

RECENSIONI

Archeologia e Calcolatori
34.2, 2023, 357-360
doi 10.19282/ac.34.2.2023.19

F. CIOTTI (ed.), *Digital Humanities. Metodi, strumenti, saperi*, Roma, Carocci Editore, 2023.

Era il 1992 quando veniva pubblicato il volume *Calcolatori e Scienze Umane. Archeologia e Arte, Storia e Scienze Giuridiche e Sociali, Linguistica, Letteratura* (Milano, ETAS Libri), come esito del Convegno organizzato dall'Accademia Nazionale dei Lincei e dalla Fondazione IBM Italia. Tito Orlandi, nella sua introduzione dal titolo "Informatica umanistica: realizzazioni e prospettive", oltre ad offrire un quadro dettagliato delle Associazioni, dei Centri, delle riviste specializzate e dei settori applicativi, poneva l'accento non solo sui problemi di carattere teorico connessi alla rappresentazione formalizzata delle informazioni, ma anche su quelli operativi, perché «il lavoro di chi applica l'informatica alle discipline umanistiche è soprattutto di tipo sperimentale». Così Orlandi indicava nella scelta e nello sviluppo di software interattivi, di linguaggi di marcatura e di un'organizzazione integrata del lavoro in un ambiente uniforme la strada più opportuna per favorire la crescita e la corretta applicazione dell'informatica nell'ambito delle discipline umanistiche.

A trent'anni dall'uscita di quel volume è stato stampato per i tipi dell'Editore Carocci il libro *Digital Humanities. Metodi, strumenti, saperi*, a cura di Fabio Ciotti, dedicato alla memoria di Dino Buzzetti, scomparso nell'aprile 2023, proprio mentre si procedeva all'invio alle stampe del volume. A Buzzetti si deve la prefazione al volume (*Prefazione. Oltre il limite istituzionale*, pp. 15-15), in cui lo studioso si sofferma sul progresso degli studi di informatica umanistica in Italia, fortemente caratterizzato oggi «dall'irruzione del nuovo concetto di Digital Humanities, sempre più contrapposto, anche esplicitamente a quello originario di Humanities Computing».

A Tito Orlandi, insieme a Francesca Tomasi, viene demandato il compito di illustrare la *Storia dell'informatica umanistica in Italia* (pp. 35-47), che vede dagli anni Novanta il prevalere degli aspetti tecnologici da un lato e la funzione trainante del web dall'altro. Il 2000 segna un momento di cesura con il passato attraverso quello «shift, che è tanto terminologico quanto concettuale, dalla Humanities Computing alle Digital Humanities», in cui la

computazione torna ad essere una priorità e la rappresentazione digitale uno strumento di comunicazione dei risultati della ricerca. Il cambiamento decisivo si avverte però soprattutto nell'ultimo decennio, quando alle attività in locale si sostituisce il cloud, quando i dati si trasformano in Big Data e quando si assiste alla rinascita dell'Intelligenza Artificiale grazie agli sviluppi delle tecniche di Machine Learning. Le previsioni di Orlandi del 1992, dunque, non erano poi così lontane dalla realtà nell'indicare che sarebbero stati proprio i linguaggi e l'ambiente di lavoro a guidare gli sviluppi futuri.

Prima di passare all'analisi della struttura e dei contenuti del volume, va ricordato in questa sezione introduttiva il dotto intervento del curatore Fabio Ciotti (*Introduzione. La galassia delle Digital Humanities*, pp. 19-34) che affronta innanzitutto la questione terminologica, evidenziando come il termine anglofono Digital Humanities sia quello più adatto a definire un settore complesso e di natura interdisciplinare, in continua evoluzione ed espansione e con un'ampia varietà di approcci. La comunità scientifica che si interessa di Digital Humanities è oggi divenuta ampia e diversificata e il termine "galassia" utilizzato da Ciotti risulta un'efficace metafora astronomica che descrive questo campo del sapere come un disco galattico caratterizzato da un nucleo, cioè un ambito di ricerca autonomo dai caratteri transdisciplinari, da una parte interna in cui sono presenti bracci di spirale formati da stelle giovani (le singole discipline di recente formazione, dalla linguistica computazionale all'informatica archeologica) e da un profilo esterno, che consente alla galassia di entrare in contatto sia con le discipline umanistiche tradizionali sia con altre galassie disciplinari, in una sfera spazio temporale che determina l'interdisciplinarietà della ricerca.

La struttura "astronomica" descritta nelle pagine introduttive si riflette anche nell'impostazione del volume, che è diviso nelle due parti dedicate a "Metodi, strumenti e infrastrutture" e "Campi e saperi", corrispondenti, nell'idea del curatore «al nucleo e al disco descritti sopra, con alcune licenze». La prima parte si apre con un intervento focalizzato sulla nozione di modello e modellizzazione, aspetto centrale della riflessione metodologica nelle Digital Humanities (*Modelli, metamodelli e modellizzazione nelle Digital Humanities*, di A. Ciula e C. Marras, pp. 51-65), a cui seguono alcuni capitoli incentrati sui testi, «i principali oggetti... e i principali strumenti di studio di buona parte delle discipline umanistiche», con particolare riguardo alla modellizzazione e codifica tramite linguaggi e framework (*La codifica del testo, xml e la tei*, di A. Ciotti, pp. 66-90), ai metodi di analisi quantitativa, con riferimento specifico al Machine Learning e alla Data Science (*L'analisi del testo*, di A. Ciotti, pp. 91-113), e alle edizioni scientifiche digitali (*Critica testuale e nuovi metodi: l'edizione scientifica digitale*, di E. Pierazzo e R. Rosselli Del Turco, pp. 114-136). Segue una trattazione che riguarda più specificatamente il settore dei beni culturali, in relazione al Semantic Web e ai Linked Data

(*Semantic Web, Linked Data e beni culturali*, di F. Tomasi e F. Vitali, pp. 137-159), sulla base dell'esperienza relativa alla collezione di Federico Zeri, ricca di quasi 400 epigrafi romane, una biblioteca d'arte e una fototeca. Il Semantic Web offre modelli e strumenti per creare rappresentazioni digitali avanzate di conoscenze specifiche, che in questo caso sono quelle relative ai beni culturali nelle collezioni, utili a superare i limiti degli schemi rigidi e a consentire una descrizione completa del bene stesso e di tutte le entità e i concetti ad esso collegati. Il nesso tra dati provenienti da fonti diverse è oggi possibile attraverso i Linked Open Data che, mediante la combinazione di informazioni eterogenee, consentono la creazione di reti di dati e infrastrutture concettuali sempre più complesse.

Dopo un capitolo sulla linguistica computazionale e il Natural Language Processing (*Trattamento automatico del linguaggio e Digital Humanities: metodi e strumenti, sfide*, di S. Montemagni, pp. 160-177), vengono poste al centro della trattazione le biblioteche digitali (*Biblioteche digitali: nascita, evoluzione, futuro*, di M. Agosti, pp. 178-196), le infrastrutture di ricerca sviluppate dall'Unione Europea, come CLARIN e DARIAH, nel loro ruolo di promotori di collaborazione e innovazione tecnologica (*Infrastrutture digitali per le scienze umane e sociali*, di M. Monachini e F. Frontini, pp. 197-213), nonché l'ecosistema dell'editoria scientifica digitale, con l'Open Access e l'Open Science, esaminati in riferimento a due progetti, le banche dati PubMed e Medrxiv (*Cultura open e cittadinanza scientifica*, di P. Castellucci, pp. 214-225). La cultura open è considerata una condizione fondamentale per un dialogo consapevole riguardo al diritto all'accesso all'informazione e alla conoscenza; essa non è solo un'ideologia isolata o una reazione contro il mercato, ma una risposta politica e scientifica ai bisogni profondi della società e delle comunità di ricerca.

La Parte Seconda contiene contributi che riflettono in particolare la specificità italiana, esplorando settori disciplinari con una forte tradizione di studi ed evidenziando risultati di eccellenza e sinergie in ambiti oggi in rapida espansione. Gli argomenti trattati considerano il rapporto con il digitale di alcune importanti discipline, anche nel loro percorso storico: la storia (*Storia digitale e Digital Public History: le novità di un antico mestiere*, di M. Ravveduto e E. Salvatori, pp. 229-254); la geografia (*Geografie digitali*, di R. Sprugnoli e T. Tambassi, pp. 255-266); la musicologia (*Musicologia digitale e spartiti digitali*, di R. Viglianti, pp. 267-281); l'archeologia (*L'informatica archeologica nell'era postdigitale*, di P. Moscati, pp. 282-298); la storia dell'arte (*La storia dell'arte e il digitale*, di A. Sbrilli, pp. 299-311); gli studi classici greci e latini (*L'antichità greco-romana e le tecnologie digitali*, di M. Berti, pp. 312-324); la filosofia (*Filosofia digitale? Orizzonti disciplinari*, di C. Marras, pp. 325-336); l'epigrafia (*L'epigrafia di fronte alla sfida del digitale*, di S. Orlandi, pp. 337-350).

In particolare, il capitolo dedicato all'informatica archeologica esamina questa disciplina nata negli anni Cinquanta del Novecento, che si è posta come fertile connubio di umanesimo, scienza e tecnologie, assumendo nel tempo un ruolo cruciale nella ricerca e gestione del patrimonio e contribuendo anche alla trasmissione efficace delle conoscenze sulle civiltà del passato. Il termine "Digital Archaeology" è oggi forse quello più adatto ad indicare questo ambito, che vede nel processo di digitalizzazione dei dati la fase fondante di ogni momento della ricerca e nelle infrastrutture di ricerca dedicate all'Heritage Science l'ambiente ideale per la consultazione e la conservazione delle informazioni. Anche l'epigrafia antica, al centro del saggio di S. Orlandi, è una disciplina che ha una lunga storia di progetti digitali; una disciplina che continua anche oggi nella sfida di sfruttare le grandi potenzialità offerte dalle tecnologie senza venir meno ai suoi caratteri fondamentali, finalizzati alla ricostruzione culturale e storica dei contesti antichi.

Con la ricchezza delle tematiche affrontate, il volume offre una mappa articolata delle possibilità illimitate che la transizione digitale offre agli studi umanistici e incoraggia a cogliere le opportunità offerte dalle tecnologie per affermare la centralità di un sapere in grado di affrontare le sfide attuali e contribuire alle prospettive future.

ALESSANDRA CARAVALE

Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale - CNR
alessandra.caravale@cnr.it

Archeologia e Calcolatori
34.2, 2023, 360-363
doi 10.19282/ac.34.2.2023.20

N. DELL'UNTO, G. LANDESCHI, *Archaeological 3D GIS*, London & New York, Routledge, 2022.

Il volume di Nicolò Dell'Unto e Giacomo Landeschi è pubblicato dalla casa editrice Routledge e prevede anche una versione open access con licenza CC BY-NC-ND 4.0 sul sito dell'editore (<https://doi.org/10.4324/9781003034131>). Il libro, arricchito da figure a colori di ottima qualità, si configura come un punto di riferimento fondamentale sugli sviluppi futuri dell'uso del GIS in ambito archeologico, grazie alla novità e alla profondità dei temi trattati e ad alcune oculare scelte editoriali, come quella di non ambire ad essere un tradizionale manuale universitario o un compendio tecnico-pratico o una raccolta di casi studio, ma di recuperare elementi chiave da ciascuno di questi "generi editoriali" per arrivare ad un pubblico di studiosi eterogeneo.

La Prefazione (pp. xvi-xvii), ad opera di Gary Lock, mette a fuoco l'importanza del volume nell'affrontare sistematicamente le innovative

opportunità offerte dalla possibilità di lavorare con dati 3D in ambiente GIS. Un approccio che permette di approdare allo sviluppo di sistemi che integrano l'uso dei GIS, tipici della landscape e della field archaeology, con quello dei modelli 3D e della realtà virtuale, appannaggio della Virtual Archaeology; due discipline troppo frequentemente caratterizzate da sviluppi paralleli e indipendenti. Nella Premessa (p. xviii), ad opera degli stessi autori, si dichiara infatti come l'obiettivo del libro sia quello di stimolare la riflessione sulle opportunità di rappresentazione e analisi geospaziale delle informazioni 3D.

Il successivo capitolo di Introduzione (pp. 1-4) presenta la struttura del volume e le strategie di utilizzo suggerite. Il libro offre uno sguardo sui differenti metodi per risolvere i vari problemi che si possono presentare nello studio dello spazio tridimensionale, fornendo una descrizione dettagliata delle metodologie di ricerca. L'opera non costituisce dunque, a detta degli stessi autori, un manuale tecnico, ma un riferimento metodologico ricco di casi studio – alcuni più noti, come Pompei e Çatalhöyük, altri meno famosi, come i diversi siti preistorici e protostorici della Scandinavia meridionale – e soluzioni a problematiche archeologiche indagabili attraverso strumenti GIS 3D, ovvero piattaforme in grado di collezionare, visualizzare, comparare ed effettuare analisi geospaziali su dati tridimensionali e non. L'aspetto tecnico-pratico non viene comunque trascurato, ma limitato a specifici “informative box” che approfondiscono alcuni degli aspetti tecnici descritti. La scelta si rivela efficace sul piano della comunicazione in quanto permette un uso diversificato dello strumento a seconda delle necessità del lettore e del suo grado di esperienza. Il dettaglio e la chiarezza con cui vengono illustrati i diversi passaggi necessari al raggiungimento del risultato, in un rapporto bilanciato tra stimoli suscitati e strumenti forniti, invogliano il lettore a replicare i medesimi flussi di lavoro nei propri progetti.

Così i primi due capitoli costituiscono le necessarie cornici teoriche e metodologiche dello sviluppo dei sistemi GIS e della modellazione 3D in archeologia. Si tratta di due sezioni importanti per fornire un'introduzione a chi si avvicina per la prima volta a questi temi, di cui viene proposta una efficace e aggiornata sistematizzazione conoscitiva. Il Capitolo 1 (*Geographical Information System in archaeology*, pp. 5-17) si pone l'obiettivo di definire il ruolo del GIS in archeologia con particolare attenzione all'analisi spaziale e ai metodi quantitativi, mentre il Capitolo 2 (*3D models and knowledge production*, pp. 18-28) si concentra sulle rappresentazioni e sui modelli 3D.

Il Capitolo 3 (*3D GIS in archaeology*, pp. 29-54) confronta tra loro diversi tipi di piattaforme GIS 3D, mettendole in rapporto ad altre forme di visualizzazione e gestione dei dati 3D oggi in uso (BIM e Game-based visualization platforms). Inoltre, vengono forniti alcuni utili suggerimenti sulla strutturazione dei dati in un GIS 3D, assieme ad una utile panoramica delle

varie forme di rappresentazione dei dati tridimensionali (§3.2 *Boundary, surface and volume 3D representations*, pp. 37-43). Da un punto di vista metodologico, un maggiore approfondimento sui sistemi BIM poteva essere auspicabile in questa sezione, soprattutto se considerati nel rapporto con i sistemi GIS in esame. Questo avrebbe consentito di delineare gli specifici campi di applicabilità ed evidenziare le profonde differenze che separano questi due sistemi. La trattazione avrebbe necessariamente occupato un certo spazio, costringendo gli autori ad allontanarsi dal tema principale, ma avrebbe fornito risposte ad alcune domande che possono sorgere nel corso della lettura: quando preferire uno dei due sistemi? Quando integrarli in ragione della loro possibile interoperabilità? Un aspetto, quest'ultimo, su cui le grandi case produttrici di software (soprattutto Autodesk ed ESRI) stanno ultimamente investendo molte risorse.

Il Capitolo 4 (*Deploying 3D GIS at the trowel's edge*, pp. 55-82) illustra diversi esempi riguardanti l'uso di GIS 3D a supporto delle indagini sul campo, fornendo utili indicazioni e strategie per la gestione degli stessi sul cantiere, attraverso i casi di studio multidisciplinari di Çatalhöyük (Turchia), Kämpinge e Sandby borg (Svezia). Si tratta evidentemente di contesti archeologici tra loro molto diversi sia per cronologia sia per ambito culturale, ma questo contribuisce a dimostrare la versatilità dello strumento informatico adottato. Il Capitolo 5 (*Surface and subsurface analysis*, pp. 83-95) esplora le potenzialità del GIS 3D per analizzare dati derivati da nuvole di punti al fine di valutare lo stato di conservazione delle superfici, se colpite da danni antropici, come nel caso del villaggio vichingo di Öppenskär (Svezia), o dal degrado ambientale, come nel caso di Pompei (Italia).

Il Capitolo 6 (*3D visibility analysis*, pp. 96-108) discute l'impatto del GIS 3D sugli studi di visibilità per mezzo dell'analisi LOS (line of sight), utilizzata per misurare interrelazioni visuali dirette tra un punto di osservazione (A) e un oggetto (B) all'interno di uno spazio 3D. Nel caso studio che accompagna il capitolo, quello della *domus* di Cecilio Giocondo a Pompei, questo tipo di analisi viene applicato per ricostruire il diverso grado di visibilità di due distinte scene pittoriche all'interno della casa. Il capitolo 7 (*Volumes*, pp. 109-124) introduce e discute le tecniche di visualizzazione e analisi volumetrica; il caso della grotta di Stora Förvar (Svezia) offre la possibilità di esaminare le potenzialità di questo strumento. La ricostruzione delle informazioni volumetriche del deposito archeologico sulla base delle informazioni d'archivio, assieme alla loro rappresentazione in uno spazio tridimensionale, permette agli studiosi di valutare la distribuzione spaziale delle classi di manufatti rinvenuti, giungendo così alla costruzione di nuovi modelli interpretativi per il contesto. Interessanti poi le possibili applicazioni relative alla visualizzazione volumetrica per i dati provenienti da indagini geofisiche, specialmente quelli forniti dal GPR (Ground Penetrating Radar).

Il Capitolo 8 (*Future developments*, pp. 125-132), che si chiude con un breve sommario dal carattere conclusivo, discute l'impatto che nuove tecniche e dispositivi stanno avendo sulla pratica archeologica, come le applicazioni del LIDAR o la possibilità di utilizzare tecniche di Machine Learning, e in particolare gli algoritmi di deep learning, per individuare e classificare caratteristiche archeologiche. Insomma, come osserva Gary Lock nella Prefazione, «In their final chapter the authors address future developments and include interesting areas such as the senses, movement and perception, aurality, and acoustics, a list that would move us even closer to modelling being human». Infine, un ricco apparato bibliografico chiude il volume, consentendo ai lettori di rendersi conto complessivamente delle reali dimensioni, della varietà e del livello tecnologico raggiunto in questo settore di studi.

In definitiva, l'opera di Dell'Unto e Landeschi offre al lettore un quadro completo dell'evoluzione metodologica e applicativa del GIS 3D in archeologia e lo fa nel modo più immediato ed efficace possibile, mostrando i risultati che derivano dalla sua applicazione. L'esperienza degli autori, spesso direttamente coinvolti nei progetti di ricerca da cui sono tratti i casi studio, risulta evidente ed accresce la concretezza con cui vengono descritte le problematiche scientifiche e le soluzioni tecniche adottate per farvi fronte. Al termine della lettura del volume non si può che confermare quanto emerge dalla premessa. La possibilità offerta dal GIS 3D di costruire un ponte tra diversi aspetti dell'archeologia digitale mediante l'integrazione di alcuni dei loro principali mezzi espressivi (il GIS e il modello 3D) si conferma come un affascinante stimolo di ricerca, che apre interessanti prospettive di indagini future.

GIACOMO MANCUSO

Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale - CNR
giacomo.mancuso@cnr.it

Archeologia e Calcolatori
34.2, 2023, 363-366
doi 10.19282/ac.34.2.2023.21

M. FIGUERA, *Past for the future: archeologia, conservazione e nuove tecnologie. Casi studio greci e italiani*, Antico, Edizioni Quasar, 2022.

Attraverso i risultati di progetti nazionali e internazionali, il volume propone una rassegna di applicazioni tecnologiche e approcci digitali per la comunicazione, la tutela e la fruizione del patrimonio archeologico. I casi studio esaminati sono relativi a siti di due macroaree affini: la Sicilia e Creta. L'ampio spettro delle azioni che il volume affronta, e che presentava il rischio di una miscellanea di difficile orchestrazione, trova un'efficace sintesi nel tema del digitale, che l'autrice ha affrontato con continuità negli ultimi

anni, con un focus particolare sui dati (M. FIGUERA, *Un sistema per la gestione dell'affidabilità e dell'interpretazione dei dati archeologici. Percezione e potenzialità degli small finds: il caso studio di Festòs e Haghia Triada*, *Praehistorica Mediterranea* 8, Oxford, Archaeopress, 2020; M. FIGUERA, *A Fuzzy approach to evaluate the attributions reliability in the archaeological sources*, «*International Journal on Digital Libraries*», 22, 3, 2021, 289-296, <https://doi.org/10.1007/s00799-020-00284-6>).

La “polisemia” del dato digitale e il variegato potenziale informativo ne rendono oggettivamente difficile una rigida finalizzazione; da qui l'esplosione dei diversi ambiti di utilizzo delle nuove tecnologie per il patrimonio archeologico, con un'apprezzabile dimensione storica introduttiva per ciascuna, che rende ragione dell'evoluzione di discipline e applicazioni. Altri temi sono trasversali all'intera trattazione e si intrecciano significativamente all'interno dei diversi capitoli. La sostenibilità del patrimonio archeologico, per esempio, in cui restauro, conservazione e tutela materiale si sovrappongono alla necessità di un turismo responsabile e di un più ampio coinvolgimento delle comunità per un più significativo impatto sociale.

Il Capitolo 1, dedicato a comunicazione e storytelling, affronta diversi di questi aspetti. Il potere dell'archeologo nella creazione di una narrazione del passato, potere che si fa politico ed economico, è oggi sostenuto da mezzi tecnologici di sicura presa sul grande pubblico, ma non è un fatto concettualmente nuovo. Il testo, infatti, rammenta giustamente il caso emblematico della Cnosso di Arthur Evans: «un'eterotopia, un modo di vedere cose non realmente viste, una forma al contempo istituzionalizzata e isolata di “banca dell'immaginazione” nella memoria collettiva cretese». Questione del ruolo dei social nella democratizzazione della fruizione o degli stakeholder nell'elaborazione di contenuti e proposte culturali sono alcuni dei passaggi più interessanti del capitolo, utili a riflettere su quanto Realtà Aumentata, visite immersive e copie digitali siano davvero strumenti neutri che, semplicemente, rendono più accessibile il patrimonio culturale. Certamente il loro contributo avvantaggia il racconto di siti archeologici particolarmente sfidanti come quelli affrontati nel volume: siti appartenenti al patrimonio diffuso o caratterizzati da strette integrazioni di senso tra paesaggio e insediamenti o siti multifase.

Queste esigenze aprono ad una dimensione ampiamente territoriale il patrimonio archeologico, come discusso nel Capitolo 2, dedicato a restauro, tutela e fruizione. Dopo un ampio *excursus* sulle strategie di conservazione, il discorso si focalizza, in particolare, sul tema delle coperture dei siti archeologici come strumento di “conservazione attiva”. Alla fruizione quale ultimo passaggio della «filiera concettuale ricerca-tutela-valorizzazione» (D. MANACORDA, *Archeologia tra ricerca, tutela e valorizzazione*, «Il Capitale Culturale», 1, 2010, 139) è, invece, riferito il cuore della trattazione sugli strumenti digitali applicati all'archeologia (realtà virtuali, ricostruzioni 3D,

realtà aumentata, gamificazione), con una finalizzazione rispetto alle caratteristiche dei diversi scenari e passando da soluzioni indoor ad outdoor. In particolare, sono distinte tre grandi tipologie di strumenti per la fruizione: quelli per una fruizione dinamica e attiva (dimostrazioni di archeologia sperimentale, attività di reenactment); strumenti iconico-visivi (fotografie, disegni, pannelli informativi, modelli 3D, prodotti multimediali, segnaletica in generale); strumenti simbolici, in cui parole e dati numerici rivestono un ruolo preponderante (cartografia, guide cartacee e audioguide).

All'interno di tali categorie sono passate in rassegna alcune soluzioni tecnologiche più innovative e di impatto sui fruitori, come le "period room", allestite anche grazie alla Realtà Virtuale, o le "time machine", particolarmente indicate per la comunicazione dei siti multifase, accanto ad altri prodotti digitali oggi più largamente diffusi, come i modelli tridimensionali da laser scanner o fotogrammetria. Bubble viewer, emotional browsing, serious game, ArTGlass e altro ancora costituiscono ulteriori evoluzioni per l'utilizzo anche a carattere interattivo e/o immersivo di tali prodotti, in una dimensione sempre più fortemente sensorializzata della fruizione.

Il Capitolo 3 è dedicato alla descrizione dei casi studio, doverosamente introdotti da alcune considerazioni sulle affinità dei due macrocontesti di appartenenza, la Sicilia e Creta, nonché sulle caratteristiche cronologiche e tipologiche dei siti selezionati al loro interno (rispettivamente: Calaforno, Calicantone, Megara Hyblaea; Festòs, Haghia Triada). Alcune caratteristiche, in particolare, accomunano questi contesti: presenza di criticità ambientali, complessità dei siti (difficilmente accessibili o multifase), specifiche sfide di comunicazione, necessità di approcci digitali nell'acquisizione e trattamento dei dati. Per ciascun sito è proposta una breve storia degli studi, una descrizione, un'analisi delle criticità, un'esposizione degli strumenti di fruizione utilizzati.

Multidisciplinarietà e tecnologia sono, all'interno del volume, gli strumenti chiave per affrontare la complessità in archeologia, con un approccio di carattere territoriale oggi imprescindibile. È merito del testo intrecciare continuamente all'esposizione di tecniche e strumenti l'idea che ciò non significhi semplicemente una particolare ampiezza in senso topografico del territorio analizzato, ma coinvolga la nozione di archeologia sociale del paesaggio e cioè di un'interazione uomo-ambiente che si snoda dall'antichità ai nostri giorni, in cui la presenza del patrimonio archeologico nelle comunità di appartenenza riveste un ruolo identitario fortissimo, sentito dal grande pubblico come confortante soluzione alla minaccia proveniente dalle politiche culturali sovranazionali e da una narrativa globalizzata. Perfino dal punto di vista del Diritto Internazionale, infatti, la nozione identitaria della cultura e la diversità culturale sono considerate ormai pietre miliari della dottrina, a partire dal General Comment n. 21 del 2009 sul diritto all'identità culturale messo a punto dal CESCR (Committee on Economic, Social and Cultural

Rights). In questa prospettiva, il volume fornisce un interessante contributo alla comprensione della complessa dimensione sociale dell'archeologia e delle sue implicazioni sia teoriche, sia materiali. Il patrimonio archeologico si caratterizza infatti per una particolare suscettibilità alla costruzione di una funzione identitaria e pone la sfida alla costruzione di una comunicazione che sia allo stesso tempo oggettiva e inclusiva.

FRANCESCA BUSCEMI

Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale - CNR
francesca.busce mi@cnr.it

Archeologia e Calcolatori
34.2, 2023, 366-369
doi 10.19282/ac.34.2.2023.22

D. MANACORDA, M. MODOLO (eds.), *Le immagini del patrimonio culturale, un'eredità condivisa?*, *Atti del Convegno promosso dalla fondazione Aglaia (Firenze 2022)*, Ospedaletto (Pisa), Pacini Editore, 2023.

Il volume pubblica gli atti del Convegno promosso a Firenze nel giugno 2022 dalla Fondazione Aglaia – Diritto al patrimonio culturale (<https://www.fondazioneaglaia.it/>), nata nel 2020 dalla trasformazione dell'Associazione culturale Past in Progress, che dal 2010 ha promosso la conoscenza del patrimonio culturale attraverso il coordinamento e la gestione di progetti di ricerca, didattica, divulgazione, educazione civica e valorizzazione dei beni storico-archeologici. Il volume, come il tema del Convegno, è incentrato sul dibattito riguardo il limite di utilizzo delle immagini del patrimonio culturale pubblico alla luce dello sviluppo e della diffusione capillare di mezzi tecnologici che ne accrescono le possibilità di diffusione.

Il libro, curato da Daniele Manacorda e Mirco Modolo, è articolato in tre sezioni: una prima ampia introduzione ai temi in oggetto e due parti che contengono gli interventi di rappresentanti di diverse discipline: nella prima parte compaiono giuristi, economisti, esponenti delle istituzioni (università, ministero, etc.) e rappresentanti delle associazioni, mentre nella seconda trovano posto le testimonianze di protagonisti dall'imprenditoria culturale e di istituti culturali pubblici e privati. A corredo degli interventi sono presenti illustrazioni in bianco e nero, spesso riproduzioni di inserti pubblicitari anche d'epoca, che descrivono efficacemente il cosiddetto "riuso" delle immagini di beni artistici e archeologici in ambiti essenzialmente commerciali, con l'intento di fornire un contrappunto ironico ai temi trattati.

Nella Premessa, a cura di Carolina Megale, rappresentante della Fondazione Aglaia, si descrivono efficacemente i tre tipi di approccio all'utilizzo iconografico del patrimonio culturale: il primo attribuisce ai beni culturali un

valore fondamentale estetico, il secondo attiene alla concezione identitaria delle comunità che ospitano i beni e il terzo è relativo alle potenzialità di volano economico, non solo in relazione al cosiddetto mercato culturale, ma anche alle possibilità offerte dall'utilizzo di nuove tecnologie digitali.

Nella parte introduttiva, l'intervento di Daniele Manacorda (pp. 15-31) propone una sorta di decalogo per la piena liberalizzazione dell'uso delle immagini del patrimonio culturale, in particolare per scopi di studio e di ricerca. L'obiettivo auspicato coincide con il compito di educare le comunità a prendersi cura attivamente del proprio patrimonio culturale attraverso attività di conoscenza, tutela, valorizzazione, fruizione e comunicazione. Di particolare attualità il "decimo argomento" del decalogo che mette in luce le difficoltà ancora presenti, soprattutto nel nostro Paese, in relazione ad una fruizione aperta, ad una piena liberalizzazione delle immagini, anche in rapporto al recente Piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale (PND). Le considerazioni presentate da Manacorda sono attualizzate alla luce del decreto n. 161 dell'11 aprile 2023, con cui il Ministero dei Beni Culturali ha introdotto linee guida per la determinazione degli importi minimi per la riproduzione digitale dei beni culturali statali, compresi quelli in pubblico dominio. Il decreto ha suscitato accesi dibattiti e aspre critiche (cfr. da ultimo la delibera 20 ottobre 2023, n. 76/2023/G della Corte dei Conti), andando ad impattare negativamente sulla valorizzazione e diffusione del patrimonio culturale italiano nel mondo e sulla condivisione della conoscenza.

Mirco Modolo (pp. 33-69) compie invece un interessante *excursus* storico dal 1892 ai giorni nostri in cui si ripercorrono, anche attraverso documenti originali, i rapporti tra i produttori di materiale fotografico (tra gli esempi più noti quello dei Fratelli Alinari) e il governo, spesso noncurante del fatto che il materiale fotografico fosse il veicolo più rapido ed efficace di raccolta e catalogazione del patrimonio culturale: ciò porta a riflettere sul fatto che un problema sollevato più di un secolo fa sia in realtà ancora irrisolto. Oggigiorno, però, all'interno del dibattito si è inserito come prepotente protagonista il progresso tecnologico e le sue espressioni che hanno ripercussioni anche sul piano giuridico.

L'importanza delle fotografie per lo studio della storia dell'arte è chiaramente richiamata in una lettera che Vittorio Alinari scrisse al Ministro Pasquale Villari l'8 marzo 1892, in seguito alla presentazione alla Camera di un progetto di legge, di cui un articolo avrebbe riguardato l'imposta di una tassa sulla riproduzione fotografica dei monumenti esistenti in luoghi chiusi appartenenti allo Stato. Queste le parole del fotografo: «Quest'articolo, come mi viene comunicato, sembrami non solo ledere fortemente gl'interessi de' fotografi esercenti, che formano adesso, specialmente nella nostra città, un nucleo abbastanza rilevante, ma nuocerebbe altresì al progressivo sviluppo di quelle collezioni artistiche che sono di non dubbia utilità per gli studiosi,

i quali si compiacciono ricorrere ad esse per quei raffronti necessari, in mancanza di documenti, a completare ed in certi casi rettificare la storia dell'arte».

Dopo questa parte introduttiva, nella "Parte prima: i punti di vista" si sussegue una serie di interventi che si soffermano su alcuni aspetti specifici, dando rilievo al punto di vista accademico (Giorgio Resta per gli aspetti giuridici, Grazia Semeraro per l'archeologia e i beni culturali, Massimo Fantini per gli aspetti economici), a quello dell'associazionismo (Andrea Brugnoli) e infine a quello del Ministero della Cultura, con particolare riferimento all'attività dell'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale (Laura Moro). Tutti gli Autori sottolineano come nel campo dei beni culturali la possibilità di accesso e fruizione alla documentazione iconografica dovrebbe essere la regola, ovviamente con le limitate eccezioni decise dalle singole istituzioni.

D'altronde questa è la tendenza internazionale che si orientata verso l'apertura dei dati attraverso normative sempre più aderenti ai dettami della Convenzione quadro del Consiglio d'Europa del 2005 sul valore del patrimonio culturale per la società (Convenzione di Faro), secondo cui la conoscenza e l'uso del patrimonio culturale rientrano a pieno titolo fra i diritti umani per cui è necessario creare nuove modalità di accesso e permettere forme innovative di fruizione. Sicuramente il Piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale (PND), approvato il 30 giugno 2022 e consultabile online (<https://docs.italia.it/italia/icdp/>) denuncia il grave ritardo italiano e offre indicazioni molto dettagliate sulle modalità tecniche della digitalizzazione, ma, nonostante l'apertura verso la politica dell'open access, continua ad avere problemi a perseguirla operativamente.

Nella seconda parte del volume sono presenti le testimonianze di esperti di varie discipline e di settori innovativi dell'editoria, della grafica e del design, che presentano le loro esperienze dirette e testimoniano quanto la cultura possa essere diffusa e comunque partecipata da soggetti anche non istituzionali. Si tratta di contributi che provengono da protagonisti che svolgono attività molto diverse tra loro e che illustrano un ampio panorama che va dal mondo della ricerca (Daniele Malfitana e Antonino Mazzaglia) alla gestione dei musei (Martina Bagnoli, Beppe Moiso e Tommaso Montonati) e degli archivi fotografici (Claudia Baroncini), e dal mondo dell'editoria e delle associazioni per la diffusione della conoscenza libera (Riccardo Falcinelli e Iolanda Pensa) all'industria culturale e a quella creativa rivolta all'intrattenimento elettronico (Stefano Monti e Fabio Viola).

In particolare, l'esperienza dei curatori museali e delle fondazioni trasmette ai lettori una conoscenza sulle modalità con cui i professionisti del patrimonio culturale, indicati con l'acronimo MAB – scelto dall'Associazione Italiana Biblioteche, dall'Associazione Nazionale Archivistica Italiana e dall'ICOM Italia per coordinarsi ed esplorare le prospettive di convergenza

tra gli istituti in cui operano i professionisti degli archivi, delle biblioteche, dei musei – affrontino i temi delicati della valorizzazione e promozione delle proprie collezioni e di come si rapportino con il mondo degli studiosi. Come già emerso nelle pagine precedenti del volume, la classificazione e lo studio del materiale documentario visivo permettono di recuperare informazioni altrimenti impossibili da recepire e descrivere, specie trattando collezioni di grandi dimensioni. Da ciò deriva ancora una volta la necessità di semplificare l'accesso al patrimonio iconografico.

Nel panorama articolato che viene offerto dal volume sul tema del ruolo svolto dalle immagini per trasmettere e perpetuare l'eredità culturale del patrimonio, occorre sottolineare come da più di un intervento emerga che il concetto di "autorizzazione" è espressione della limitazione dell'interesse soggettivo nei confronti di un interesse collettivo. Un esempio spesso citato come possibile risposta alle questioni sollevate è l'infrastruttura Europea, un'unica piattaforma che ospita le collezioni digitali di tutti gli stati membri e che costituisce al contempo un modello di approccio collaborativo e, operativamente, un laboratorio per sperimentare le possibilità offerte dal digitale.

ANTONIO D'EREDITÀ

Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale - CNR
antonio.deredita@cnr.it

