



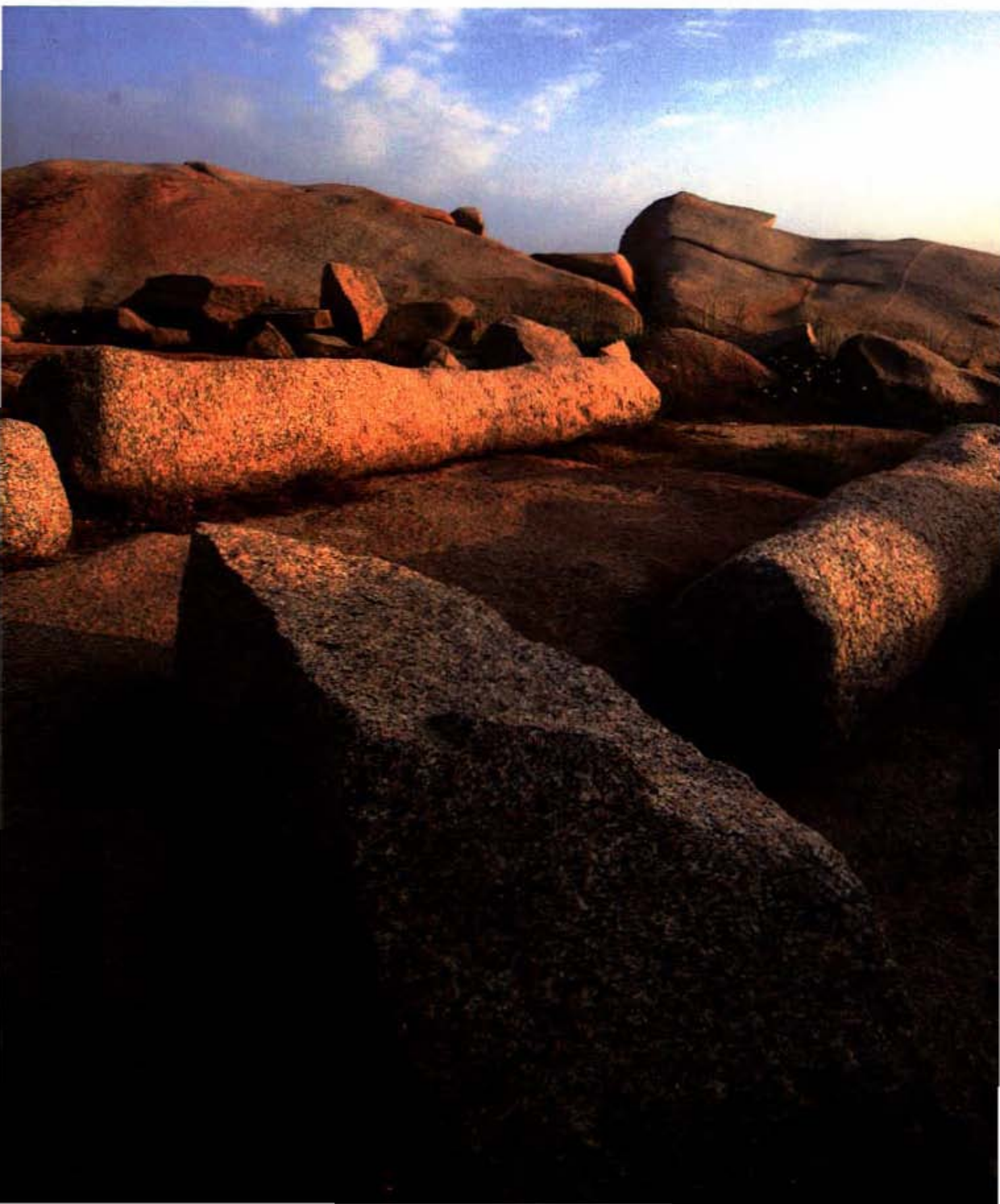
Sanna, Luca (2007) *Archeologia e calcolatori*. Aidu Entos, Vol. 1 (1), p. 27-28. ISSN 2037-6103.

<http://eprints.uniss.it/7041/>

N. 1, Gennaio-Aprile 2007

AIDU ENTOS

ARCHEOLOGIA E BENI CULTURALI



Archeologia e calcolatori

Luca Sanna

lusanna@libero.it



Dall'editoriale del primo volume della Rivista "Archeologia e calcolatori" 1990:

[...]

"Di fronte a una notevole varietà di obiettivi e a un più ampio spettro di applicazioni c'è comunque da registrare una serie di progetti non omogenei, dovuta in gran parte alla mancanza di informazione reciproca fra elaboratori di progetti. L'attuale assenza di coordinamento e la frammentarietà delle esperienze è alla base della nascita di questa Rivista, che intende raccogliere e presentare quanto viene oggi realizzato premientemente nel campo dell'archeologia classica e postclassica mediante l'uso dei calcolatori."

[...]

Questo, e molto altro scriveva Riccardo Franco-
vich diciassette anni fa sul primo numero di questa
eccezionale rivista che chiunque si occupa di ar-
cheologia oggi, conosce certamente.

Il suo incredibile genio e la sua lungimiranza ci
hanno permesso di studiare e analizzare una "mo-
derna" archeologia con un livello scientifico altis-
simo rispetto al passato.

Il problema di allora, come oggi, resta spesso la
comunicazione e la divulgazione dei risultati e dei
dati scientifici scaturiti dallo scavo archeologico, e
proprio in questo ci vengono in aiuto le moderne
tecnologie informatiche.

Durante i primi anni Novanta, a causa delle mac-
chine ancora poco potenti e dei software poco
evoluti, l'utilizzo dei calcolatori in archeologia ve-
deva essenzialmente l'impiego degli archivi infor-
matizzati per l'elaborazione statistica dei dati di
scavo o per lo studio dei materiali.

Dal 1996 ad oggi, l'informatica ha fatto dei rapi-
dissimi passi da gigante, permettendo un'accessi-
bilità quasi totale sia all'hardware che ai software
e promuovendo lo sviluppo di piattaforme *Open
Source* alternative ai colossi Apple o Microsoft per-
mettendo così la realizzazione di sistemi di studio e
analisi altamente professionali ma senza incorrere
nei gravi problemi che oggi procura l'adottare
software contraffatto.

Indubbiamente ora siamo arrivati ad un punto in
cui l'informatica è diventata quasi la protagonista
della moderna scienza archeologica, e proprio
per questo, già diverso tempo, i più autorevoli pro-
tagonisti di questi studi si esprimono in merito ad
una sorta di "autoregolamentazione" dell'utilizzo
del calcolatore in archeologia.

Questo articolo evidentemente non vuole essere
l'ennesimo e prolisso trattato sui benefici che l'in-
formatica porta alla moderna metodologia ar-
cheologica, bensì prende in esame una situazione
che oggettivamente va creandosi nelle università
di tutta Italia e che diverse voci, certamente più
titolate della mia, vanno denunciando da qual-
che anno.

L'enorme diffusione e la vasta scelta dei vari pac-
chetti software che permettono la gestione e
l'elaborazione dati alfanumerici e grafici di qual-
siasi formato sta favorendo lo sviluppo in questo
campo di figure, professionali e non, che ormai si
allontanano sempre più dall'archeologia, mentre
si avvicinano sempre di più a quella di un tecnico-
realizzatore di prodotti multimediali.

Certamente la divulgazione e la diffusione delle
informazioni relative alle ricerche archeologiche
in atto da parte dei vari gruppi universitari e dalle
Soprintendenze italiane è fondamentale ma per
alcuni versi ancora troppo lacunosa, e se la loro
diffusione può avvenire in maniera più completa,
semplice e comprensiva, andrà a vantaggio della
crescita scientifica della disciplina.

Il problema è stato invece sollevato dal fatto che
sempre più spesso si realizzano dei prodotti multi-
mediali molto accattivanti, cercando magari di
far passare come ricerca archeologica di alto li-
vello o addirittura per documentazione scientifica
delle ricostruzioni grafiche di grande impatto vi-
sivo, ma prive di valore scientifico e soprattutto di
contenuti.

L'archeologia si occupa di indagare il passato, in
maniera scientifica ed oggettiva e tutti i dati che
si raccolgono durante uno scavo archeologico o
metodologicamente corretto sono sempre più nu-
merosi e complicati da gestire.

È in queste circostanze che l'informatica deve in-
vece entrare a pieno titolo nella disciplina, ordi-
nando, processando, controllando e intrecciando
i dati che lo scavo restituisce, al fine di compren-
dere meglio i processi formativi che sono inter-
venuti nella deposizione di uno strato
archeologico.

Per ottenere questi risultati però spesso non si fa un
uso della tecnologia fine a se stessa, ed è questo
il pericolo che si sta correndo, usare la tecnologia,
giusto per usarla, non per aiutare realmente la mo-
derna metodologia archeologica.

L'informatica deve rimanere un mezzo, non il fine

dell'archeologia, cercando di non perdere mai di vista che tutti questi software ed applicazioni che ci permettono analisi e ricostruzioni meravigliose sono solo uno strumento per elaborare maggiori informazioni e non il fine unico della ricerca.

È un caso emblematico quello delle applicazioni GIS, termine sempre più diffuso e spesso abusato, che ultimamente sta perdendo la sua reale connotazione e funzione.

Sempre più archeologi infatti si cimentano nella realizzazione di piattaforme unicamente grafiche che permettono, mediante gli appositi comandi, di accendere o spegnere dei puntini che su una carta di sfondo identificano dei siti archeologici organizzati per tipologia o cronologia.

Certamente di grande effetto e visivamente molto intrigante ed esplicativo, ma la natura di un GIS non consiste nella visualizzazione di puntini colorati o tracciati su una carta, bensì nei contenuti di una banca dati connessa ad una rappresentazione cartografica georeferenziata.

Se di sola rappresentazione grafica si necessita, non è fondamentale utilizzare costosissimi e complicatissimi software GIS, basterebbe un qualsiasi software di grafica (vettoriale o raster) che, lavorando per livelli, riesce a gestire i diversi tematismi, senza necessariamente ricorrere a vere e proprie piattaforme GIS.

Infatti anche una piattaforma con una base cartografica povera, ma ricca di dati ed informazioni rimane comunque un buon GIS, mentre una piattaforma ricca di cartografia ma priva di interazione con un database relazionale non può assolutamente considerarsi un GIS.

Stesso discorso vale per le banche dati, che sempre più spesso vengono utilizzate unicamente per riprodurre in formato digitale le sempre più numerose e fondamentali schede cartacee che servono per la catalogazione dei dati di scavo.

Funzione certamente utile e comoda, in termini di trasportabilità e consultazione, ma realizzata con applicativi progettati per effettuare operazioni ed attività diverse; ovvero l'immagazzinamento e l'elaborazione statistica dei dati di scavo mediante confronti ed interrogazioni.

La corretta divulgazione delle ricerche, aiutata da queste splendide tecnologie, sarà fondamentale per una importante crescita della disciplina, ma senza mai dimenticare che la natura stessa dell'indagine archeologica ha come elemento fondamentale l'archeologo e, mediante la sua esperienza, l'interpretazione che esso dà alle diverse situazioni che la terra conserva.

L'informatica è, e rimarrà uno strumento mediante il quale arrivare più velocemente alla definizione di un problema e delle sue variabili, che successivamente l'archeologo dovrà interpretare e divulgare, magari con una suggestiva ricostruzione, ma certamente supportata da dati scientifici oggettivi

e puntuali.

Il futuro dell'informatica, anche in archeologia.

Secondo il parere dei più autorevoli teorici delle scienze informatiche, il futuro della disciplina si va orientando sempre più verso l'utilizzo di piattaforme libere o *Open Source*, che ammettono di operare nelle diverse scienze informatiche, anche applicate all'archeologia in totale legalità e senza limiti di licenze, permettendo così all'utente finale di utilizzare e realizzare prodotti professionali mediante l'utilizzo di applicativi gratuiti e liberamente distribuibili.

Grazie alla sempre maggiore diffusione del sistema operativo Linux, si vanno via via sviluppando pacchetti applicativi sempre più completi, cloni completamente funzionanti e assolutamente compatibili con i notissimi software di casa Microsoft o Apple che oggi dettano gli standard in un mondo che, in continuo sviluppo, sta diventando sempre più parte integrante della nostra vita e del nostro lavoro.

A partire dai pacchetti di *office - applications*, gestione archivi, fotoritocco, realizzazione di ambienti e grafica 3D, CAD, GIS e multimedia, oggi esistono delle validissime alternative sia a Windows che al MacOS, ma completamente gratuite e liberamente distribuibili, di elevato spessore professionale, ma utilizzabili senza limiti di diffusione e senza incorrere in sanzioni amministrative.

I vantaggi nell'utilizzare queste piattaforme sono ovvi, sia dal punto di vista economico che da quello legale, ottenendo gli stessi risultati e prodotti professionali, fino a poco tempo fa, realizzabili legalmente solo dietro un notevole sforzo economico. Fortunatamente ancora per poco, ma ancora oggi queste piattaforme hanno alcuni limiti, innanzitutto legati alla loro totale (o quasi) interazione con la rete, mentre in Italia sono purtroppo ancora molti i centri non coperti da connessioni ad alta velocità, mentre dal punto di vista dell'utenza non certamente specializzata, la complicata configurazione dei sistemi LINUX ancora non permette un'utilizzazione capillare.

Ma il futuro comunque sembra segnato, ed i prossimi anni ci aiuteranno meglio a comprendere questo interessantissimo fenomeno, che certamente permetterà una vera ed enorme rivoluzione democratica dell'informazione, non più legata alle grosse multinazionali, ma all'impegno e alla volontà di singoli, facenti parte di una comunità libera e con libero accesso alle informazioni.

