008), *La città venduta* (2011), *Twenty years after malta: preventive archaeology in Europe and Italy* (2013), e, *Imperituro. Renovatio Imperii, Ravenna in Ottonian Europe* (2014). Consigliere nazionale di Italia Nostra per cui ha curato il *Primo Rapporto Nazionale sulla pianificazione paesaggistica in Italia* (2010). Blogger sui temi della tutela del patrimonio e dei centri storici su eddyburg.it.



### Vincenzo Idone Cassone

Vincenzo Idone Cassone (Villa San Giovanni, 1988) è dottorando in Semiotica presso l'Università degli Studi di Torino. Si è laureato in Lettere con una tesi sul rapporto tra regolamentazioni, decisioni e strategie dei giochi contemporanei. Ha scritto articoli per le riviste *Carte Semiotiche* ed *E/C* sulle metafore ludiche nel pensiero strutturalista e sul funzionamento degli HUD nei videogame. Ha collaborato al progetto *Siena2019* all'interno del progetto *Leonardo500* (gamification of learning). È redattore del blog "Il Lavoro Culturale". Ha ottenuto il Basic (level 1) e l'Expert Certificate (level 2) in Gamification dell'Engagement Alliance. Si occupa di Gamification, Game Design e Game Studies da un punto di vista semiotico.



### Luca Marco Pappalardo.

Nato a Bergamo, si trasferisce a Pisa nel 2008, dove nel 2013 si laurea in Giurisprudenza con il massimo dei voti. Attualmente lavora come Praticante Avvocato, collabora con la cattedra di Diritto Commerciale dell'Università di Pisa e svolge attività di ricerca come Dottorando presso la Scuola di Dottorato in Scienze Giuridiche dell'Università di Modena. È Socio dell'Associazione Culturale *Secondi Figli* dal Gennaio 2013, con i quali ha sviluppato un interesse per le attività ludiche e la funzione moderna del gioco. Ha ricoperto le cariche di Segretario e Vice Presidente dell'Associazione negli anni, rispettivamente, 2013 e 2014.

Ha pubblicato in digitale alcune opere brevi di narrativa; ha pubblicato anche due articoli su riviste specializzate in materia giuridica.



### Nicoletta Martinelli

Prehistoric Archaeologist and Dendrochronologist (Ph.D. in Archaeology at the University of Padua and Post-graduate Specialization in Prehistorical and Protohistorical Archaeology at the University of Pisa), since 1991 is Founder Associate and Supervisor of the research in archaeological field at the Dendrodata s.a.s. laboratory for wood research in Verona.

Adjunct Professor at the University of Verona (Dendrochronology for the Course of Sciences for Heritage) from 2003 to 2011; Honorary Fellow (Cultore della Materia) at the Heritage Department of the University of Verona since 2012; University teaching qualification for Methods in Archaeology in 2014, is member of the working group for UNESCO site "Prehistoric Pile dwellings around the Alps" since 2007. Author and co-author of more than 150 scientific publications, some in International peer-reviewed journals.



## Carolina Megale

Archeologa, dottore di ricerca in Storia e Civiltà del Mondo Antico. Coordina per conto della Soprintendenza per i Beni Archeologici della Toscana e dell'Università di Firenze scavi di ricerca a Fiesole (Area Piazza Garibaldi) e Populonia (Area archeologica di Poggio del Molino e Necropoli etrusca di San Cerbone-Casone), condotti in collaborazione con università americane (University of Arizona, Hofstra University, Union College NY e ISI Florence) ed Earthwatch Institute. Insegna Field Archaeology e Archaeology and Art of Ancient Italy a ISI Florence at Palazzo Rucellai e Metodologia della ricerca archeologica alla Scuola di Specializzazione in Archeologia dell'Università di Firenze. È socia dello Studio Archeologico Associato Hera e collaboratrice del Museo di Storia Naturale del Mediterraneo di Livorno.



## Paola Modena

Archeologo specializzato in Archeologia preistorica e protostorica all'Università di Pisa, con Dottorato di ricerca in Scienze Archeologiche conseguito presso l'Università di Padova, dendrocronologo formatosi presso i laboratori del Project Bodensee-Oberschwaben e dell'Istituto Italiano di Dendrocronologia, nel 1991 ha fondato la Dendrodata s.a.s., che opera nella ricerca sul legno, dove è coordinatore delle indagini in campo archeologico. Professore a contratto presso l'Università di Verona per il corso di Dendrocronologia per i Beni Culturali dal 2003 al 2011; ha partecipato a comitati scientifici del Ministero per i Beni le Attività Culturali e il Turismo e dal 2007 è membro del gruppo di lavoro per il sito transnazionale UNESCO "Prehistoric Pile dwellings around the Alps". Autore o co-autore di oltre 150 pubblicazioni scientifiche, alcune delle quali edite in riviste internazionali, come Radiocarbon, Journal of Archaeological Science e Open Journal of Archaeometry.



## Valentino Nizzo

Nato a Todi il 30/09/1975, nel 2000 si è laureato in Lettere con lode presso l'Università di Roma "La Sapienza". Presso lo stesso Ateneo nel 2007 ha conseguito il diploma di specializzazione in Archeologia Classica, con una tesi sulla necropoli di Pithekoussai e il titolo di Dottore di Ricerca. Vincitore del Post-Doc. in "Archeologia globale e memoria del passato: Roma, il Lazio e il Mediterraneo", ha all'attivo numerose pubblicazioni in riviste scientifiche italiane e straniere, recensioni e contributi in atti di convegni e due monografie. Dal 2010 è Funzionario archeologo presso la Soprintendenza Archeologia dell'Emilia Romagna; dal 2013 è membro del comitato scientifico della Fondazione Dià Cultura e della rivista Forma Urbis. Da maggio 2015 è entrato a far parte della Direzione Generale Musei istituita con la recente riforma.



## Federico Nurra

Assegnista di Ricerca presso il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU) dell'Università degli Studi di Sassari, è iscritto al III anno della Scuola di Dottorato in "Architettura e Pianificazione" del medesimo Dipartimento. Specializzato nei temi della Topografia Antica e della Cartografia Archeologica, ha frequentato un Master Universitario di II Livello in "Geotecnologie per l'Archeologia" presso l'Università degli Studi di Siena e diversi corsi di perfezionamento. Già stagista presso l'INRAP di Tours e presso la Soprintendenza per i BB.AA. per le Province di SS e NU; professionista incaricato per la redazione dell'analisi dell'assetto storico-culturale dei Piani Urbanistici Comunali di diversi Comuni; Giovane Ricercatore della Regione Autonoma della Sardegna nel biennio 2010-2012 con il progetto di ricerca «Geoinformatica per l'individuazione dei Paesaggi Storici - L'asta del Rio Mannu di Porto Torres»; docente a contratto per i corsi di "Topografia Antica" del DADU.



## Giulia Osti

Nata il 19/12/1988 a Ferrara, nel 2014 si è laureata alla magistrale in Quaternario, Preistoria e Archeologia presso l'Università degli studi di Ferrara con votazione 110L/110. Ha svolto una tesi in Archeobotanica presso il Laboratorio di palinologia e paleobotanica di Modena dal titolo: "L'ambiente urbano di Modena medievale (IX-XIII sec. d.C.) attraverso le analisi carpologiche". A seguire ha partecipato ad un corso di specializzazione in Archeoturismo (catalogo interregionale dell'Alta Formazione). Membro dei Culture Keys, si interessa di grafica e informatica applicata all'archeologia a 360° gradi e vorrebbe proseguire la propria carriera accademica in coerenza con i suoi precedenti ambiti di studio.



## Sofi Östman

Sofi comes from Kiruna, in the far north of Sweden. She works on macrofossils and archaeobotany at MAL-Environmental Archaeology Lab at Umeå University since four years. For her master thesis she works on the comparison of different methods for macrofossils studies. She loves vinyl records, arctic climate and of course, her dog Zappa.



## Augusto Palombini

Archeologo, svolge ricerche nell'ambito della ricostruzione del paesaggio antico, dell'archeologia virtuale, e sulle dinamiche di mutamento sociale e paleoambientale. Ha operato in missioni archeologiche in Italia e in Africa. E' autore di articoli scientifici e di divulgazione storico-artistica, nonché dei romanzi storici "Dietro la sabbia" (Aletti, 2000) e "Il cammino dell'imperatrice" (Limina, 2004) e co-autore del romanzo Rosso Quadrato (EIR 2014). E' socio fondatore della Confederazione Italiana Archeologi. Si occupa attualmente di archeologia del paesaggio, musei virtuali, digital story-telling, soluzioni informatiche e multimediali applicate al Patrimonio Culturale e alla topografia, in particolare nell'ambito del software open source. Vanta un'approfondita competenza sul software GRASS-Gis, con attività di scripting ed esperienze di didattica avanzata. E' attualmente coinvolto in 3 progetti di ricerca europei nell'ambito del VII Programma Quadro.



## Giuseppe Parello

Laureato in Architettura, dirigente presso l'Assessorato Regionale per i Beni Culturali siciliano, è attualmente direttore del Parco Archeologico della Valle dei Templi di Agrigento.



## Enrico Petrucci

Assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU) dell'Università di Sassari, è iscritto al III anno della Scuola di Dottorato in "Storia, Letterature e Culture del Mediterraneo" presso il Dipartimento di Storia, Scienze dell'Uomo e della Formazione della stessa Università. Specializzato in Archeologia Tardo Antica e Medioevale presso la Scuola di Specializzazione in Archeologia dell'Università di Pisa. Dal 2002 collabora, come archeologo professionista, con la Soprintendenza per i Beni Archeologici per le province di SS e NU e con l'Università di Sassari. Dal 2006 concentra la sua attività a Porto Torres e partecipa all'elaborazione dell'Assetto Storico Culturale nell'Adeguamento del PUC al Piano Paesaggistico Regionale. Tra 2010 e 2012 è Giovane Ricercatore della Regione Autonoma della Sardegna con un progetto dal titolo «Turrus Libisonis Colonia Iulia. Realizzazione di un Sistema Informativo Archeologico in ambito urbano pluristratificato».



## Margherita Pirani

Nata il 17/10/1990 a Ferrara, laureanda nella magistrale in Quaternario Preistoria e Archeologia presso l'Università degli studi di Ferrara. Nel 2013 si è laureata alla triennale in Scienze dei Beni Culturali ed Ambientali, con votazione 110L/110, con una tesi in Antropologia dal titolo "Menti animali. Sistemi di comunicazione e conoscenza alla base del linguaggio umano". A seguito del tirocinio post-lauream ha seguito un corso di specializzazione in Archeoturismo (catalogo interregionale dell'Alta Formazione). Oltre ad essere parte del team dello scavo della Terramara di Pilastris e cofondatrice del gruppo culturale Culture Keys, è impegnata anche con attività presso il Museo Archeologico Nazionale di Ferrara, come stagista volontaria. Le sue ambizioni sono rivolte alla valorizzazione del Patrimonio archeologico/culturale ed alle possibili forme di divulgazione.



## Claudia Sciuto

Claudia grew up in a small town in north east Italy, she made her degree in archaeology at the University of Pisa and University of Rennes 2 (France). PhD student in Environmental archaeology at Umeå University since September 2014, she works on near infrared spectroscopy and hyperspectral imaging applications in archaeology. Claudia enjoys living in northern Sweden although she still refuses to try the traditional icy water swimming.



## Francesca Valbruzzi

Francesca Valbruzzi è attualmente funzionaria archeologa in servizio presso la Soprintendenza di Enna. Dopo la laurea in Lettere Classiche presso l'università di Messina, ha conseguito il Dottorato di Ricerca in Archeologia Classica presso l'Università La Sapienza di Roma. I suoi interessi scientifici riguardano l'età romana e tardo antica, di cui ha studiato diversi aspetti, dalla produzione della cultura materiale agli aspetti insediativi, occupandosene in particolare nell'ambito di progetti di archeologia dei paesaggi e archeologia urbana realizzati nel corso degli ultimi 20 anni nella Sicilia centrale. Nell'ultimo decennio ha quindi coordinato per la Soprintendenza l'attività di archeologia preventiva in tutto il territorio ennese e la Carta Archeologica del P.T.P.R.



## Mara Visonà

Mara Visonà (Asti, 1991) studentessa magistrale in Archeologia presso l'Università degli Studi di Siena; si è laureata alla triennale con una tesi sulle dinamiche insediative nella Valle del Velino (RI) fra protostoria e basso medioevo.



## Enrico Zanini

Nato nel 1957, laureato in Storia dell'Arte Bizantina e dottore di ricerca in Archeologia. Attualmente professore associato di Metodologie della Ricerca Archeologica all'Università di Siena.

Ha condotto scavi e ricerche in molte regioni del Mediterraneo centrale e orientale; ha scavato a Roma (Crypta Balbi e Porticus Minucia Frumentaria) e a Populonia. Dal 2001 dirige il progetto di indagine archeologica nel Quartiere Bizantino del Pythion di Gortina di Creta e dal 2003 dirige il progetto di archeologia pubblica, condivisa e sostenibile "Uomini e cose a Vignale" (Piombino).

Si occupa di archeologia tardoantica e bizantina in Italia e nel Mediterraneo, di teoria e metodologia della ricerca archeologica e di comunicazione archeologica; negli ultimi anni ha concentrato la sua attenzione sul tema del rapporto tra archeologia e società e sulle forme di partecipazione diffusa alla progettazione, conduzione e sostegno delle ricerche archeologiche sul campo.

Finito di stampare nel mese di giugno 2015  
con tecnologia *print on demand*  
presso il Centro Stampa "Nuova Cultura"  
p.le Aldo Moro n. 5, 00185 Roma  
[www.nuovacultura.it](http://www.nuovacultura.it)  
per ordini: [ordini@nuovacultura.it](mailto:ordini@nuovacultura.it)  
[Int\_9788868125226\_A4bn\_LM01]