

Premessa

I temi relativi alla Topografia antica risultano di interesse sempre più vasto nel mondo della ricerca archeologica e ne è prova l'entusiasmo con cui è stata accolta la proposta di questo convegno, nata dai dottorandi del Dottorato toscano di Scienze dell'Antichità e Archeologia e dalla sensibilità dell'Ateneo Pisano. Da un punto di vista accademico la disciplina risale al 1878, quando Rodolfo Lanciani iniziò a insegnare Topografia di Roma Antica all'Università di Roma, ma ovviamente essa si è fortemente evoluta ed ha oggi particolare rilevanza: la pianificazione territoriale e urbana, infatti, può basarsi solo su una conoscenza dettagliata di tutte le presenze archeologiche. Piani paesaggistici, archeologia preventiva e valorizzazione possono avere un effetto positivo sul territorio solo quando questo sia stato esplorato, documentato e compreso nella sua evoluzione topografica di lungo periodo.

Negli ultimi anni gli studi topografici hanno tentato nuove vie applicando tecnologie avanzate, con una discussione a volte anche molto vivace. Vorrei però qui distinguere tra l'uso di nuove tecnologie e l'evoluzione metodologica della disciplina in senso stretto. Una nuova tecnologia, infatti, può semplificare la vita all'archeologo o a chi deve utilizzare i suoi dati, ma non necessariamente significa un passo avanti metodologico; fare in maniera più veloce o più accurata una qualsiasi operazione non garantisce un avanzamento scientifico se non permette di vedere con occhi nuovi un vecchio problema o di formulare nuove domande.

Per essere più chiaro farò qualche esempio degli avanzamenti metodologici degli ultimi anni. Innanzitutto c'è un salto di qualità nella cartografia archeologica. Fare una carta archeologica, infatti, significava prendere una carta realizzata – per esempio – dall'Istituto Geografico Militare o da un ente locale (la CTR) e sovrapporvi i dati ricavati dalla ricognizione, dallo scavo, dalla bibliografia e dall'archivio. Anche se la carta archeologica veniva realizzata mediante un GIS, non cambiava in maniera radicale il suo utilizzo, ma solo la praticità e velocità della sua interrogazione. Il salto di qualità si è avuto invece da quando si è iniziato a realizzare carte da parte di fotorestitutori archeologi. L'operatore archeologo è in grado di inserire nella cartografia digitale codificati elementi del terreno che non attirano normalmente l'attenzione del fotorestitutore generico. Mediante l'uso di strisciate differenti e delle foto oblique – opportunamente raddrizzate – è possibile inserire ora nella cartografia anche le tracce archeologiche, in modo che esse non costituiscano semplicemente qualcosa di sovrapposto meccanicamente alla carta, ma ne siano un elemento costitutivo che dunque può essere trattato ed elaborato alla

stregua di tutti gli altri elementi della geomorfologia, in modo da sviluppare una interpretazione estremamente più fine e avanzata del territorio.

Una seconda frontiera in cui la tecnologia non è semplicemente il potenziamento di procedure collaudate, ma innesca un processo di evoluzione e affinamento dell'indagine, è l'impiego sistematico delle indagini geognostiche. Queste erano solitamente limitate alle indagini preliminari o integrative dello scavo archeologico, con tutti i problemi interpretativi che ben conosciamo, ma il loro utilizzo sistematico ed estensivo ha permesso di andare al di là del singolo problema interpretativo strutturale per riconoscere schemi urbani nella loro complessità: si pensi a Falerii Novi, a Selinunte, a Veio. Più di recente si è iniziato a utilizzarli in maniera estensiva anche per il territorio: per riempire i vuoti della documentazione che la ricognizione tradizionale – anche quella ripetuta e capillare – non riusciva a colmare, ottenendo risultati veramente sorprendenti. In futuro possiamo sperare che un'integrazione maggiore tra tecniche tradizionali e geognostiche permetta di affinare la lettura dei dati raggiungendo anche per via geognostica uno spessore stratigrafico e cronologico del dato.

Infine si profila la possibilità dell'utilizzo estensivo di rilevamenti 3D del tessuto monumentale di un'area. La sperimentazione aveva finora interessato essenzialmente singoli edifici, proponendo anche ricostruzioni virtuali di grande interesse e impatto, ma applicata su vasta scala come si sta iniziando a fare, questa tecnologia permetterebbe da un lato una ricostruzione del tessuto urbano e dell'evoluzione geomorfologica dell'area interessata, esaltando la diacronia della sua evoluzione e superando la disperante bidimensionalità delle piante normalmente impiegate da noi archeologi, dall'altro consentirebbe in prospettiva una gestione della tutela estremamente avanzata: trasformando i modelli 3D in archivi tridimensionali e strumenti di pianificazione. Non dobbiamo infatti mai dimenticare che in topografia è particolarmente evidente l'esigenza di tenere sempre chiaro in mente il doppio binario degli studi: da un lato abbiamo la comprensione storica, dall'altro il suo impatto nelle operazioni di tutela, pianificazione e valorizzazione. I due aspetti possono essere distinti per ragioni di chiarezza metodologica, ma mai devono essere separati.

Ovviamente una simile panoramica non rende giustizia della ricchezza di esperienze e di esperimenti in corso, una parte dei quali sono testimoniati dagli interventi dei colleghi invitati a contribuire al nostro convegno – attori di primo piano nello sviluppo recente della disciplina che

Premessa

ringrazio per la loro disponibilità. Tale testimonianza, però, è palpabile anche nella molteplice ricchezza delle vie tentate dai colleghi più giovani, i dottorandi che hanno proposto, organizzato, animato e reso viva con le loro proposte le nostre due giornate di studio.

Prof. Paolo Liverani
Università degli Studi di Firenze
Presidente della Consulta Universitaria di
Topografia Antica