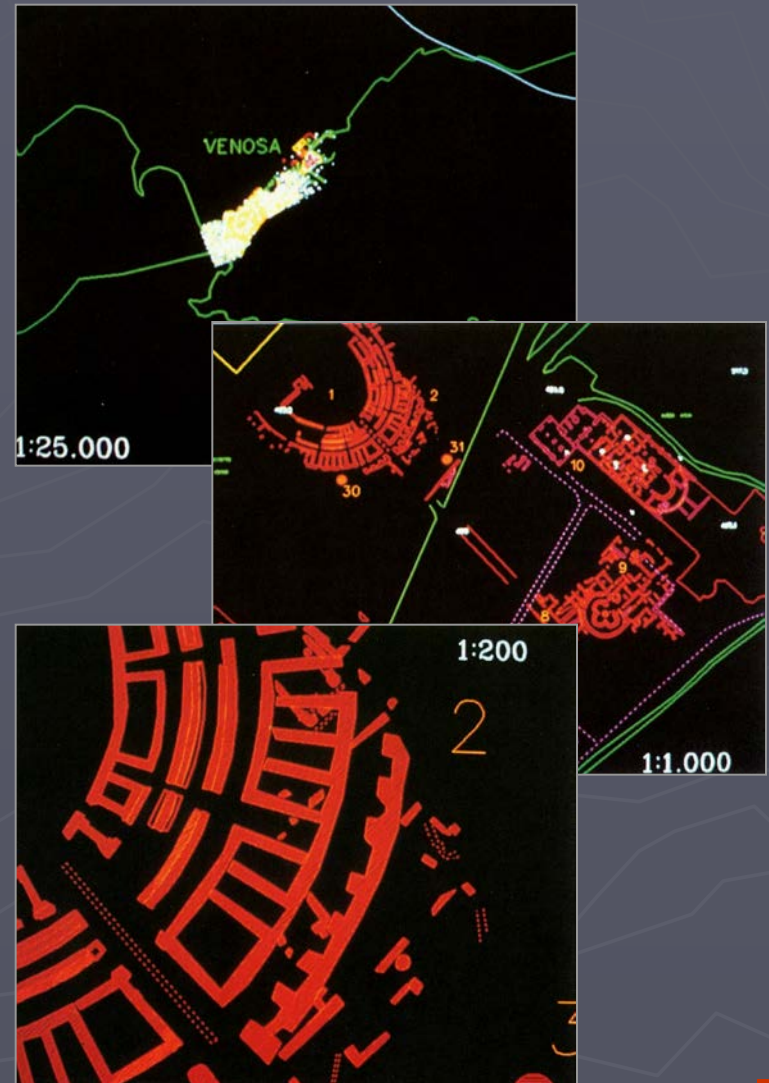


Cartografia numerica e Sistemi Informativi Geografici

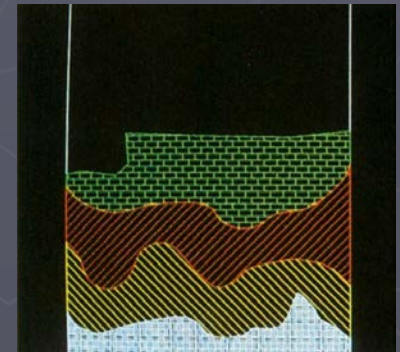
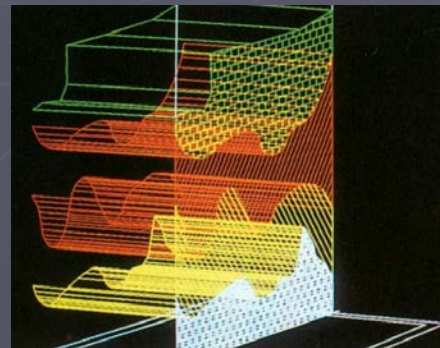
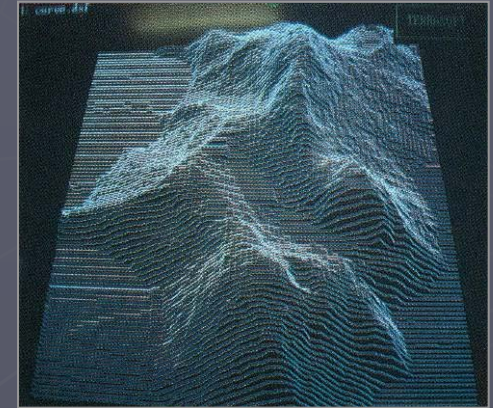
a cura di Giovanni Azzena

- Alla fine degli anni Settanta del secolo scorso, design e grafica computerizzata hanno costituito gli apripista della sperimentazione nel settore geo-topografico dell'archeologia.
- Il riferimento alle diversificazioni di quelle prime fasi sperimentali aiuta nella comprensione del variegato panorama attuale: la tripartizione dei filoni basilari – cartografia numerica, GIS/SIT, analisi spaziale – per quanto artificiosa e riduttiva, pare essere ancora operante.



Cartografia numerica e Sistemi Informativi Geografici

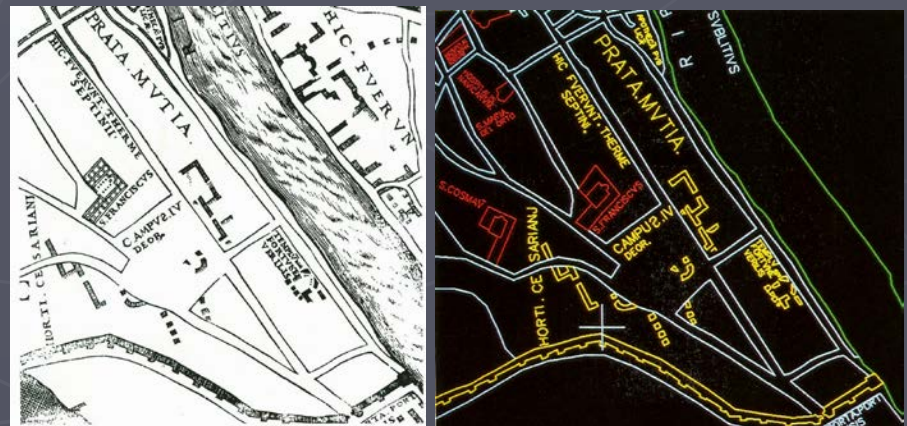
- Il primo impulso alla sperimentazione venne, per questioni eminentemente tecniche, dal CAD e dalla cartografia numerica, con un forte, insolubile debito verso il comparto della progettazione architettonica ma soprattutto verso le “prime linee” dell’innovazione, cioè il design e la grafica avanzata.



Cartografia numerica e Sistemi Informativi Geografici

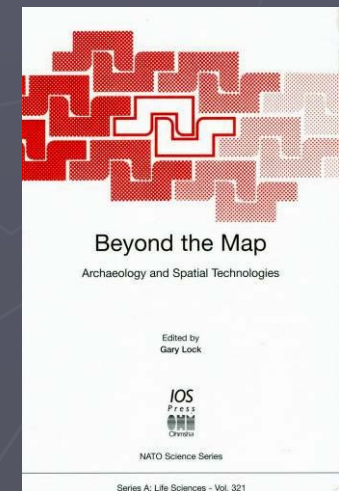
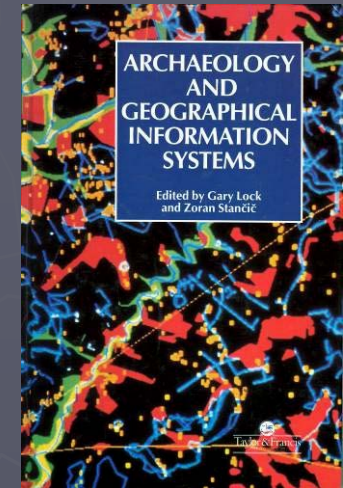
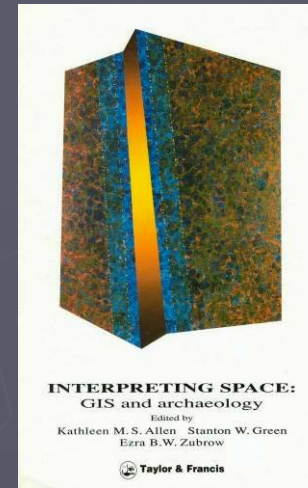
- Su scale inizialmente di dettaglio – dunque tipicamente urbane, ovvero di scavo – si palesò subito tutta la potenzialità del carattere “numerico” di queste nuove carte: la non incidenza del fattore di scala.

L'implementazione dei grandi apparati informativi delle “Carte Archeologiche” a livello urbano, comprensoriale, regionale e nazionale, possono essere considerati in logica discendenza di quelle prime applicazioni di cartografia numerica.



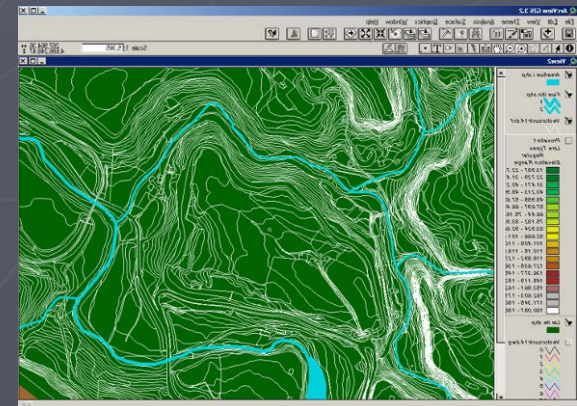
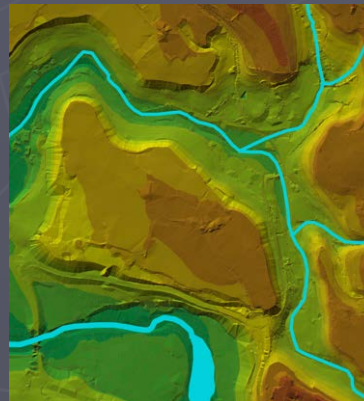
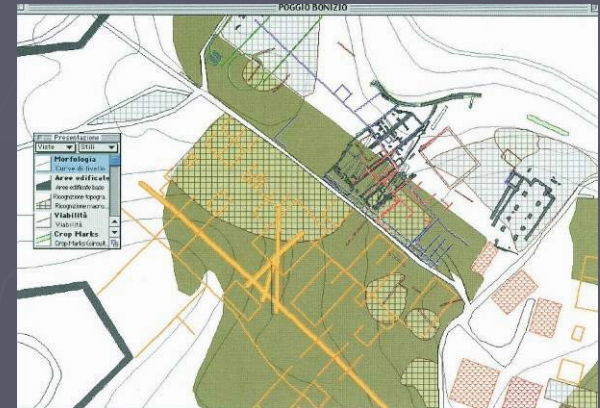
Cartografia numerica e Sistemi Informativi Geografici

- Il passaggio alla “filosofia” GIS, in un certo senso filiazione naturale della cartografia numerica, in realtà ha coinvolto in profondità la sfera metodologica delle discipline interessate. “Costruire” un Sistema Informativo Territoriale che comprenda al suo interno anche la conoscenza storico-archeologica del territorio, ed “usare” un applicativo GIS per elaborare, ad esempio, un modello insediamentale antico è concetto diverso.



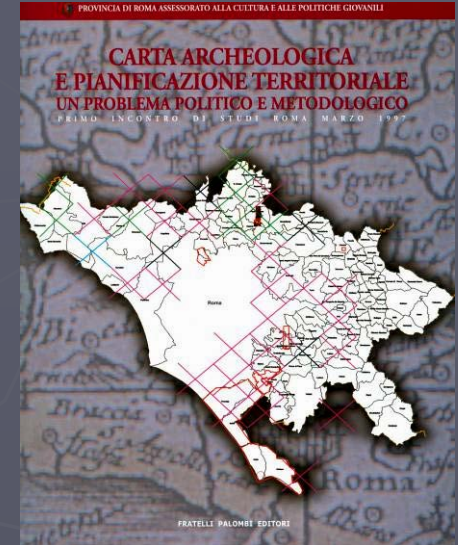
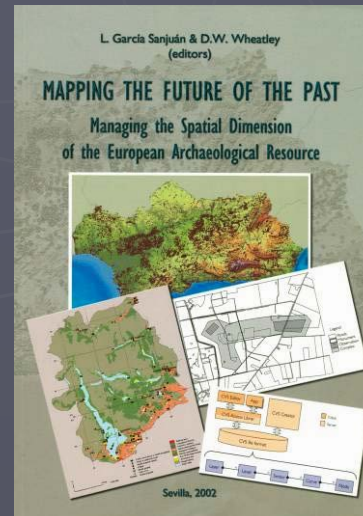
Cartografia numerica e Sistemi Informativi Geografici

- In generale, comunque, i GIS si rifanno all'approccio mentale catalografico (peculiare degli archeologi), ma producono uno straordinario affinamento delle potenzialità di ricerca, dalla comparazione e postelaborazione dei dati alfanumerici e della loro condivisione (fino al web-GIS).



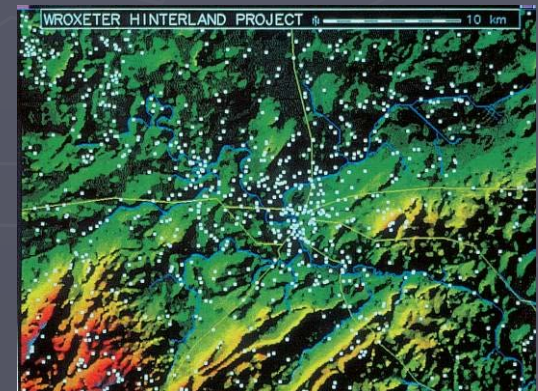
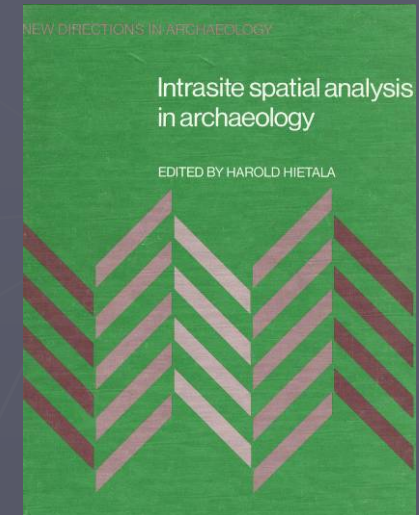
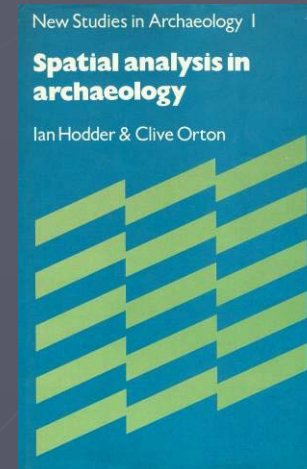
Cartografia numerica e Sistemi Informativi Geografici

- I GIS hanno costretto gli archeologi ad un confronto multidisciplinare e hanno costituito un passepartout per l'inserimento del livello archeologico nelle buone pratiche di pianificazione: chi è riuscito a coglierne i frutti, tra non poche difficoltà, ha certamente compiuto un grande passo in avanti, soprattutto nel quadro della tutela preventiva.



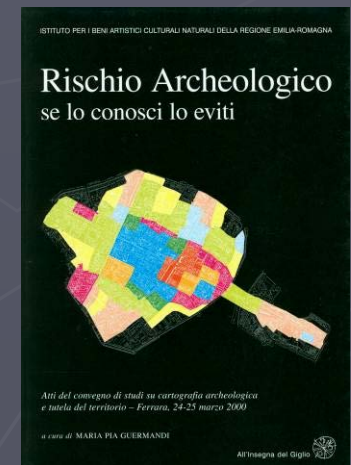
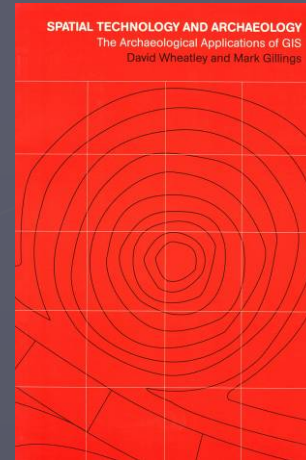
Cartografia numerica e Sistemi Informativi Geografici

- Per quanto concerne il filone delle analisi spaziali, esso si è inizialmente sviluppato alla metà degli anni Settanta, in ambito anglosassone, con ricerche che si richiamavano ai modelli elaborati in altri settori disciplinari (geografia ed ecografia in particolare). Le indagini utilizzate, di tipo matematico-statistico erano finalizzate alla realizzazione di mappe di distribuzione e simulazioni.



Cartografia numerica e Sistemi Informativi Geografici

- Tali potenzialità analitiche hanno ritrovato un rinnovato successo in tempi più recenti: d'altronde i Sistemi Informativi, in quanto “produttori di informazioni basate su dati” sono di per sé, e per costruzione, analizzatori spaziali ove le informazioni siano localizzate e contestualizzate. Questo filone è all'origine, ad esempio, dell'elaborazione di cartografie con funzioni predittive del “rischio” archeologico.



Cartografia numerica e Sistemi Informativi Geografici

- A buon diritto, dopo un trentennio di applicazioni informatiche, nel settore geotopografico dell'archeologia ci si potrebbe aspettare una qualche forma di uniformità, o quanto meno di sistematizzazione unificante, conseguente alla naturale sedimentazione delle metodologie applicative. Si fatica a riconoscerla, invece, se non in una progressiva stabilizzazione di alcune branche tematiche generali come quelle sopra ricordate.



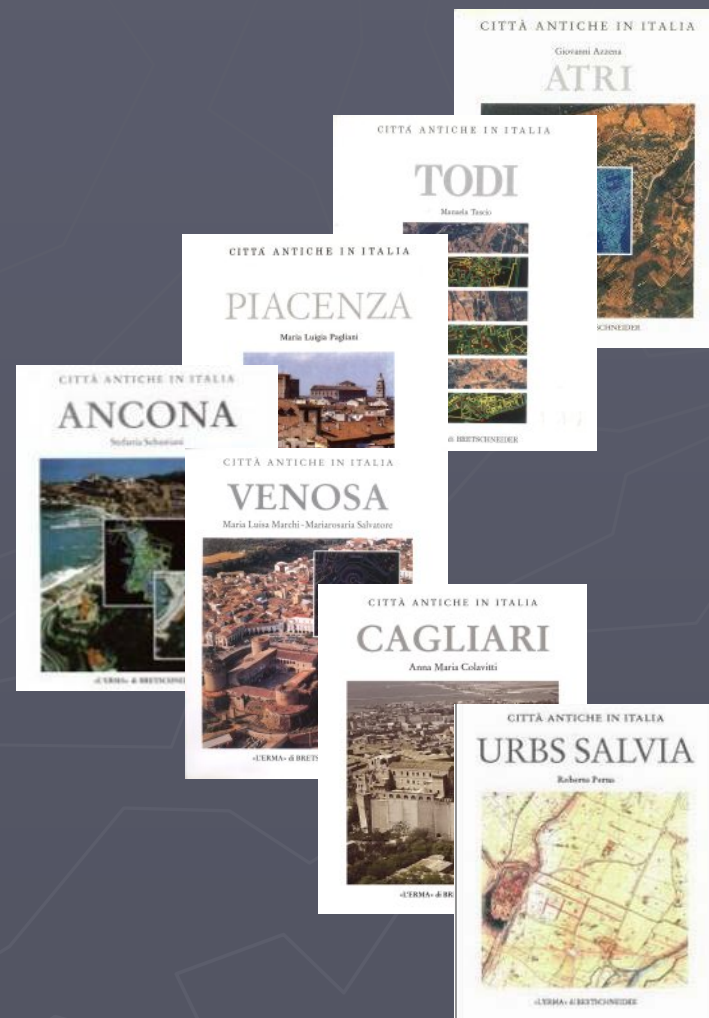
Dalla *Forma* alla *Tabula*

- Alla metà degli anni Ottanta il settore italiano delle scienze archeologiche investite da pulsione computazionale in chiave, diciamo, geografica, rispose con estrema vivacità alle sollecitazioni pratiche - ma anche intellettuali - offerte dall'informatica e dalle tecnologie avanzate in genere.



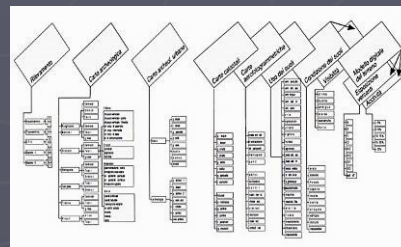
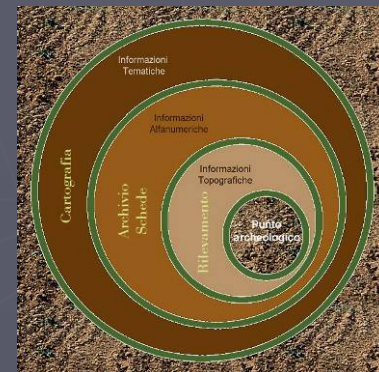
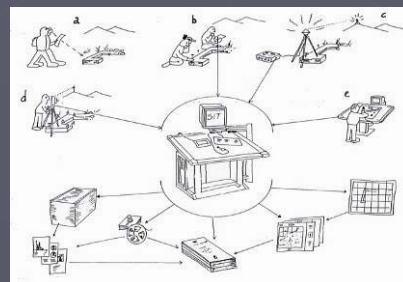
Dalla *Forma* alla *Tabula*

- L'attività del *Laboratorio di Cartografia Archeologica sperimentale* della Cattedra di Topografia antica dell'Università di Roma "Sapienza", inizia tra il 1984 e il 1985, con un progetto di carta archeologica delle città antiche, sponsorizzato dall'ENI (Enidata/TEMA), ai tempi interessata alla progettazione e alla realizzazione della maglia di distribuzione del metano nei centri storici italiani.



Dalla *Forma* alla *Tabula*

- Di questo originario progetto a scala urbana è possibile seguire la storia, che si articola prima verso la scala territoriale, con la progettazione e la realizzazione del SIT dedicato alla Carta Archeologica d'Italia - *Forma Italiae*, finanziato in seno ai Progetti Strategici del CNR e che vide, fra l'altro, nel 1988, la prima utilizzazione a livello mondiale del GPS in campo archeologico.



Dalla *Forma* alla *Tabula*

- In tempi più recenti, con un ulteriore passaggio di scala, nel Laboratorio vengono tracciate nuove linee di sviluppo per la *Tabula Imperii Romani* (la grande “carta del mondo antico” concepita nel 1926 da O.G.S. Crawford), che hanno individuato la possibilità di una migrazione diretta dei dati cartografici “di dettaglio” (derivanti cioè da ricognizione) verso una scala “atlantistica” (1:1.000.000), nell’ottica di renderli infine integralmente consultabili in rete.

