



Università degli Studi  
di Foggia



Dipartimento  
di Scienze umane



# L'INFORMATICA E IL METODO DELLA STRATIGRAFIA

Atti del Workshop  
(Foggia 6-7 giugno 2008)

a cura di  
Giuliano De Felice, Maria Giuseppina Sibilano, Giuliano Volpe



EDIPUGLIA

Bari 2008

© 2008 - Edipuglia srl, via Dalmazia 22/b - 70127 Bari-S. Spirito  
tel. 080. 5333056-5333057 (fax) - <http://www.edipuglia.it> - e-mail: [edipuglia@email.it](mailto:edipuglia@email.it)

*Redazione:* Valentina Natali  
*Copertina:* Paolo Azzella

ISBN 978-88-7228-551-0

*Il recente programma formativo organizzato dall'Università di Foggia nell'ambito del progetto ITINERA ([www.itinera.puglia.it](http://www.itinera.puglia.it)), ha rappresentato, per alcuni ricercatori italiani esperti in differenti settori dell'informatica applicata all'archeologia, l'occasione per avviare un confronto interdisciplinare sul ruolo che tecniche e metodologie hanno oggi nel processo archeologico. Da quella esperienza sono emersi numerosi spunti di riflessione che investono in modo particolare il rapporto tra stratigrafia e informatica: dal 3D alla gestione del dato spaziale, dalla documentazione digitale all'integrazione semantica.*

*Il workshop che si intende proporre ha l'obiettivo di allargare il dibattito appena avviato concentrando il focus sull'importanza e sul rilievo metodologico che gli strumenti informatici assumono nel quadro delle indagini archeologiche sul campo: dalla acquisizione dei dati (alfanumerici, spaziali, etc.) alla loro elaborazione.*

*Rischiamo di dire un'ovvietà nel ribadire come negli ultimi anni le applicazioni dell'informatica all'archeologia abbiano contribuito a delineare scenari nuovi nei quali la pratica stessa della ricerca archeologica risulta profondamente trasformata.*

*Negli ultimi anni le principali novità metodologiche nella ricerca archeologica sono arrivate dallo sviluppo delle applicazioni informatiche, che hanno dato vita ad uno scenario vario e contribuito a rendere più complesso il già articolato mondo delle metodologie di dominio. Non è facile estrarre delle linee di tendenza ed evoluzione in uno scenario così variegato; è evidente però un percorso che, senza apparentemente un filo logico o una guida unitaria, si contraddistingue per l'incessante sviluppo di soluzioni informatizzate di supporto all'attività archeologica. Esso conduce verso una diffusione delle metodologie informatiche in tutti gli aspetti della pratica archeologica, cosicché accanto ai più diffusi sistemi di ausilio alla gestione della documentazione si iniziano ad affermare esperimenti finalizzati ad un uso più avanzato degli strumenti informatici.*

*Nella pratica dello scavo archeologico in parti-*

*colare, a parte alcune punte di eccellenza, in Italia la situazione è invece più frammentata e disorganizzata. La stagione dei DB ha senza dubbio avviato e quindi reso più proficuo il dialogo fra tecnologi e archeologi, ma negli altri settori, ed in particolare nel supporto all'attività di scavo e documentazione le esperienze diffuse sul territorio non hanno ancora portato a riflessioni metodologiche di più ampio respiro.*

*Al giorno d'oggi la situazione è ancora definita da un accesso diretto delle équipes archeologiche a strumenti e metodi innovativi, senza una precisa prospettiva. La situazione dell'archeologia computazionale rispecchia fedelmente in definitiva quella più generale delle metodologie della ricerca, che sembrano quantomeno "distratte" nei confronti del metodo stratigrafico, che pure ad oggi, nella realtà come nell'immaginario collettivo, rappresenta ancora l'attività principale nell'ampio "ventaglio" delle metodologie. Una metodologia aggiornata, che faccia uso di strumenti innovativi, deve innestarsi profondamente su tutte le tappe del processo conoscitivo, dalle fasi preliminari a quelle di raccolta analitica, fino ai momenti di sintesi dell'interpretazione e della comunicazione.*

*Importanti e suggestivi spunti vengono dal campo delle applicazioni 3D. In via di esaurimento la concezione che immagina visioni più riduttive e ormai anacronistiche che identificano la Virtual Archaeology come sinonimo di ricostruzione di monumenti e siti, si fanno strada punti di vista più ampi che ricollegano a questo il più ampio settore della virtualizzazione dell'intera realtà archeologica. Anche grazie a tecnologie innovative quali il laser scanning e la fotomodellazione la tridimensionalità in archeologia si sta affrancando dalla veste riduttiva che la vedeva classificata fra gli strumenti per la comunicazione divulgativa e per la produzione di ricostruzioni architettoniche, che non hanno nulla di particolarmente innovativo a parte la tecnologia che oggi permette di realizzarle con maggiore facilità ed efficacia.*

Giuliano De Felice, Andrea D'Andrea