

## Virtuale?

La Scuola Normale Superiore di Pisa ha organizzato, il 25 maggio 2007, un seminario per discutere tra addetti ai lavori sulle prospettive dell'uso di sistemi informatici su Beni Culturali.

Nel corso della giornata si è tornati più volte sulla "realtà virtuale" applicata all'archeologia, confrontando opinioni divergenti, espresse da diversi fra gli intervenuti, a proposito della "realtà" dell'"archeologia virtuale".

Al di là dell'apparente ossimoro linguistico, è forse opportuno riflettere sull'argomento. Intanto, in sé; e in seguito perché l'"archeologia virtuale" (come molte altre discipline) cavalca, più o meno disordinatamente, in apparentemente finora inesplorate praterie, che si aprono sconfinatamente e ricche di lusinghe. Così dimostrano anche gli Atti, recentemente editi, di una giornata di studi bolognese<sup>1</sup>.

È forse opportuno prendere le mosse dall'inizio: da quello che, nei citati Atti, viene considerato «uno dei primi autori a parlare di archeologia computazionale»<sup>2</sup>.

Reilly si pone il problema di quanto sia affidabile la registrazione compiuta nel corso dello scavo: e propone di elaborare un modello tridimensionale ricostruttivo del giacimento stratigrafico scavato, anziché annotare le registrazioni, scritte e/o grafiche, dello scavatore utilizzando un tradizionale foglio di carta.

Il modello tridimensionale offre, sempre secondo Reilly, ulteriori vantaggi, oltre a quello di costituire registrazione e rappresentazione dello scavo: può essere utilizzato come strumento didattico nei confronti degli studenti prima dello scavo vero e proprio; e permettere agli scavatori di ripetere in laboratorio lo scavo effettuato nel terreno, così da ricercare quell'eventuale evidenza che fosse loro sfuggita.

In definitiva, Reilly contrappone lo scavo "actual" al "virtual" del modello tridimensionale che propone.

Non sfuggerà al lettore (di Reilly) che la difficoltà segnalata circa il grado di affidabilità che offre il supporto al quale si consegna la registrazione della situazione evidenziata nel corso dello scavo non è di certo superata dall'utilizzazione di un computer, grazie al quale poi si costruirà un modello tridimensionale riprodotto la giacitura stratigrafica investigata, all'interno della quale sono registrati inoltre i reperti rinvenuti. In quanto l'"interfaccia" tra evidenza (di scavo) ed archeologo che registra i dati non è costituita, nella realtà oggettiva, da un foglio di carta, come afferma Reilly (p. 133), ma proprio dall'archeologo che scava, osserva e registra. Che sarà lo stesso che fornisce i dati necessari alla costruzione computerizzata di un modello tridimensionale: e che è distinto dalla propria soggettività, in quanto essere umano.

Quanto poi debbano essere dettagliati i dati che l'archeologo deve raccogliere e regi-

strare è domanda che Reilly si pone (p. 134). Ma la domanda è mal posta, se vale quanto appena sopra esposto e quanto in seguito si argomenterà.

Considerando anche il tempo trascorso da quando Reilly ha composto il suo saggio, gli si potrà perdonare l'ingenuo ottimismo che esprime. Anche se appare più arduo perdonargli la sua, non tanto sotterranea, posizione metodologica di sostituire il computer all'uomo come garanzia dell'affidabilità della registrazione di quanto viene considerata "evidenza". Anche perché ad una teorica "evidenza" si sovrappone, fino a nascondere, l'"apparenza" che lo scavatore avverte, e quindi registra, in conseguenza della propria formazione, delle proprie esperienze, delle proprie preferenze e anche, perché no, del proprio stato di benessere fisico in quel dato momento.

Reilly contrappone, utilmente, la realtà dello scavo (che possiamo accettare come tale, salve le cautele appena sopra espresse), per il quale utilizza l'aggettivo in lingua inglese "actual", alla simulazione offerta dal modello tridimensionale dello stesso scavo (p. 135). Tale simulazione è definita "virtual", sempre in lingua inglese.

Come è noto a coloro che la padroneggiano<sup>3</sup>, la lingua inglese attribuisce significati diversi, talvolta opposti fra loro, ad alcune sue parole: a quel che sembra, in specie a quelle che hanno derivazione dal latino. "Virtual", e i suoi derivati, è uno di questi casi polisemantici: tanto più che già nel vocabolo latino *virtus* una ambiguità del genere è documentata.

Tanto che *virtus*, per quanto ci riguarda, può significare, in lingua italiana, sia "potenza", cioè azione ancora in corso verso un obiettivo, sia "efficacia", e quindi l'aver raggiunto l'obiettivo. Invece il nostro aggettivo "virtuale" ha un unico significato: di cosa possibile ma non ancora in atto, fino ad assumere quello di "fittizio" in linguaggio proprio delle scienze fisiche. In lingua inglese "virtual", e derivati, corrisponde sia all'italiano "virtuale", in perfetto parallelismo con la nostra lingua, sia anche "effettivo", "di fatto". E tanto si dimostra *e contrario* dal significato, anche se non primario e di non frequente uso, dell'inglese "virtueless", che vale in lingua italiana "inefficace".

Senza ricorrere al Calderon de la Barca di *La vida es sueño*, sembra necessario proporre un po' d'ordine nei significati: sempre ricordando che il rapporto tra questi e i significati adoperati è puramente convenzionale, variando in parallelo ai referenti storici e culturali di colui che li adotta. Tanto da mandarsi se valga davvero la pena di tentare un'impresa del genere. Ma, forse, non sarà fatica vana proporre uno schema di significati, che avranno tanta validità quanta se ne vorrà loro accordare, ma che almeno si presume valga come riferimento, anche se caduco. Se non altro dialettico, così da tenere sempre desta l'attenzione all'argomento. Che lo merita.

Reale si considera la giacitura non toccata composta da una stratigrafia storica. Altrettanto reali sono i manufatti che in quella sono depositi e che se ne recuperano: così come reale è il supporto, di qualunque natura, sul quale lo scavatore registra le osservazioni da lui compiute della realtà stratigrafica.

Ma queste osservazioni, per quanto accurate e severamente ancorate al metodo di scavo, sono da ascriversi, in quanto elaborate da un sapere e da un sentire soggettivo in quanto umano, esclusivamente alla sfera della soggettività: la quale diviene progressivamente più ampia quanto più espansive sono le interpretazioni che vi si applicano e che ne derivano.

Reali sono l'hardware e il software che producono il modello tridimensionale rappresentante la soggettiva registrazione dello scavo compiuto della realtà stratigrafica data.

È incerto se altrettanto reale, in quanto non materiale, è il modello tridimensionale generato: ma, forse, al giorno d'oggi occorrerà ritenere che anche prodotti non materiali generati informaticamente siano da definirsi reali.

I particolari componenti del modello tridimensionale, e quindi la sua completezza anche per quanto riguarda la giacitura dei reperti, in quanto derivati dalla soggettiva interpretazione dello scavo generata soggettivamente dall'archeologo sono da considerarsi altrettanto soggettivi.

"Virtual archaeology" a quale significato (provvisorio e soggettivo) corrisponde? Di archeologie possibili, ma non in atto in quanto non corrispondenti ai criteri ed alle procedure di un metodo storico, ne esistono numerose, e talvolta esilaranti, specie. A cominciare da quella che si compie quando si scava male. E non vale qui la pena di disquisire sui misteri degli Etruschi, sui tesori rivelati, sulle tracce dei marziani, e simili amenità.

Dato per assodato e condiviso che l'elaborazione computerizzata della soggettiva interpretazione di fattispecie archeologiche reali può generare prodotti utili, talvolta anche finora inusuali, essa è da considerarsi un portato di un ovvio sviluppo tecnologico. Così come dal calamo si è passati alla tastiera.

Non sarà da imputare allo strumento scritto adoperato se abbiamo testi scritti che raggiungono le vette dell'arte ed altri, invece, che sprofondano negli abissi della banalità. I giudizi critici sono da storicizzare, e quindi anch'essi sono soggettivi rispetto alla realtà del testo.

Altrettanto, sarà sempre l'*homo archaeologicus* a tradurre in comunicazione, che sarà materializzata e trasmessa con i più vari mezzi e supporti, quanto sarà stato in grado di percepire e di apprezzare in, e da, una stratificazione di attività umane storiche.

Sembra ricavarci, una volta di più, il ruolo strategico ed insostituibile che ricade sull'uomo: la cui soggettività, culturale e quindi storica, rimane una sua caratteristica assolutamente ineliminabile. Qualsiasi strumento tecnologico, reale, non può che produrre rappresentazioni, configurate variamente così