

## VIARIUM, PAESAGGI CULTURALI NELL'AGER BANTINUS. UN ESPERIMENTO DI ARCHEOLOGIA PUBBLICA NELL'ALTO BRADANO

### 1. ESPERIENZE DI ARCHEOLOGIA PUBBLICA

Nel 2018 la Soprintendenza ABAP della Basilicata approcciava in modo più empirico alle nuove istanze epistemologiche dell'archeologia pubblica, alla ricerca di nuove forme di comunicazione della mission culturale svolta dall'Ufficio (DAL MASO 2018; VOLPE 2020). L'occasione si è presentata grazie all'allestimento di una mostra presso il Museo Provinciale di Potenza, che metteva a confronto gli scavi di archeologia preventiva, fatti nel territorio di Cancellara qualche anno prima, con quelli degli anni '60 nel vicino sito di Serra del Carpine (ADAMESTEANU 1971), dove aveva condotto ricerche, per conto della provincia di Potenza, l'allora direttore del Museo, Francesco Ranaldi (MUTINO 2018).

Il successivo esperimento di archeologia pubblica, nello stesso comparto territoriale, ha riguardato i risultati della sorveglianza archeologica su un cantiere per la costruzione di un impianto eolico a San Chirico Nuovo (MUTINO, COLANGELO 2018). In questo caso, la Soprintendenza ha prescritto alla società realizzatrice dell'opera un intervento di tutela e valorizzazione dei resti di una capanna arcaica (fine VI-inizi V sec. a.C.), emersi nel corso dei lavori. Il progetto di musealizzazione "fuori dal Museo" dell'importante ritrovamento, ha previsto la realizzazione *ex novo* di una struttura di protezione per l'allestimento del contesto archeologico ricostruito al termine degli scavi. Questo è stato traslato dalla impervia sede di rinvenimento, per consentirne la fruizione nel paese e una gestione più attenta da parte dell'amministrazione locale (DAL MASO, RIPANTI 2015). Per la divulgazione dei contenuti del progetto, diretto scientificamente dalla Soprintendenza, è stato realizzato dalla società Effenove srls il videogioco *Hold the Hut* (MUTINO *et al.* 2022) (Figg. 1-2).

La sfida colta in questa seconda occasione, con il progetto di gamification, andava invece nella direzione di una maggiore apertura alla circolazione dei contenuti, attraverso la sperimentazione di canali comunicativi diversi e una nuova "performance culturale". La riflessione sull'industria creativa, che ne è scaturita, ha riguardato le concrete possibilità anche di rilancio economico che questo settore potrebbe offrire in ambito gestionale, soprattutto in considerazione dell'urgenza di mantenere tutto un patrimonio archeologico ritenuto "minore", diffuso nei territori, e della cui tutela viene affidato il gravoso compito alle sole soprintendenze (MANACORDA 2020). Un approfondimento importante ha riguardato la spinosa questione della concessione d'uso delle



Fig. 1 – San Chirico Nuovo (Potenza). Ricostruzione del paesaggio antico (da MUTINO, COLANGELO, SCIOSCIA, 85, fig. 1); schermata dell'episodio in Realtà Aumentata all'interno della struttura protettiva del reperto (da MUTINO, COLANGELO, SCIOSCIA, 89, fig. 9).

immagini; ferma restando la necessità della liberalizzazione dei contenuti culturali per la ricerca e la pubblica fruizione (DE FELICE, SIBILANO 2011), non va demonizzata una maggiore apertura alla riproducibilità delle immagini di beni culturali a scopo di lucro (TARASCO 2019), ma anche l'ipotesi dell'introduzione di un copyright per i progetti culturali che nascono, anche su semplice ispirazione, dal patrimonio culturale.

La stessa società Effenove è stata incaricata di effettuare una campagna di comunicazione social del progetto di San Chirico Nuovo, affidata ad un video espressamente dedicato alle tradizioni culturali del piccolo paese e all'afferenza del suo territorio al panorama storico-archeologico subregionale dell'Alto Bradano, sino a quel momento lì ignorato, nonostante vi fossero stati importanti scoperte e scavi (PETRIZZI 2008). L'inaugurazione è stata accompagnata anche da uno speciale sul sito pubblicato su «Archeologia Viva» (MUTINO *et al.* 2021). Dopo qualche resistenza iniziale da parte dell'amministrazione locale, la gestione della struttura è stata affidata al Comune che, con la collaborazione della Pro Loco, ne cura le aperture su prenotazione e dietro versamento di una erogazione liberale, reimpiegata per far fronte ai costi di manutenzione. Si è attivato, così, un attrattore culturale che richiama visitatori dal territorio limitrofo, soprattutto scolaresche e gruppi dediti al turismo culturale di prossimità. Ma anche questo può essere considerato un risultato parziale, come vedremo.



Fig. 2 – Interfaccia grafica della home del videogioco *Hold the Hut* (da MUTINO, COLANGELO, SCIOSCIA, 88, fig. 7).

Un ventaglio di esperienze diverse ha spinto ad uscire sempre più dalla comfort-zone di un museo, che avevamo sostanzialmente riprodotto anche nel concetto di musealizzazione di un sito, come quello della capanna di San Chirico Nuovo. La vera sfida dell'archeologia pubblica si è quindi rivelata nella necessità di mettersi in cammino nel territorio, aprendosi all'archeologia dei paesaggi (CAMBI 2011), contesto di riferimento entro cui una soprintendenza, oggi, ha sempre più urgenza di lavorare. E così abbiamo intrapreso un viaggio e

lo abbiamo fatto attraverso un percorso, una vera e propria strada che per gran parte nel territorio a cui ci riferiamo, vale a dire i comuni dell'Alto Bradano di Palazzo San Gervasio, Banzi e Genzano di Lucania, corrisponde proprio al tracciato della via Appia. Gli scavi conclusi nel 2020 per la realizzazione di una grande infrastruttura irrigua, lo schema idrico "Bradano-Basento", anche in questo caso, dunque, scaturiti dalla sorveglianza archeologica in situazioni di emergenza, hanno consentito il ritrovamento di 29 siti per 21 km lineari, diramati su circa 5000 ettari, lungo una direttrice che in gran parte coincide con la cd. "ipotesi meridionale" del passaggio della via Appia (SMALL 2019).

Quindi i nuovi siti sono stati inseriti tra i punti di interesse del Geoportale Ministeriale lungo le tappe 19 e 20 del tracciato verificato del Progetto di Valorizzazione Strategica "Appia Regina Viarum" e rappresentano uno degli elementi significativi del dossier raccolto per la candidatura della via Appia come Heritage Route, a cura dell'Ufficio UNESCO del MiC. Le stesse amministrazioni locali hanno risposto con entusiasmo al progetto ministeriale, intravedendone la potenziale ricaduta positiva, in termini di sostegno economico, per iniziative di riqualificazione territoriale (MUTINO 2021). Abbiamo subito compreso, tuttavia, che il nostro doveva essere un progetto specifico, che da quello ministeriale prendeva le mosse, ma si doveva caratterizzare fortemente come territoriale, per non perdere la vera occasione di offrire una identità storico-archeologica a quei luoghi. Abbiamo percorso questa nuova strada proprio nel tentativo di assaporare il paesaggio culturale, il "museo vivo delle società succedutesi e delle rispettive evoluzioni culturali", come registrazione di un patrimonio culturale, che la Convenzione di Faro estende a "tutti gli aspetti dell'ambiente che sono il risultato dell'interazione nel corso del tempo fra le popolazioni e i luoghi". Paesaggio e patrimonio che si embricano, sullo sfondo della relazione uomo-ambiente.

Le numerose scoperte determinate dagli scavi per la realizzazione della grande infrastruttura hanno posto la duplice necessità di sistematizzare l'enorme mole di dati raccolti e, allo stesso tempo, di usare questo lavoro per spiegare in forma chiara i risultati emersi da queste indagini, che in molti casi avevano ritardato il completamento dell'opera e, quindi, erano state mal tollerate dai locali proprietari dei terreni. Il legame con il territorio è stato sancito attraverso una convenzione tra la Soprintendenza e l'Ente Morale "Pinacoteca e Biblioteca Camillo D'Errico" di Palazzo San Gervasio, fondamentale intermediazione tra amministrazione statale e comunità territoriali. Già negli anni scorsi, la Pinacoteca "Camillo d'Errico" aveva dimostrato il suo ruolo fondamentale di presidio culturale sul territorio, anche in riferimento all'archeologia. Infatti, nel 2014, durante lo scavo per la realizzazione di un parco eolico, sono stati trovati i resti di un insediamento sannita, con una necropoli di particolare importanza in contrada Casalini, ai confini con un altro Comune, Forenza. Quest'area si caratterizza come punto di incontro

tra i territori dell'antica *Ferentum*, *Acheruntia* e *Bantia*, come tramanda il poeta latino Quinto Orazio Flacco (Odi, 3, 4, 14). Proprio nella Pinacoteca è stata organizzata la mostra archeologica *I guerrieri di Palazzo*, che espone i risultati di quello scavo (DE SIENA, GIAMMATTEO 2016).



Fig. 3-4 – Banzi (Potenza), loc. Marascione, foto da drone e ricostruzione virtuale della strada glareata e sezione di una strada lastricata (da MUTINO 2021, 356, figg. 3-4).

Per dare ragione delle novità intercorse, che andavano ad incidere sulla conoscenza storico-archeologica del territorio, e per trasferire questa conoscenza in modo semplice, ma significativo e coinvolgente, con effetti più duraturi, ci si è affidati a società con consolidate esperienze in tema di comunicazione culturale. Abbiamo iniziato a camminare lungo questa strada, non solo per spiegarne le modalità di costruzione, e chiarire a tutti che in questo caso non dovessero aspettarsi una strada selciata, ma una glareata, che collegava tra loro i principali siti ritrovati, ed è nato così il documentario: “*Viarium. Paesaggi culturali nell’ager Bantinus*” (<https://youtu.be/ccXt9GhQy1Y?si=54tO3JoMdqgbBUXt>) (Figg. 3-4).

## 2. IL DOCU-FILM *VIARIUM*: METODI E TECNOLOGIE

Il viaggio tra le scoperte archeologiche lungo le vie dell’*ager Bantinus* è punteggiato da una serie diversificata di ritrovamenti, in cui le informazioni di scavo, limitate dalle circostanze del cantiere “di emergenza”, non permettono l’adozione del puro approccio filologico, a vantaggio del cosiddetto approccio tipologico. Tra tutti è questo il criterio che offre forse una minore aderenza alla specificità, perché è orientato a proporre delle soluzioni che riportano la ricostruzione su riferimenti più generici, validati in realtà con le stesse caratteristiche cronologiche e funzionali. Un esempio eloquente è quello dei “tipi edilizi”, cioè dei complessi architettonici dei quali si possono ricostruire solo gli elementi costitutivi canonici, le parti, alle quali agganciare un frammento, una notizia, un indizio. In questi casi l’obiettivo non è quello di offrire una ricostruzione filologica, ma di consegnare degli elementi informativi in forma visuale, facilmente comprensibili anche ai non addetti ai lavori (GABELLONE 2019).

Gli esiti delle ricostruzioni rappresentano la forma “narrata” dei ritrovamenti lungo la via del Bradano-Basento, non solo sotto sotto il profilo storico e archeologico, ma anche sociale e culturale, perché descrivono la fisionomia di un territorio da sempre ambito per le sue risorse naturali. Un territorio che ha saputo accogliere e dare sostentamento per millenni a diverse civiltà. Popolazioni che hanno tracciato vie e lasciato dei segni oggi in parte ritrovati dagli scavi. Il filmato vuole dare sostanza visiva ad una serie molto nutrita di ritrovamenti, alcuni con evidenze ben definite, ricostruibili con i metodi del criterio filologico, altri con caratteristiche solo accennate, con segni inequivocabili di una presenza umana. Per tutti questi contesti è stata offerta una lettura possibile, che rimarca non tanto gli aspetti di dettaglio, non ricostruibili in modo rigoroso per assenza di dati sufficienti, ma la grande eterogeneità di informazioni, utili per tracciare un percorso nello spazio e nel tempo.

L’archeologia virtuale fornisce qui un contributo importante in termini di veicolazione della conoscenza, quella puntuale derivante dalla

rappresentazione fedele dei luoghi, ma soprattutto quella legata alla rievocazione dei cerimoniali antichi, delle relazioni tra presente e passato, delle suggestioni che rievocano il senso di una storia millenaria. *Viarium* utilizza le più avanzate tecniche ricostruttive, la computer grafica 3D e lo storytelling persuasivo, per rappresentare in forma semplice e immediata contesti antichi non più visibili, ricostruiti sulla base dei ritrovamenti e dei confronti coevi. Nel nostro viaggio riprendono vita gli oggetti esposti nel Museo e Pinacoteca Camillo d'Errico di Palazzo San Gervasio e contesti archeologici di straordinaria importanza rivivono in *Viarium* grazie all'archeologia virtuale, che si propone l'obiettivo di valorizzare le scoperte archeologiche con una narrazione coinvolgente ed emozionale. Un importante mezzo in termini di conoscenza scientifica, di didattica, di divulgazione e valorizzazione del patrimonio culturale, in un'ottica di diffusione della conoscenza e contributo alla crescita sostenibile del territorio.

Oggi l'utilizzo di media passivi e delle tecnologie interattive, con requisiti minimi di usabilità, favorisce percorsi incrociati e connessioni inattese all'insegna della "serendipity" culturale, quell'insieme di conseguenze derivanti dall'uso di un media, che in modo inatteso generano nuovo interesse in qualcosa. La persuasività e l'efficacia comunicativa di queste soluzioni sono confermate da autorevoli studiosi dell'apprendimento. Da questi studi si evince che l'uomo adulto ricorda il 10% di ciò che vede, il 20% di ciò che ascolta, il 50% di ciò che vede e ascolta e l'80% di ciò che vede, ascolta e fa. Attraverso le forme di comunicazione che prevedono l'uso di audio e video si può richiamare perciò l'attenzione su elementi salienti del racconto e attivare schemi mentali preesistenti. Si possono al contempo fornire contenuti capaci di facilitare l'acquisizione di nuove informazioni, attivando meccanismi cognitivi in grado di accelerare e memorizzare nuove conoscenze, promuovere una più profonda comprensione e rendere più interessante e motivante il percorso di apprendimento. Il docu-film rappresenta quindi un momento di conoscenza in linea con le dinamiche dei nuovi linguaggi digitali, uno strumento efficace per avvicinare le giovani generazioni ai temi della valorizzazione delle risorse culturali, un punto di innesco per successivi approfondimenti e un potente vettore capace di diffondere la conoscenza in modo orizzontale, verso tutti.

### 3. LA RICOSTRUZIONE DI UN PAESAGGIO ARCHEOLOGICO

Punto di partenza per la realizzazione del docu-film è stata l'acquisizione della documentazione storica e archeologica. Le tecnologie utilizzate vanno dalle riprese fotografiche anche con utilizzo di droni, alla fotogrammetria digitale, fino alle ricostruzioni virtuali. Queste sono state realizzate con piena trasparenza dei metodi, delle tecniche e della documentazione, anche in rapporto ai possibili riutilizzi futuri. Il percorso di promozione, che ha per



Fig. 5 – Genzano di Lucania (Potenza), loc. Piano Coperchio, ricostruzione in VR di una sepoltura ricavata entro un fossato neolitico, sulla base dei confronti tipologici dei dati di scavo (da MUTINO 2021, 355, fig. 2).



Fig. 6 – Genzano di Lucania (Potenza), loc. Masseria Di Chio, ricostruzione in VR di una abitazione di metà IV sec. a.C., sulla base dei confronti tipologici dei dati di scavo (dal docu-film “*Viarium. Paesaggi culturali nell’ager Bantinus*”, <https://youtu.be/ccXt9GhQy1Y?si=54tO3JoMdqgbBUXt>).

soggetto privilegiato il territorio, ha inteso valorizzare anche il lungo lavoro di raccolta e analisi dei dati da parte dell'equipe di studiosi, archeologi, ma non solo. È stato quindi realizzato un docu-film che sintetizza i primi risultati di questa sinergia, proponendo un percorso per tappe, topografiche e cronologiche, dalla Preistoria al Medioevo, all'età contemporanea, con particolare attenzione alla ricostruzione storico-archeologica dei principali siti lungo il tragitto segnato dai ritrovamenti archeologici. Questi tradiscono i precoci contatti del territorio con l'altra sponda adriatica e ne sottolineano l'importanza come zona di collegamento strategico tra NO e SE. È qui evidente il ruolo svolto dalle vie, *Viarium*, forma neutra dell'aggettivo *viarius-a-um*, inteso come "ciò che è relativo alla via", è appunto il filo conduttore che unisce luoghi e culture. Esso costituisce anche una "via", un modo per raccontare la storia secondo i paradigmi dei nuovi linguaggi digitali, con l'obiettivo principale di generare attenzione attraverso la narrazione persuasiva, lo storytelling. Al fine di suscitare la maggiore consapevolezza possibile da parte del pubblico, il docu-film è fruibile gratuitamente on-line (<https://www.youtube.com/watch?v=ccXt9GhQy1Y&t=5s>).

La diversità dei dati a disposizione derivanti dalle indagini archeologiche, che andavano dalla semplice individuazione di materiali superficiali in dispersione allo scavo stratigrafico vero e proprio, ha determinato una differenza anche degli squarci ricostruttivi, che potremmo classificare secondo una diversa gradazione. Dalla ricostruzione a carattere più descrittivo di una sepoltura entro un fossato neolitico (Fig. 5) o di una fattoria di età ellenistica (Fig. 6), aderenti ai dati di scavo, alla rievocazione del villaggio trincerato preistorico, basato su un confronto solo tipologico con siti affini, dove si percepisce la vita *in actu* dal fuoco e dai fumi presso le capanne, tra le quali cammina un uomo. Si passa poi alla "contestualizzazione scenografica" di un particolare reperto: una *bullā*, pendente in bronzo che ritroviamo al collo del nipote di Augusto, Germanico, nella processione ovest dell'*Ara Pacis*. Da una foto del reperto, lacunoso e in pessimo stato di conservazione, se ne è ottenuta la restituzione tridimensionale, con metodologie e tecnologie proprie dell'archeologia virtuale (Fig. 7). Grazie al confronto con le *bullae* rappresentate sull'*Ara Pacis*, per cui è stato condotto uno studio del colore (dagli esiti del progetto della Soprintendenza di Roma *L'Ara Com'Era*: <https://www.arapacis.it/it/mostra-evento/lara-comera>), si è potuto procedere anche al restauro virtuale, ripristinando la morfologia e il colore originari del gioiello che, proprio sul piano culturale, rappresenta una testimonianza importante della velleità delle famiglie gentilizie, presenti nel territorio indagato, di identificarsi con la classe senatoria della Roma augustea.

La narrazione virtuale ha richiesto anche la modellazione di personaggi animati, per offrire un maggiore dinamismo alle scene, come nel caso dell'uomo preistorico e della ricostruzione del rituale funerario del *bustum*

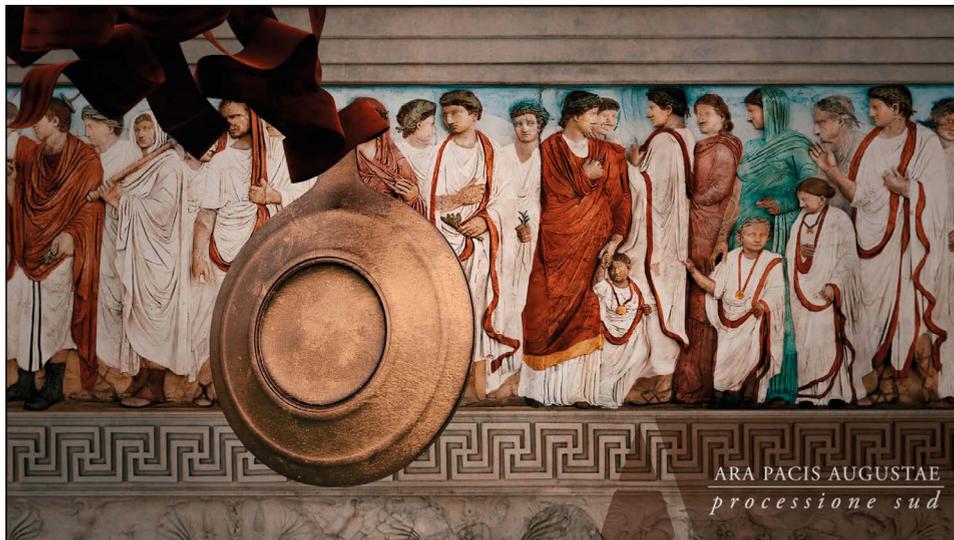


Fig. 7 – Palazzo San Gervasio (Potenza), loc. Il Piano, ricostruzione in VR della *bulla* lacunosa in bronzo, rinvenuta nel vano di una struttura datata alla fine I sec. a.C., sulla base dei confronti tipologici dei dati di scavo con la processione ovest dell’*Ara Pacis*.



Fig. 8 – Banzi (Potenza), loc. Marascione, foto da drone e ricostruzione in VR di un *bustum sepulchrum* e del rituale di cremazione *in situ* della metà del I sec. d.C., sulla base dei confronti tipologici dei dati di scavo (da MUTINO 2021, 357, fig. 5).

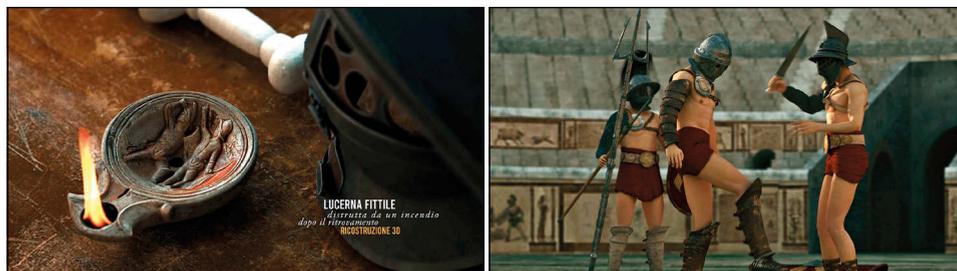


Fig. 9 – Banzi (Potenza), loc. Marascione, ricostruzione VR di una lucerna con raffigurazione della lotta tra gladiatori della metà del I sec. d.C. rinvenuta negli scavi e dispersa: animazione della scena.

*sepulchrum*, ottenuta con la realtà virtuale derivata dai rilievi fotogrammetrici dello scavo (Fig. 8). È stata realizzata altresì l’animazione di un combattimento tra gladiatori, abbigliati con i costumi raffigurati su una delle lucerne di I secolo a.C. (Fig. 9) trovata negli scavi, ricostruita unicamente a partire da una foto, perché andata persa a causa di un incendio che ha interessato i baraccamenti in cui il materiale veniva custodito temporaneamente al termine dello scavo. Da ciò si evince l’importanza del recupero di questi dati attraverso i nuovi linguaggi digitali e la realtà virtuale, per i quali non esiste più nessuna testimonianza materiale.

Significativa è persa anche l’attualizzazione, che ha permesso di accontentare la distribuzione di terreni attuata successivamente al secondo conflitto mondiale per la Riforma a favore dell’Opera Nazionale Combattenti, alla divisione per lotti della centuriazione romana, che in questo territorio si è fatto risalire alle assegnazioni viritane in favore dell’esercito di Antonio, che aveva in precedenza combattuto le guerre galliche con Cesare.

#### 4. L’IMPATTO COMUNICATIVO DEL PROGETTO

L’impatto di questo storytelling sulle comunità territoriali ha attivato una reazione emotiva dirompente. Grazie ai canali di comunicazione attivati dalla Pinacoteca Camillo d’Errico, è stato sorprendente scoprire le aspettative, nei confronti del potenziale archeologico, degli abitanti di quei luoghi, che pagavano lo scotto di aver vissuto all’ombra della più celebre Venosa. In letteratura quello di Palazzo San Gervasio era menzionato solo come territorio tra *Bantia* e *Venusia*. È stato merito della ricerca storico-archivistica l’aver fornito, inizialmente, le basi per una rilettura della storia locale.

Difatti, già una bolla di papa Pasquale II del 1103 permetteva di ipotizzare che sotto il colle dove sorgeva la *domus* di Palazzo di San Gervasio, esistesse un villaggio; nei pressi della *ecclesia* dei santi martiri Gervasio e Protasio, veniva poi collocato un *fons Bandusiae*. Nel 1769 fu l’abate francese

Capmartin De Chaupy, nel suo libro *Decouverte de la maison de campagne d'Horace*, riprendendo la bolla di Pasquale II, ad ubicare il *fons Bandusiae* di oraziana memoria sotto il colle dove sorgeva la *domus* a Palazzo di San Gervasio. Nell'Ottocento anche l'abate Domenico Romanelli, Andrea Lombardi e l'architetto ispettore degli scavi della Lucania Giuseppe d'Errico hanno ubicato la fonte oraziana sotto al castello di Bandusino presso Venosa, identificato con la dimora manfrediana di Palazzo San Gervasio. A questo va aggiunto che sotto il castello di Palazzo si trovano due antiche fontane romane denominate, rispettivamente, la "fontana del fico" sulla strada per Spinazzola e la "fontana Rotta" presso la stazione ferroviaria. Nonostante le tante attestazioni della presenza di un insediamento di interesse archeologico proprio sotto il castello di Palazzo San Gervasio, erano mancate le ricerche sul capo che ne facessero affiorare le tracce, fino alle scoperte del 2019.

Si trattava peraltro di un'area che, con riferimento all'orizzonte cronologico dell'Appia, avevamo definito *ager Bantinus*. Un paesaggio culturale, in apparenza caratterizzato da una diversa interazione dell'elemento indigeno osco con i coloni latini, rispetto alla conflittualità del substrato sannita presente in forma piuttosto resistente nel limitrofo territorio della colonia venosina, sia per la modalità insediativa che per lo sfruttamento delle risorse (MUTINO 2021). Proprio per questa ragione, nonostante la maggior distanza lineare da Banzi rispetto a Venosa, questo territorio è stato letto come maggiormente gravitante verso il *municipium* di *Bantia* che la colonia venosina.

Ne sono scaturite, quindi, numerose segnalazioni della gente comune al conservatore della Pinacoteca, che ne ha prontamente informato la Soprintendenza. Con la guida dei contadini hanno preso il via una serie di sopralluoghi nelle loro terre, è iniziato uno straordinario confronto tra conoscenze e visioni diverse del paesaggio; dalle loro interviste è stato inoltre possibile verificare l'esistenza di numerosi pozzi d'ispezione riferibili ad un importante acquedotto, con preesistenze di età romana, presso la stazione ferroviaria di Palazzo San Gervasio. È stato poi il turno dei cacciatori, che hanno disvelato i luoghi più reconditi, nei boschi praticati per le battute di caccia, dove sono state riscoperte strutture anche monumentali, che oramai la vegetazione aveva irrimediabilmente sepolto, che è stato possibile riportare in luce solo grazie alla collaborazione degli operai stagionali del locale Consorzio di Bonifica.

In molti hanno contribuito a far individuare ulteriori straordinari contesti, tra cui cinque cascate, due dighe con altrettanti ponti e un antico mulino (Fig. 10) a qualche km dalla stazione lungo il percorso della ferrovia Rocchetta Sant'Antonio-Gioia del Colle, nei pressi della fiumara che da Venosa giunge a Palazzo. L'archeologo inglese Thomas Ashby, lungo il suo viaggio del 1910, percorrendo l'Appia da Roma a Brindisi in bicicletta, aveva già trovato uno dei due ponti rintracciati nel 2019. Di questa struttura, da lui attribuita al percorso dell'antica via Appia, ha lasciato una testimonianza fotografica (LE



Fig. 10 – Venosa (Potenza), loc. masseria Don Giulio, opificio di età moderna.

PERA BURANELLI, TURCHETTI 2003) con indicazione generica “Venosa, loc. Ponte Rotto” (toponimo che si riferisce, in realtà, ad un ponte moderno della ferrovia). Grazie alle ultime ricerche è stato possibile riconoscere il ponte di Ashby in quello di contrada Matinella, lungo il tratturo Venosa-Palazzo, oggi divenuta “S.P. Mulini-Matinella”. Queste testimonianze sono andate ad aggiungersi alle scoperte degli scavi dei recenti cantieri per le opere pubbliche, valorizzate e divulgate con il docu-film *Viarium*, che rientrano nelle tappe del Progetto Ministeriale sull’*Appia Regina Viarum*. Di conseguenza ai due ponti sono stati destinati specifici finanziamenti per il restauro e il consolidamento, tra le misure introdotte per la valorizzazione del percorso.

Si è innescato, dunque, un vero e proprio processo *a latere* dell’archeologia “ufficiale”, perfino di quella, assolutamente imprevedibile, di emergenza. Forse è possibile definire questo, come l’ambito di applicazione più proprio dell’archeologia pubblica e con una funzione chiaramente esplicativa del senso identitario culturale, espresso quasi spontaneamente dalla comunità locale, o comunque maieoticamente emerso dietro sollecitazioni culturali. Infatti, dalla convenzionalità della scelta di identificare un *ager Bantinus*, come si è detto, ricalcando sostanzialmente la stessa porzione di territorio, delimitata dalle due *domus* federiciane, quella di Palazzo San Gervasio, da un lato, e di Monteserico, dall’altro, la scelta identitaria locale è ricaduta piuttosto sull’infrastrutturazione di epoca sveva. Un elemento piuttosto utile da registrare, rispetto all’esito positivo del coinvolgimento e della partecipazione dal

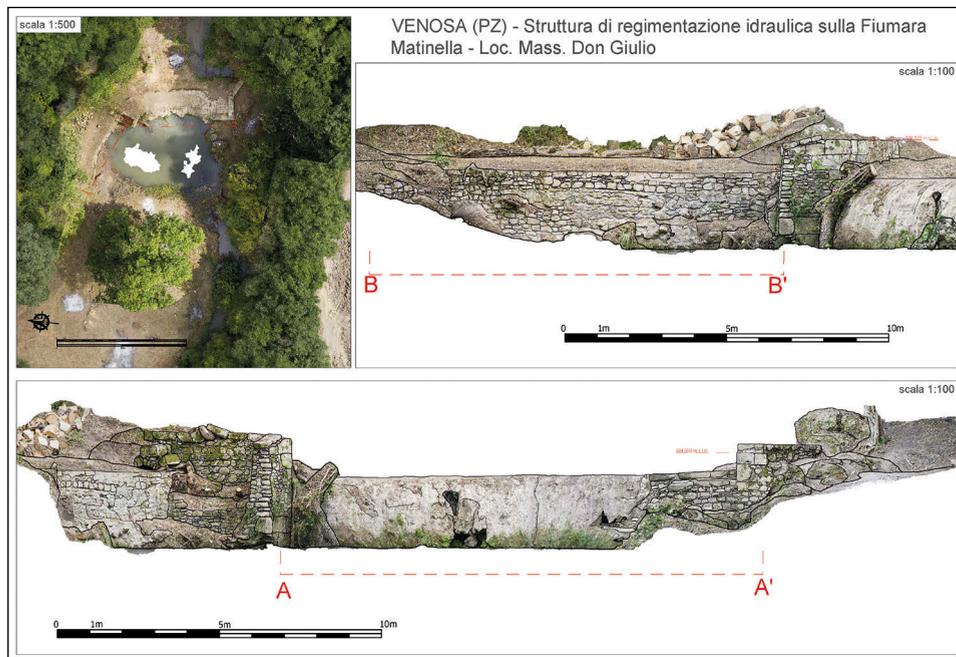


Fig. 11 – Venosa (Potenza), loc. masseria Don Giulio, struttura per la regimentazione idraulica (da MUTINO 2021, tav. XI).

basso, riguarda l'engagement delle comunità locali, perseguito mettendosi in ascolto delle specifiche esigenze e investendo – per così dire – nel capitale sociale. Spesso, nonostante l'impiego di numerose energie, non ci sono i canali perché si imponesse un dialogo diretto tra la domanda e un'agenda coordinata di policies, perché l'ascolto non è bidirezionale, talvolta manca da un lato, altre volte dall'altro (NANETTI, HOLGUIN 2015).

Nel caso specifico, la Soprintendenza ha conquistato la fiducia delle comunità territoriali grazie alla Pinacoteca, garante agli occhi dei locali, che ha favorito la proposta di un progetto percepito come utile, facendo scaturire reti di collaborazione e, conseguentemente, un'azione congiunta efficace. Il collegamento con il progetto ministeriale *Appia Regina Viarum*, in vista della promozione turistica, ha infatti dato il via a una serie di iniziative per la riqualificazione territoriale, istituendo una rete coordinata di comuni. L'aggancio al quadro istituzionale, delle esigenze spontaneamente espresse, ha prodotto l'integrazione di differenti politiche di sviluppo, nella misura in cui la fisionomia agricola del paesaggio, favorita dalla implementazione del sistema irriguo, è stata valorizzata nella cornice turistica dei cammini lenti,

senza stravolgimenti per un territorio non particolarmente votato al turismo, ma che ha iniziato ad inorgogliersi della sua naturale bellezza, aprendosi timidamente all'idea di lavorare per predisporre una offerta logistica di base. Il risvolto amministrativo, infine, si è concretizzato nella definizione di una tutela paesaggistica, ai sensi dell'art. 142 co. 1 lett m) del D.Lgs 42/2004, in virtù della quale questa porzione di territorio, rientrando nel corridoio dell'Appia in Basilicata, è stata inserita nel Piano Paesaggistico Regionale come proposta di "zona di interesse archeologico". Una chiave vincente del progetto è parso il fatto che l'economia della conoscenza abbia collegato tra loro l'agricoltura, il turismo e la cultura, per ottenere come impatto uno sviluppo territoriale sostenibile e riproducibile, che non può essere perseguito operando nei singoli settori.

In conclusione, di estremo interesse anche il fatto che il circuito virtuoso si richiuda con l'input per nuova ricerca scientifica, finalizzata a chiarire gli aspetti culturali e tecnologici significativi per la storia identitaria del territorio (Fig. 11). Un territorio che ha segnalato questi come una sorta di "luoghi del cuore", ribaltando in qualche modo il consueto iter della ricerca-azione e offrendo un senso molto concreto alla terza missione dell'Università, ma non solo. I processi di interazione diretta dell'Università con la società civile e il tessuto imprenditoriale hanno l'obiettivo di promuovere la crescita economica e sociale del territorio, affinché la conoscenza diventi strumentale per l'ottenimento di benefici di natura sociale, culturale ed economica. Le sue potenzialità si indirizzano su due assi principali. Il primo è la missione di valorizzazione economica della conoscenza, attraverso la trasformazione della conoscenza prodotta dalla ricerca in conoscenza utile a fini produttivi (la gestione della proprietà intellettuale, la creazione di imprese, la ricerca conto terzi e i rapporti ricerca-industria e la gestione di strutture di intermediazione e di supporto, in genere su scala territoriale). Il secondo asse riveste una missione culturale e sociale, mediante la produzione di beni pubblici che aumentano il benessere della società, in ambito educativo (educazione degli adulti, life-long learning, formazione continua), culturale (eventi e beni culturali, gestione di poli museali, scavi archeologici, divulgazione scientifica), sociale (salute pubblica, attività a beneficio della comunità, consulenze tecnico/professionali fornite in equipe), di consapevolezza civile (dibattiti e controversie pubbliche, expertise scientifica).

## 5. CONCLUSIONI

La funzione di trasferimento della conoscenza scientifica rappresenta una componente essenziale dei processi di innovazione economica e sociale dei quali il nostro Paese e l'Europa nel suo complesso hanno crescente bisogno. Nell'economia di un paese il ruolo della ricerca e dell'innovazione è vitale, ancor più in tempi di crisi, cioè la capacità di sviluppare progetti e costituire

reti a livello nazionale e internazionale per favorire la crescita culturale, sociale ed economica della società. Tutto ciò grazie alla valorizzazione di elementi ambientali e culturali del territorio, che rappresenta sempre più un fattore chiave per la qualità della vita e la competitività, per sviluppare maggiori opportunità di crescita della nuova economia della conoscenza e delle nuove attività terziarie. È quindi necessario creare uno spazio attraente dove investire, lavorare e vivere: si tratta di promuovere il recupero e la valorizzazione ambientale, culturale, la fruibilità dei servizi, anche a fini turistici, attraverso interventi integrati che coinvolgano gli operatori pubblici e privati, consentendo di riqualificare e promuovere aree e beni pubblici a valenza culturale e ambientale, destinandoli a luoghi di servizio alla popolazione e al turista, per favorire la qualificazione dell'offerta di servizi finalizzati ad innalzare il livello di fruibilità del patrimonio naturale e culturale.

In poco più di un anno, la sinergia tra Soprintendenza della Basilicata, Pinacoteca Camillo d'Errico, comunità locali e associazioni ha permesso di rintracciare numerose evidenze archeologiche e sottoporle a misure di tutela. Il progetto di valorizzazione avviato dall'attivazione di queste sinergie intende mettere a sistema tutti questi ritrovamenti, con la costruzione di percorsi turistico-culturali finalizzati alla conservazione e alla tutela, ma anche alla nascita di opportunità che generino ricadute in termini economici sul territorio. Per fare tutto questo, oltre alla ricerca e alla conoscenza, sono state sollecitate le istituzioni locali, la provincia di Potenza e i comuni interessati, affinché si metta in sicurezza tutto il tracciato che oggi è composto per l'80% da strade provinciali chiuse, con la pulizia di cunette e la sistemazione delle strade, laddove non percorribili in sicurezza per i viandanti. Infine, si sta lavorando al coinvolgimento delle forze dell'ordine, al fine di garantire anche la vigilanza dei contesti scavati, proponendo l'installazione di telecamere di video-sorveglianza e posti di controllo mobili, affinché il fruitore possa sentirsi protetto e incentivato a intraprendere questo cammino in totale libertà, godendosi il panorama e apprezzando le valenze ambientali e paesaggistiche dei luoghi attraversati. Quelli descritti rappresentano risultati incoraggianti per rimarcare l'importanza di una interazione possibile tra comunità e istituzioni, tra pubblico e privato.

SABRINA MUTINO

Direzione Regionale Musei Nazionali della Basilicata  
sabrina.mutino@cultura.gov.it

FRANCESCO GABELLONE

Nanotec - CNR  
francesco.gabellone@cnr.it

MARIO SALUZZI

Pinacoteca Camillo d'Errico, Palazzo San Gervasio  
mario.saluzzi69@gmail.com

## BIBLIOGRAFIA

- ADAMESTEANU D. (ed.) 1971, *Popoli anellenici in Basilicata*, Catalogo della mostra, Napoli, La Buona Stampa Editore.
- CAMBI F. (ed.) 2011, *Manuale di archeologia dei paesaggi. Metodologie, fonti, contesti*, Roma, Carocci Editore.
- DAL MASO C. (ed.) 2018, *Racconti da museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, Bari, Edipuglia.
- DAL MASO C., RIPANTI F. (eds.) 2015, *Archeostorie. Manuale non convenzionale di archeologia vissuta*, Milano, Cisalpino Editore.
- DE FELICE G., SIBILANO M.G. (eds.) 2011, *Archeofoss. Open Source, Free Software e Open Format nei processi di ricerca archeologica, Atti del V Workshop (Foggia 2010)*, Bari, Edipuglia.
- DE SIENA A., GIAMMATTEO T. (eds.) 2016, *Palazzo San Gervasio. Modalità insediative e pratiche funerarie dal territorio*, Venosa, Osanna Editore.
- GABELLONE F. 2019, *Archeologia virtuale. Teoria, tecniche e casi di studio*, Copertino (Lecce), Grifo Editore.
- LE PERA BURANELLI S., TURCHETTI R. (eds.) 2003, *Sulla Via Appia da Roma a Brindisi. Le fotografie di Thomas Ashby 1891-1925*, in *Monografie della Carta dell'agro romano*, 1, Catalogo della mostra, Roma, L'Erma di Bretschneider.
- MANACORDA D. 2020, *A proposito di archeologia preventiva: una riflessione di cornice*, «A&RT. Atti e Rassegna Tecnica della Società degli Ingegneri e degli Architetti in Torino», 153, 2-3, 13-19.
- MUTINO S. 2018, *Discovering Cancellara (Potenza, Basilicata, Italy). From Passion to Emergency. History of a Change*, presentazione della mostra, Potenza ([https://www.academia.edu/37222720/Discovering\\_Cancellara\\_Potenza\\_Basilicata\\_Italy\\_From\\_passion\\_to\\_emergency\\_History\\_of\\_a\\_change\\_Sabrina\\_Mutino.PDF](https://www.academia.edu/37222720/Discovering_Cancellara_Potenza_Basilicata_Italy_From_passion_to_emergency_History_of_a_change_Sabrina_Mutino.PDF)).
- MUTINO S. (ed.) 2021, *Archeologia preventiva in Basilicata. Nuove ricerche a Palazzo San Gervasio, Banzi e Genzano di Lucania*, Venosa, Osanna Editore.
- MUTINO S., CAPOZZOLI V., COLANGELO A., DUPLOUY A., HENNING A., POCETTI P., TULUMELLO G. 2021, *San Chirico Nuovo: messaggi dalla Lucania antica*, «Archeologia Viva», 209, 5 (<https://www.archeologiaviva.it/17782/san-chirico-nuovo.PDF>).
- MUTINO S., COLANGELO L. 2018, *San Chirico Nuovo (PZ). Un insediamento tardo-arcaico nel territorio bradanico*, «Dialoghi sull'Archeologia della Magna Grecia e del Mediterraneo», 3, 2, 397-404.
- MUTINO S., COLANGELO L., SCIOSCIA M. 2022, *Hold the Hut. Il progetto di tutela e valorizzazione della capanna arcaica di San Chirico Nuovo (Potenza, Basilicata)*, in S. BERTOLDI, S. MARIOTTI (eds.), *The Past as a Digital Playground: Archaeology, Virtual Reality and Video Games* (Poggibonsi 2021), Oxford, Archaeopress, 73-90 ([www.archaeopress.com](http://www.archaeopress.com)).
- NANETTI R.Y., HOLGUIN C. 2015, *Social Capital in Development Planning: Linking the Actors*, London, Palgrave Macmillan.
- PETRIZZI C. (ed.) 2008, *Buone pratiche per la lettura del paesaggio: l'alto-Bradano*, Potenza, MIBAC Editore.
- SMALL A.M. 2019, *Il percorso della via Appia tra Palazzo San Gervasio e Gravina*, in M.L. MARCHI (ed.), *Via Appia, Regina Viarum. Ricerche, Contesti, Valorizzazione, Atti del Convegno (Melfi-Venosa 2017)*, Venosa, Osanna Editore, 223-243.
- TARASCO A.L. 2019, *Diritto e gestione del patrimonio culturale*, Bari-Roma, Laterza Editore.
- VOLPE G. 2020, *Archeologia pubblica. Metodi, tecniche, esperienze*, Roma, Carocci Editore.

## ABSTRACT

The surveillance activities, directed by the Superintendency during the works for the Bradano-Basento water scheme between 2016 and 2019, allowed the discovery of 29 archaeological sites along 21 linear km between Palazzo San Gervasio and Genzano di Lucania (PZ). The sites, included among the points of interest of the Ministerial Geoportal along stages 19 and 20 of the verified route of the Appia Regina Viarum Strategic Development Project, represent one of the significant elements of the dossier collected for the candidacy of the Appian Way as a Heritage Route, curated by the UNESCO Office of the MIC. The encouraging results of the investigations have highlighted the importance of a possible interaction between communities and institutions, between public and private. The docu-film '*Viarium*. Cultural landscapes in the *ager Bantinus*' summarizes the first results of this synergy, proposing a path in stages, topographical and chronological, from Prehistory to the Middle Ages, to the contemporary age, with particular attention to the historical-archaeological reconstruction of the main sites along the route marked by the archaeological finds. The role played by the roads (*Viarium*) is evident here, a common thread that unites places and cultures, but also constitutes a 'way', a way to tell the story, according to the paradigms of new digital languages.