

EDITORIALE

È noto che all'archeologia spetta una sorta di primato nell'impiego dei mezzi informatici. È un primato che deriva dall'affermarsi, alla fine degli anni '60, di un'archeologia calata all'interno delle scienze umane, che cerca di interpretare mutamenti e dinamiche dei sistemi culturali ricorrendo ad analisi oggettive di tipi di materiali e di tecnologie e della loro distribuzione. Una volta che si è passati dall'analisi di oggetti privilegiati, quali le opere d'arte, a quella della totalità dei resti lasciati da una cultura antica, il ricorso al calcolo è divenuto un'esigenza primaria poiché l'ampiezza dei dati raccolti e la complessità strutturale delle evidenze richiedevano un approccio meno empirico, metodologicamente reperibile solo nell'ambito proprio delle scienze esatte.

L'intervento dell'informatica ha così imposto a studiosi legati a una tradizione scientifica che troppo concedeva alla soggettività, da un lato l'esigenza di descrizioni normalizzate di strutture e reperti secondo i loro elementi pertinenti, dall'altro l'applicazione di metodi che individuano le proprietà formali caratteristiche di un contesto o di un insieme di dati. Operazioni, ambedue, comunque mirate nei confronti di obiettivi che rientrano nell'interpretazione storica dei fatti culturali.

A differenza di quanto è accaduto nella preistoria, l'archeologia classica e post-classica è giunta abbastanza tardi a questo traguardo e, quand'anche vi è giunta, ha privilegiato l'aspetto gestionale, sullo scavo o dentro il museo, offerto dalla creazione di banche dati, che permettono di recuperare rapidamente informazioni o, nei casi più sofisticati, immagini.

L'indice dei progetti in corso recentemente fornito dal Report on Data Processing Projects in Art, pubblicato congiuntamente dalla Scuola Normale Superiore di Pisa e dal Getty Art History Information Program di Los Angeles (Pisa-Los Angeles 1988), fornisce uno spettro notevole, pur se parziale, di imprese in cui dominano, anche nel settore archeologico, inventari nazionali e regionali di beni o inventari tematici nei quali viene sempre più raffinandosi la richiesta di informazioni combinate con i diversi aspetti offerti dagli oggetti, strutturali e documentari. Ma del pari sviluppati sono altri progetti, come quelli della cartografia computerizzata, nuovo campo d'azione per la Topografia antica, programmaticamente legato a contesti urbani che presentino successive sedimentazioni moderne, utilizzabile anche nella tutela dei centri storici, o quelli di rappresentazioni grafiche tridimensionali, attraenti soprattutto per il loro valore visivo, ma meno verificabili sul piano della simulazione.

Ci si può chiedere però, nell'ormai avvenuto incontro fra le "due culture", quanto possa soddisfare gli informatici, ma anche gli stessi archeologi, il solo impiego dei calcolatori nella costituzione di banche dati, anche se complesse. Più ricca

di conseguenze può apparire allora l'applicazione di analisi matematico-statistiche che permettono, anche nel settore dell'archeologia classica e postclassica, classificazioni automatiche e tipologie morfologiche che risultano di grande rilievo nei processi conoscitivi.

Di fronte a una notevole varietà di obiettivi e a un ampio spettro di applicazioni c'è comunque da registrare una serie di progressi 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 preminentemente nel campo dell'archeologia classica e postclassica mediante l'uso dei calcolatori. E l'ampio numero di adesioni ricevute attesta che i tempi erano ormai maturi per un periodico così specificamente indirizzato, che nasce per iniziativa di due istituzioni italiane responsabili di progetti di ricerca in questo settore.

Il titolo che abbiamo scelto, privilegiando il termine "calcolatori", indica la volontà di offrire uno spazio sia alla gestione automatica dei dati archeologici, sia all'analisi quantitativa delle informazioni, sia alla sperimentazione di tecniche di grafica computerizzata, sia, infine, all'approfondimento di nuovi e finora meno sviluppati campi di ricerca, quali ad esempio quelli relativi alla Simulazione e all'Intelligenza Artificiale. Le diverse sezioni in cui la Rivista è divisa obbediscono a quelle esigenze di elaborazione teorica, di descrizione di esperienze in corso, di discussione e di informazione che appaiono ormai essenziali.

L'autorevolezza dei membri del Comitato Scientifico, la competenza di Paola Moscati, direttore responsabile del periodico, l'entusiasmo della redazione, formata da giovani studiosi, ci permettono di prevedere e di augurare ogni successo a quest'impresa.

MAURO CRISTOFANI

RICCARDO FRANCOVICH