

PUBBLICARE UNO SCAVO ALL'EPOCA DI YOUTUBE: COMUNICAZIONE ARCHEOLOGICA, NARRATIVITÀ E VIDEO

1. PREMESSA

Questo contributo, per molti versi forse inusuale per una sede quale «Archeologia e Calcolatori», trae origine da una riflessione metodologica e da una esperienza concreta, nate in maniera tra loro indipendente e che si sono poi intersecate ad un certo punto del loro percorso. La riflessione metodologica è incentrata sul problema generale della comunicazione archeologica e in particolare sul ruolo dei nuovi media, sulle potenzialità che ad essi possono essere associate e sulle trasformazioni delle regole del gioco comunicativo che essi stanno imponendo a tutti noi. L'esperienza concreta è invece legata all'utilizzo di un medium espressivo complesso come quello videonarrativo – nelle sue varie declinazioni possibili, documentario, docufiction, docudrama, etc. – per costruire una comunicazione archeologica rivolta ad un pubblico a sua volta assai diversificato come quello rappresentato dall'insieme delle persone che a diverso titolo entrano in contatto con una indagine archeologica in atto.

Il punto di intersezione dei due percorsi è rappresentato dalla riflessione sulla possibilità di utilizzare un linguaggio videonarrativo per “pubblicare” – nel senso concreto di mettere a disposizione del pubblico diversificato di cui sopra – una parte significativa del prodotto di una indagine archeologica in termini di conoscenza acquisita e quindi condivisibile. Esito di questa riflessione è stata la produzione di alcuni filmati di diverso taglio narrativo – alcuni dei quali pensati per costituire altrettante parti di una piccola “serie” – a partire da uno “scenario” concreto: quello del cantiere di scavo di Vignale (Piombino) dove da ormai quasi un decennio è in corso una indagine archeologica, condotta congiuntamente dal Dipartimento di Archeologia e Storia delle Arti dell'Università di Siena e dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali, che ha come oggetto lo studio di una porzione di territorio maremmano nel lungo periodo (“Uomini e cose a Vignale: archeologia globale di un territorio”, <http://www.uominiecoseavignale.it/>) e come “pretesto” lo scavo di una stazione di sosta vissuta in età romana e tardoantica a margine del tracciato dell'antica via Aurelia¹ (Fig. 1).

¹ Per una sintesi sui temi della ricerca, cfr. da ultimi GIORGI, PATERA, ZANINI 2009; GIORGI, ZANINI 2011; ZANINI 2011, tutti con indicazione della bibliografia precedente. Prodotti concreti della intersezione tra riflessione metodologica ed esperienze applicative nel settore della videonarrazione sono stati fin qui l'elaborazione di una tesi di laurea magistrale discussa presso l'Università di Siena (F. RIPANTI, *Archeologia, narrativa e video: pubblicare uno scavo all'epoca di YouTube*, relatori E. Zanini e P. Italia) e la nascita di un sottoprogetto di “coinvolgimento archeologico di una comunità” (Excavation) (COSTA, RIPANTI c.s.).



Fig. 1 – Il sito archeologico di Vignale in tre immagini riassuntive. Labili tracce materiali da mettere in evidenza e una grande quantità di storie diverse da raccontare: a) manifattura ceramica preromana (?); b) edificio rurale di età repubblicana; c) cortile acciottolato/*glarea strata*; d) *villa maritima* (?); e) cortile porticato della *mansio*; f) cubicola con intonaci dipinti di età imperiale; g) area sepolcrale tardoantica; h) frequentazioni tardoantiche.

2. LA COMUNICAZIONE ARCHEOLOGICA...

Tra le tante rivoluzioni che l'archeologia – al pari di tutte le altre discipline del campo delle c.d. scienze umane – ha dovuto attraversare negli ultimi due decenni c'è certamente quella determinata dal ruolo strategico che il “fattore comunicazione” ha assunto, con una progressione ben più che geometrica, come elemento essenziale per determinare non solo le scelte culturali, ma perfino la stessa sopravvivenza di una disciplina. Se meno di quindici anni fa la pubblicazione scientifica di una ricerca archeologica rientrava sostanzialmente nell'ambito della deontologia professionale di chi l'aveva materialmente condotta (*La pubblicazione* 1998), oggi il problema si pone in maniera assai più complessa, in un mondo in cui il valore stesso delle cose è in larga misura determinato dalla nostra possibilità/capacità di comunicarle².

² Il grande e non sempre produttivo dibattito in corso un po' in tutti i paesi del mondo occidentale sugli indicatori bibliometrici da utilizzare nella fase di valutazione della produttività scientifica di un singolo ricercatore o di un gruppo di lavoro non è che uno degli aspetti di questo problema più generale.

Per praticità di trattazione sintetica possiamo provare a scandire una materia così magmatica in tre temi fondamentali che proverò ad elencare e a discutere brevemente in ordine crescente di complessità: la comunicazione verso l'esterno; quella verso l'interno del gruppo di ricerca; l'impatto della rete e in particolare del web 2.0, con i suoi strumenti, le sue potenzialità e le sue regole del gioco.

2.1 La comunicazione archeologica verso l'esterno

La comunicazione archeologica verso l'esterno è un tema decisamente tradizionale, oggetto di una consistente bibliografia su cui non varrà la pena di tornare in questa sede, se non per dire che il nuovo universo comunicativo in cui tutti noi siamo immersi impone di fatto di superare la fondamentale bipartizione tra comunicazione rivolta alla cosiddetta "comunità scientifica" e comunicazione rivolta a quella galassia, a sua volta sempre più variegata, rappresentata dal "grande pubblico". Credo non ci sia bisogno di impiegare molto spazio su una rivista come «Archeologia e Calcolatori» per spiegare come questa distinzione non regga all'impatto delle nuove tecnologie e dei nuovi media da un lato, e delle nuove intersezioni disciplinari dall'altro. Sulle regole del gioco imposte dai nuovi media nel registro comunicativo mi è capitato di soffermarmi in passato su queste pagine (ZANINI 2004) e vorrei quindi riflettere solo un momento sull'aspetto comunicativo legato alle nuove interdisciplinarietà.

Far dialogare tra loro specialisti di culture diverse applicate all'archeologia richiede l'elaborazione di nuovi linguaggi comuni e di nuovi registri comunicativi comuni, pena una incomprensione di fondo che emerge puntualmente quando il confronto esce dagli intenti programmatici e cerca di entrare nel vivo delle questioni. Basta aver frequentato qualche sessione di un Congresso internazionale di Archeometria o di *Computer Applications in Archaeology* (ma gli esempi potrebbero ovviamente riguardare tutte le aree di intersezione tra archeologia e altre discipline) per avere una idea chiarissima di che cosa significhino concretamente i concetti di afasia e di incomunicabilità all'interno di una comunità anche ristretta. Ma spesso non è neanche necessario andare a studiare l'intersezione tra discipline diverse e basta limitarci agli atti di un qualsiasi Congresso internazionale di una qualsiasi suddivisione disciplinare o sottodisciplinare della casa comune archeologica per comprendere lo stato reale della comunicazione all'interno di una comunità scientifica ancora più ristretta (VENCLOVÀ 2007).

Le nuove interdisciplinarietà – che sono, beninteso, la dimensione naturale e imprescindibile dell'approccio contemporaneo al passato (LUCAS 2004) – impongono da un lato linguaggi propri e quindi specifici; dall'altro impongono estrema sintesi e nuove chiarezze espositive, per evitare che il lettore (per definizione non specialista, se non altro perché specialista di un sottosectore diverso) venga sopraffatto da un overflow di informazioni in cui

non è in grado di orientarsi. In qualche maniera, dunque, il moltiplicarsi e l'approfondirsi degli specialismi e il nascere e il consolidarsi di nuove interdisciplinarietà hanno di fatto rotto il confine tradizionale tra comunità scientifica e grande pubblico: tutti noi che leggiamo queste pagine ci collochiamo ogni tanto – sempre più raramente – nel campo della comunità scientifica, quando si parla del nostro ambito di competenza, che tende inevitabilmente ad essere sempre più ristretto in funzione della quantità abnorme della informazione potenziale che viene prodotta. Tendiamo invece a slittare sempre più nel campo del grande pubblico nella stragrande maggioranza dei casi, quando cioè l'argomento del dibattito fa riferimento ad uno specialismo più o meno distante dal nostro (HOLTORF 2007).

Un buon osservatorio in questo senso sono gli studenti dei nostri corsi universitari, che si trovano oggi di fronte a una vera e propria “emergenza comunicativa”: devono apprendere in tempi rapidi – e con una preparazione di base profondamente diversa da quella delle generazioni precedenti – una mole enorme di informazioni complesse, derivanti da una mole altrettanto enorme di ricerche complesse che ha prodotto a sua volta una quantità di parole stampate senza alcun precedente. Fino a qualche anno fa – meglio, a qualche decennio fa... – gli studenti universitari erano dei candidati all'ingresso a pieno titolo nella “comunità scientifica”, come d'altronde manifestava espressamente tutta una serie di rituali accademici in occasione della laurea che meriterebbero già oggi di essere oggetto di un divertente studio etno-antropologico; oggi possono al massimo oggettivamente aspirare al ruolo di “pubblico informato”, per il quale l'industria editoriale ha approntato soprattutto nell'ultimo decennio tipologie nuove di prodotti, dai volumetti di orientamento sintetico che caratterizzano la produzione italiana e francese, ai voluminosi *companions* sui più diversi argomenti che caratterizzano invece la produzione anglosassone³.

Gli studenti universitari sono, credo, un buon osservatorio, perché è lecito pensare che le dinamiche che si vedono in atto in questo momento in questo universo possano essere le stesse che nel prossimo futuro (direi anche largamente già cominciato) agiranno anche sull'universo della comunità scientifica. Il sommarsi di più fattori – l'aumento del numero dei ricercatori, l'espandersi delle ricerche, il moltiplicarsi delle prospettive e delle posizioni critiche, la sopravvalutazione delle pubblicazioni “scientifiche” rispetto ad altri possibili fattori di valutazione nelle dinamiche di carriera accademica, la disponibilità tecnologica di sedi editoriali a costo contenuto o azzerato – ha di fatto determinato quell'evidente fenomeno di iper-produzione scientifica, anche di alta qualità, con cui fanno quotidianamente i conti i lettori professionali e i dirigenti delle biblioteche specializzate.

³Sui problemi correlati a questo tipo di produzione editoriale e più in generale alle opere grossolanamente assegnabili al campo della “divulgazione archeologica”, cfr. KEMMIS BETTY 2002.

Se quindici o venti anni fa il problema era scrivere e pubblicare – meglio se in una sede “prestigiosa”, ma anche in una sede non di primissimo piano – oggi il problema vero è farsi leggere, ovvero fare in modo che il circuito comunicativo si chiuda e che a fronte di un emittente di un messaggio ci sia anche un ricevente/fruitoro consapevole del messaggio stesso. Sarebbe interessante provare “oggettivamente” con il supporto di dati numerici questa affermazione, per esempio misurando la produzione complessiva di una comunità scientifica – anche limitandoci alle sole riviste con caratteri riconosciuti di standardizzazione internazionale – a fronte delle oggettive capacità di lettura dei singoli componenti di quella stessa comunità. Ma credo che alla fine basti una rapida analisi del ritmo di incremento dei database bibliografici più o meno strutturati che ciascuno di noi usa sul proprio computer e/o una occhiata sull’angosciante riempirsi progressivo della cartella “cose interessantissime da leggere appena possibile” sui nostri desktop per convenire sul punto essenziale.

E mi pare di poter dire che il punto essenziale sia: abbiamo bisogno di riflettere su nuove forme di comunicazione archeologica.

2.2 La comunicazione all'interno del gruppo di ricerca

La comunicazione all'interno del gruppo di ricerca è invece un tema di riflessione meno tradizionale, su cui varrà quindi la pena di spendere qualche parola. Nella pratica concreta dell'archeologia da campo europea, a partire dagli anni Settanta del secolo scorso, si è diffusa in modo massiccio una organizzazione sostanzialmente artigianale-manifatturiera del lavoro archeologico, in cui in buona misura tutti i componenti dell'équipe fanno la stessa cosa (documentano la stratificazione archeologica sotto forma di sequenza, ne scavano una porzione, completano la documentazione), secondo un ciclo che si ripete essenzialmente identico nel tempo breve dello scavo di una Unità Stratigrafica, in quello medio di una campagna di scavo, in quello lungo di una ricerca articolata su più campagne.

In questa organizzazione, la necessità di comunicazione all'interno dell'équipe è piuttosto bassa, giacché essa è di fatto affidata all'uso di strumenti comuni di registrazione del lavoro svolto e delle osservazioni condotte (schede, disegni, fotografie, etc.). L'impatto di esigenze distinte ma convergenti – la necessità di velocizzare il lavoro imposta dalle regole del “mercato archeologico” variamente inteso, lo sviluppo della riflessione teorico-metodologica sulla natura propria del processo conoscitivo nello scavo e, non ultimo, l'impatto delle nuove tecnologie con i nuovi specialismi che inevitabilmente comporta – hanno fatto sì che una organizzazione di tipo manifatturiero di un cantiere archeologico sia ormai difficilmente proponibile, se non a scopo didattico. Il lavoro sul campo è diventato un lavoro di équipe assai differenziate al loro interno, composte da specialisti dei diversi aspetti del lavoro di scavo, documentazione e interpretazione dell'evidenza archeologica, che sono quindi

tanto più “efficaci” in termini di gestione del processo conoscitivo quanto più sono in grado di comunicare al loro interno gli sviluppi e i risultati del lavoro specialistico di ciascuno.

Questo vale un po’ per tutti gli scavi, indipendentemente dalla loro dimensione, dalla loro complessità e dalla loro durata, ma diviene vitale nel caso di scavi grandi che si collocano all’interno di ricerche articolate che possono durare decenni. Come dimostra, per esempio, lo spazio che questi temi hanno conquistato all’interno del sistema di gestione di uno dei cantieri archeologici forse più complessi del mondo, Çatal Höyük, dove i concetti di approccio olistico allo scavo, di multivocalità della documentazione archeologica, della necessità di restituire uno spazio adeguato alla narratività all’interno del sistema di documentazione sono stati sviluppati in maniera sistematica (HODDER 2000). Ma anche senza arrivare ai casi eccezionali come quello appena citato, appartiene alla sfera dell’esperienza comune di tutti noi la difficoltà di mettere a disposizione di un gruppo di lavoro, che muta continuamente nel corso del tempo (non foss’altro che per le esigenze connesse alla formazione dei giovani e per i vincoli imposti dal mercato del lavoro), i risultati del lavoro pregresso all’interno di progetti di ricerca che sono a loro volta in continua ridefinizione, in una dimensione di molteplicità e variabilità che è in buona sostanza elemento essenziale della nostra epoca e quindi, necessariamente, della archeologia di quest’epoca.

Esperimenti di utilizzo di forme meno tradizionali di documentazione archeologica in funzione di gestione della comunicazione all’interno del gruppo di ricerca non mancano certamente (esempi in ZANINI, COSTA 2006 e 2009; DE FELICE, SIBILANO, VOLPE 2008; SIBILANO 2008; FRONZA, NARDINI, VALENTI 2009; GATTIGLIA 2009) e non è questa la sede per ripercorrerne le premesse e gli esiti, ma basterà scorrere i titoli o i sommari delle pubblicazioni appena citate e delle diverse altre analoghe per cogliere ancora una volta la percezione della necessità concreta di nuove forme di comunicazione archeologica.

2.3 L’impatto delle nuove tecnologie e del web 2.0

Nel contesto che si è rapidamente schematizzato, l’impatto delle nuove tecnologie diffuse e in particolare degli strumenti di produzione e fruizione di videocomunicazione non può non essere oggetto di riflessione. Nel breve volgere di meno di un ventennio (che detto così sembra un tempo lungo, ma che è spesso un tempo inferiore al completo dipanarsi di una ricerca archeologica mediamente complessa, dalla sua progettazione alla sua edizione finale), il rapporto tra archeologia e multimedialità e soprattutto tra archeologia e videocomunicazione si è sviluppato con crescente complessità.

Da un lato questo rapporto è andato nella direzione della “pervasività” della videocomunicazione, così che se uno o due decenni fa si poteva riflettere a lungo sullo spazio da riservare in un museo archeologico alla comunicazione

video, oggi appare oggettivamente improbabile progettare un museo che non utilizzi questo canale comunicativo per aggiornare più o meno in tempo reale i visitatori sullo sviluppo delle attività di ricerca, di scavo e di restauro che sono la linfa vitale di un museo che non intenda musealizzare se stesso.

Dall'altro è andato nella direzione della "democratizzazione" della videocomunicazione legata all'archeologia in atto, che ha smesso da tempo di essere un campo di attività per figure professionali specifiche (quelle dei "divulgatori" che guardavano gli scavi in atto dall'esterno e quelle dei cineasti integrati alle équipes di scavo; BRILL 2000) per divenire uno degli strumenti che ogni archeologo da campo può pensare di utilizzare non solo in diversi momenti della comunicazione, ma anche in diversi punti della costruzione del suo processo conoscitivo (NIXON 2001). In altri termini, la diffusione pervasiva degli strumenti di produzione video ha trasformato anche il più refrattario degli archeologi da campo in un potenziale produttore di cinematografia archeologica e ha al tempo stesso creato una platea di potenziali fruitori per questa produzione, costituita da un pubblico che è sempre più abituato a costruire le proprie opinioni su ogni materia a partire da linguaggi comunicativi audiovisuali.

La rete ha fatto infine la sua parte, creando una serie di potenziali canali di collegamento – il più famoso è ovviamente YouTube – tra la schiera dei potenziali produttori e la platea dei potenziali fruitori e dando quindi vita a un percorso di comunicazione del tutto nuovo, con caratteri, vincoli e potenzialità su cui varrà dunque la pena di riflettere. A partire da due constatazioni in sé banali, ma che aprono il campo a prospettive interessanti.

La prima è che YouTube esiste e che ha fatto entrare nella disponibilità di ciascuno di noi qualcosa che prima non esisteva, ovvero la possibilità di accedere direttamente e in prima persona in quanto produttori di informazione al medium televisivo, inteso nel senso letterale del termine di "visione a distanza". La seconda constatazione è che YouTube non è la televisione: non è la televisione generalista del servizio pubblico e delle reti private nazionali/locali; non è la televisione dei canali tematici e non è neppure la "televisione" dei prodotti multimediali, destinati a essere fruiti individualmente o sul PC o in una sede espositiva (mostra, museo, parco archeologico, etc.) o in una qualsiasi delle possibili forme intermedie. YouTube è semplicemente un'altra cosa, perché, a differenza delle "televisioni" cui abbiamo appena accennato non è nata essenzialmente come forma di comunicazione "da uno a moltissimi"; di conseguenza non è vincolata ad un linguaggio specifico, fatto di semplificazione spesso radicale, di tempi ridottissimi, di continua ricerca dell'attenzione dello spettatore.

La videocomunicazione resa possibile dai canali in rete si muove in una dinamica comunicativa completamente diversa, da uno a pochi o al limite anche da uno a uno, in cui il successo non si misura in termini di numeri di spettatori contemporanei, ma piuttosto in termini di durata, di contatti nel

tempo, di percorsi che si costruiscono in sinergia con altri segmenti della comunicazione presenti sulla rete. Uno spazio dunque molto più libero, ideale per sperimentare nuove forme di multilinearità nella comunicazione archeologica, attraverso la creazione parallela di prodotti pensati per i tanti tipi di utenti potenziali e in grado di sinergizzarsi l'un l'altro all'interno di un sistema comunicativo che lasci il lettore libero di scegliere – e ovviamente di cambiare – il suo punto di ingresso e il suo percorso.

E.Z.

3. ...AL TEMPO DI YOUTUBE

3.1 *Dai Romani agli archeologi: i cortometraggi di Vignale*

Sullo scavo di Vignale si è scelto di cercare un canale di comunicazione con il pubblico locale utilizzando lo strumento video. L'obiettivo è stato quello di creare dei cortometraggi autoprodotti che riguardassero il sito archeologico locale sviluppandone i principali temi d'interesse. Durante le campagne di scavo degli anni 2008-2012 sono stati girati cinque cortometraggi sulla base di sceneggiature, scritte perlopiù collettivamente dal gruppo degli archeologi, che facevano riferimento a storie e personaggi che sono stati costruiti a partire dalla ricerca sul sito. Il genere di riferimento è il "docudrama", che può essere definito come «genere cinematografico che cerca di fondere documentario e cinema di finzione, attraverso la ricostruzione più realistica e circostanziata possibile di eventi realmente accaduti. Si distingue dal cinema di ricostruzione storica per l'attenzione specifica a eventi legati ancora all'attualità, per l'ambientazione nei luoghi reali della storia e perché, quando possibile, utilizza come attori gli stessi protagonisti dell'evento della vita reale» (CANOVA 2009, 258).

A Vignale si è cercato di andare proprio in questa direzione: la maggior parte delle storie scritte e messe in scena non sono altro che delle "microstorie", che prendono spunto dalle vicende del sito e delle persone che lo hanno abitato e che sono state ricostruite secondo quello che è il modello delle *living histories* (o *re-enactment*)⁴. Questo modello prevede la ricostruzione di un determinato contesto storico all'interno del quale si muovono degli attori che portano in scena un particolare evento o una specifica storia. I docudrama realizzati a Vignale non sono altro che *living histories* filmate, in quanto riportano una storia ricostruita basandosi sulle fonti a disposizione e che richiede un'attenta messa in scena. Per la messa in scena occorre naturalmente trovare un equilibrio tra autenticità, accuratezza e mezzi a disposizione. L'accuratezza

⁴ Per l'utilizzo del termine *living histories* piuttosto che *re-enactment* si fa riferimento a APPLEBY 2005, 257.

è tanto fondamentale quanto relativamente facile da ottenere, in quanto è guidata da dati e fonti storiche e archeologiche verificabili (APPLEBY 2005). L'autenticità, invece, è negoziabile nei confronti del pubblico fino al momento in cui quello che è rappresentato ritrae accuratamente il passato così come il pubblico stesso se lo aspetta o percepisce essere stato. Non importa quindi la misura in cui i vestiti o la ricostruzione siano accurati, in quanto non possono essere autentici per definizione; l'autenticità è essenzialmente un responso emotivo all'effetto d'insieme. Il pubblico però è vario per cui ciò che è percepibile come reale per un non specialista potrebbe non esserlo per uno specialista. Perciò possono essere definiti almeno tre livelli differenti di autenticità (UCKO, QUIRKE, SULLY 2006): 1) forma corretta; 2) contenuto corretto; 3) forma e contenuto corretti.

La forma corretta rende un oggetto "autentico" agli occhi dei non specialisti. Il contenuto corretto è una esigenza specifica dello specialista, mentre solo un vero e proprio esperto insisterà sia sulla forma che sul contenuto. Nel caso specifico di Vignale, facendo vivere la storia nel contesto ambientale originario ed evitando scene in cui sarebbero state necessarie ricostruzioni per l'ambientazione romana, si è riusciti ad ottenere un buon effetto d'insieme con pochi accorgimenti. Così, se si analizza più da vicino uno dei docudrama prodotti a Vignale, *Passaggi a Vignale* (2009) (<http://www.youtube.com/watch?v=HPVVJInnNZM/>), si può notare che il tema centrale, ovvero la persistenza nel lungo periodo della caratteristica di Vignale di essere un luogo di passaggio, viene descritta attraverso due scene, una introduttiva e l'altra conclusiva, ambientate ai giorni nostri e altre due centrali ambientate in età romana e nell'Ottocento.

La sequenza romana mette in scena un pomeriggio dello schiavo *Menophilos* (il cui nome ci è testimoniato da una firma graffita su una parete di anfora rinvenuta sul sito e prodotta con ogni probabilità in loco) (Fig. 2) e di *Marcus Fulvius Antiochus*, liberto di probabile origine orientale che, essendo il gestore della fornace di mattoni ritrovata sul sito, ci ha lasciato un gran numero di bolli che segnalano la sua produzione. Il terzo personaggio attestato archeologicamente è *Marcus Fulvius* (Fig. 3), il padrone o ex-padrone del liberto e possibile proprietario della fornace, la cui attività è testimoniata, in altri siti produttivi lontani da Vignale, da una serie di bolli con il nome di alcuni suoi schiavi, uno dei quali lo identifica come *officinator* (STEINBY 1999; PALLECCHI 2002). La scena è girata nell'area della fornace (scavata nel 2008) e ha un buon quadro d'insieme. Infatti la presenza della fornace, anche se rasata al suolo, non è fuori luogo ma richiama quelle che erano le condizioni alla fine del processo di produzione (Fig. 4).

Per la sequenza successiva, ambientata nel 1800 e girata in un campo arato nei pressi della fattoria sette-ottocentesca presente sul sito, la fonte principale è stata una tesi di laurea in Storia Economica, discussa presso



Fig. 2 – Dalla documentazione alla narrazione: il nome di *Menophilos* graffito su un'anfora e il personaggio omonimo in *Passaggi a Vignale* (2009).



Fig. 3 – Dalla documentazione alla narrazione: il nome di Marco Fulvio impresso su un bollo laterizio e il personaggio omonimo in *Passaggi a Vignale* (2009).



Fig. 4 – Dalla documentazione alla narrazione: i resti delle fornaci di Antioco e il personaggio omonimo in *Passaggi a Vignale* (2009).



Fig. 5 – Dalla documentazione alla narrazione: il paesaggio agrario ottocentesco fossilizzato nella Tenuta di Vignale e i personaggi ispirati ai contadini attestati nella fattoria in *Passaggi a Vignale* (2009).

l'Università di Pisa nel 1999 da una giovane studiosa esterna al gruppo di ricerca attivo a Vignale, in cui veniva descritta la storia della fattoria nell'età moderna e l'organizzazione della sua produzione agricola (HART 1999). I personaggi (che hanno nomi attestati nello studio per i contadini dell'epoca) riportano considerazioni e informazioni puntuali tratte direttamente dalla tesi, rendendo l'effetto d'insieme molto buono e quindi la scena stessa verosimile (Fig. 5).

Il contenuto dei docudrama girati a Vignale, essendo basato su fonti archeologiche e studi moderni, si può perciò dire accurato. Autenticità e forma sono state invece lasciate in secondo piano; con mezzi maggiori e più tempo a disposizione sarebbe stato forse possibile curarle in modo più approfondito, ma si è voluta dare la priorità al contenuto, al messaggio che con questi filmati si voleva diffondere.

Un altro punto da sottolineare in questi cortometraggi è il rapporto di continuità con cui si pongono nei confronti della ricerca condotta sullo scavo. Se si prende come esempio la scena in *Passaggi a Vignale* in cui viene rappresentata una discussione tra il proprietario della fornace e il suo padrone o ex-padrone *Marcus Fulvius*, si può notare come attraverso una narrazione venga comunicato uno dei possibili punti nodali dell'intera indagine (la produzione di laterizi e la sua fine) e, in parte, anche un suo possibile sviluppo. Infatti, tra le varie possibilità da tenere in considerazione per spiegare perché i bolli laterizi di *Antiochus* si siano rinvenuti quasi esclusivamente a Vignale, vi è anche quella secondo cui *Marcus Fulvius* non abbia voluto finanziare ulteriormente la produzione, inibendo così un potenziale incremento dei commerci, così come è suggerito, ovviamente senza alcuna possibilità di prova "scientifica", nel cortometraggio.

3.2 *Tra documentario e video di scavo: alla ricerca della narratività*

Se “suggerire” alcuni temi di una ricerca in atto ad un pubblico potenzialmente interessato, ma non formato da specialisti, è relativamente semplice, ben più complesso può risultare costruire un video che si proponga di “raccontare” un sito archeologico secondo un approccio “scientifico”. In questo caso occorre infatti interrogarsi su quale sia un linguaggio appropriato.

Si potrebbe argomentare affermando che non sarebbe consigliabile usare un lessico comunicativo “ristretto” come quello dei documentari; allo stesso modo non sarebbe nemmeno possibile utilizzare il linguaggio scientifico delle pubblicazioni specialistiche. Nel primo caso il risultato sarebbe una semplificazione dei contenuti esposti; il linguaggio utilizzato non sarebbe infatti adeguato a trasmettere a degli specialisti la complessità degli argomenti trattati. Al contrario, nel secondo caso, il linguaggio scientifico riuscirebbe a trasmettere questa complessità, ma evidentemente non sarebbe adeguato al medium video all'interno del quale esso trova spazio. Un conto è leggere (peraltro non senza grande fatica...) di Unità Stratigrafiche e periodizzazioni storico-topografiche in una pubblicazione a stampa, un altro è sentire una voce che ne parli.

Il medium video è quindi incompatibile con l'esposizione di un contenuto di tipo scientifico? La risposta è sicuramente no e invita semmai a interrogarsi sull'attualità del ragionamento e della domanda. Infatti entrambi implicano che un solo tipo di esposizione, quella scientifica, sia legittima o comunque “migliore” per determinati contenuti di una disciplina. La quasi totalità delle pubblicazioni archeologiche è sviluppata attraverso un linguaggio impersonale, denso di termini gergali che hanno lo scopo primario di inserire il lavoro che si presenta all'interno di un filone di lavori simili, piuttosto che non quello di spiegare in maniera fluente e più comprensibile la propria ricerca.

Allargando lo sguardo al di là delle pubblicazioni archeologiche, si può invece riconoscere una tendenza che si è andata sempre più diffondendo in varie discipline negli ultimi due decenni: il ricorso sempre più esteso alla narrazione. Il concetto di narrazione si è in questo senso sviluppato, andando oltre la distinzione tradizionalmente molto diffusa tra discorso descrittivo (quindi analitico ed esplicativo) e discorso narrativo (quindi rappresentativo e di finzione), tipico dell'attività letteraria (CESERANI 2010, 16), con l'obiettivo di arrivare ad una interdisciplinarietà diffusa tra la cultura umanistica e la cultura scientifica. La divisione in due culture distinte sarebbe fittizia, funzionale solamente a fini curricolari e secondo Gunn «senza la capacità di vedere le cose dai vari lati dei confini, non c'è nessuna possibilità né di ridisegnare i confini, né, cosa ancora più cruciale, di trasformare per conseguenza ciò che viene visto... Lo studio interdisciplinare modifica il nostro modo di pensare come pensare» (GUNN 1992; CESERANI 2010, 6).

Di pari passo con queste riflessioni si è sviluppato un filone di studi che è andato a mettere in discussione i linguaggi tradizionali. Questi non

devono essere considerati solamente come «semplici veicoli del pensiero o ornamento di testi, ma come parte della loro struttura profonda» (GOSSMAN 1992; CESERANI 2010, 101).

La tappa successiva, che ha chiuso il cerchio, ha visto una convergenza di interessi sulla narrazione da parte di scienziati e cultori di varie discipline, fino ad arrivare al saggio di Bruner, intitolato *The Narrative Construction of Reality*. Bruner, psicologo e studioso dei sistemi cognitivi, afferma che per la prima volta la cosiddetta “rivoluzione cognitiva” nelle scienze umane ha messo l'accento sul problema di «come la realtà viene rappresentata nell'atto della conoscenza». È stato più o meno un decennio fa che gli psicologi si sono resi conto della possibilità che la narrazione fosse una forma non solo della rappresentazione, ma anche della costruzione della realtà (BRUNER 1991; CESERANI 2010, 17).

Se, registrando immagini in movimento, il video ci restituisce la più semplice espressione di un processo in forma narrativa (BRILL 2000), allora è lecito usare questo medium e questa forma per parlare di uno scavo ad altri archeologi. Una cornice e una forma narrativa non solo non pregiudicano la trasmissione dei contenuti al livello di approfondimento necessario per il pubblico a cui vogliamo rivolgerci, ma aiutano anche ad arrivare alla costruzione della realtà. La narratività, infatti, non è altro che da un lato la qualità di essere narrativi, dall'altro l'insieme delle peculiarità che rendono un racconto narrativo (HERMAN, JAHN, RYAN 2005; CALABRESE 2010, 80).

Un altro elemento che aggiunge qualità alla narrazione è il dialogo. Quello che dà significato alle parole di uno dei soggetti è proprio la reazione e la risposta dell'altro, che supporta o contesta l'argomento e partecipa così alla creazione di nuova conoscenza, ad una vera e propria fusione degli orizzonti: infatti voci diverse non possono essere contenute all'interno di una singola coscienza, come nel monologo. Proprio la loro separazione è invece essenziale al dialogo visto che, anche quando esse sono d'accordo, lo sono da punti di vista differenti e, per questo, esse continuano a rappresentare posizioni differenti (JOYCE 2002, 30-31). Se applichiamo tutto questo all'archeologia vediamo che i singoli elementi che formano il paradigma indiziario che l'archeologo deve sviluppare all'inizio della riflessione sono slegati, delocalizzati. L'unico modo per metterli insieme e arrivare a formulare un'ipotesi plausibile è quella di contestualizzarli e di dare loro significato all'interno di un sistema di valori.

Per far questo, anche inconsapevolmente, l'archeologo è portato a creare una storia, ad usare la narratività per dare a ciò che ha scavato un'ambientazione spazio-temporale, «per cui raccontare qualcosa significa non solo connettere un particolare accadimento ad uno schema di riferimento, ma anche e soprattutto, inserirlo in una catena processuale che ci permetterà, tra l'altro, di predire gli eventi futuri» (CALABRESE 2010, 8). In questo senso quindi, riuscire a raccontare una storia sulle tracce archeologiche che sono state scavate è il segno del successo del lavoro compiuto. Non è più solamente

un modo di presentare il lavoro, ma rappresenta il culmine di quello che si è imparato o capito (JOYCE 2002, 123-126).

3.3 (Uno o) più livelli comunicativi

Alla domanda di CLACK e BRITAIN (2007, 12), che chiedono come l'archeologia dovrebbe essere equipaggiata nell'era digitale della multivocalità, della velocità di scelta e della grande portata comunicativa, la risposta sta nell'uso dei media. Il video, all'interno dell'insieme, per proprie caratteristiche intrinseche, è un medium che permette di sviluppare una maggior creatività e avere un margine di utilizzo di grande ampiezza rispetto ad altri. Finora le direzioni privilegiate in archeologia sono state principalmente due: una nella comunicazione con il pubblico e una come strumento di documentazione sullo scavo.

Clack e Brittain affermano che tradizionalmente la tendenza è sempre stata quella di contrapporre questi due livelli comunicativi, rendendo perciò il flusso di informazioni unidirezionale: dall'alto della pubblicazione accademica al basso di una comunicazione più ampia. Quest'ultimo livello di comunicazione è solitamente visto come un sacrificio di autorità e competenza per il mondo accademico, irrilevante per ulteriori progressi scientifici.

La realtà è però più complessa: si snoda attraverso una circolarità di idee ricorrenti che interagiscono con i diversi livelli di comunicazione piuttosto che non secondo un semplice passaggio lineare di informazione dall'alto verso il basso. Inoltre, la comunicazione pubblica dell'archeologia, come è noto, richiede l'arte dello *storytelling* ma, da un certo punto di vista, anche il formale linguaggio accademico descrive un tipo di storia, una "storia" che sia utile alle necessità professionali all'interno della comunità archeologica.

La pubblicazione scientifica ha altri propositi oltre che la comunicazione di idee, ma il livello di superficie deve però rimanere la trasmissione dell'idea. Quando quell'idea è trasmessa come una narrazione al pubblico, non è necessariamente un tipo di narrazione differente rispetto a quella presentata nel testo professionale; quello che è differente è il livello di riferimento scelto per raccontare la storia. Il modo in cui una storia è raccontata avrà un impatto significativo sul risultato, che è la produzione di conoscenza (CLACK, BRITAIN 2007).

Perciò, piuttosto che una rigida divisione tra narrazione della scienza e narrazione per la comunicazione, CLOÛTRE e SHINN (1985; CLACK, BRITAIN 2007, 30-31) identificano quattro tipi di testo scientifico posti lungo un flusso scorrevole, un *continuum* comunicativo (Fig. 6):

1. Intraspecialistico, caratterizzato da pubblicazioni accademiche specializzate, supportate con dati empirici, teorie complesse e riferimenti ad altri studi chiave.
2. Interspecialistico, che include quei testi che fungono da collegamento tra differenti specialismi accademici interrelati tra loro.

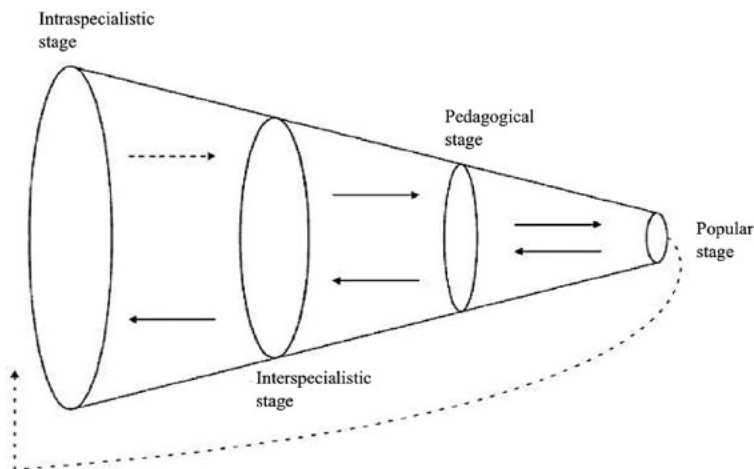


Fig. 6 – Il modello della comunicazione scientifica come *continuum* comunicativo (da CLACK, BRITAIN 2007, 30).

3. Pedagogico, o il livello da manuale della comunicazione, nel quale vengono presentate le teorie complete all'interno di una prospettiva storica di progressione della disciplina.
4. Popolare, all'interno del quale immagini e metafore caratteristiche vengono presentate dalla stampa e nei documentari.

Queste differenze graduali negli stili e nei contesti di comunicazione e ricezione emergono lungo un *continuum* come un flusso di trasmissioni di idee tra i livelli intermedi di comunicazione. Muovendosi lungo questo flusso si vedranno diminuire i riferimenti alle varie metodologie per l'acquisizione di dati, a specifiche discussioni su fenomeni empirici o distinzioni tipologiche, mentre aumenteranno riferimenti alla rilevanza storica della ricerca, anche in confronto ad altre simili. Allo stesso modo, discussioni specifiche si trasformeranno in più ampie e complesse narrazioni.

Il flusso delle informazioni tra un livello e un altro non sarà comunque necessariamente scorrevole o senza difficoltà. Una barriera può essere per esempio costituita dalla specifica costrizione del formato di un medium, che quindi porterà un certo tipo di informazione ad essere più idonea ad un medium piuttosto che ad un altro. Se quindi tradizionalmente la pratica archeologica pensa di legittimarsi come certa e autorevole distanziando la produzione di nuova conoscenza dal momento della comunicazione, sembra giunto il momento di trovare una tensione positiva tra il mondo accademico e i media, rompendo la gerarchia del trasferimento della conoscenza dall'alto

verso il basso, riorganizzandola attraverso una pluralità di approcci piuttosto che all'interno di un "discorso celebrativo". Il ruolo dei media all'interno di questo modello sta proprio nel filtrare i livelli di questo flusso, non per arrivare ad una verità condivisa tra due mondi separati dai diversi modi di costruire la conoscenza, ma come una parte della stessa pratica archeologica (CLACK, BRITAIN 2007, 33-34).

Il video può sviluppare questa pluralità di approcci in quanto ha potenzialmente un margine di utilizzo molto ampio, riuscendo a coprire gran parte di questo flusso, dal livello intraspecialistico a quello popolare. Tradizionalmente sono state valorizzate prevalentemente le potenzialità del video come strumento di comunicazione verso il pubblico (livelli pedagogico e popolare), ma negli ultimi quindici anni si è andato gradualmente diffondendo anche il suo uso sullo scavo. Rimanendo su questo livello, il video diventa quindi un medium che può essere utilizzato anche per altri scopi, ad esempio per la comunicazione tra archeologi.

3.4 Tra dialogo e multivocalità: lo scavo e una sua storia

Nel caso concreto della ricerca archeologica in corso a Vignale, la riflessione teorico-metodologica fin qui condotta si è tradotta operativamente nella realizzazione di una "serie" (disponibile su YouTube all'indirizzo: <http://www.youtube.com/user/UominieCoseaVignale/>) dal titolo *Lo scavo e una sua storia*, con l'obiettivo della comunicazione ad un pubblico di "giovani archeologi in formazione" di alcuni dei contenuti fondamentali della ricerca portata avanti fino alla campagna 2010. Non si tratta evidentemente di un "prodotto" definitivo, quanto piuttosto di una sperimentazione di ricerca di un linguaggio e viene quindi proposta e discussa in questa sede come un esempio, tra i tanti possibili, di declinazione dello strumento video utilizzando un linguaggio tecnico, inserendolo allo stesso tempo all'interno di una cornice narrativa.

La serie si compone di sette episodi della durata media di 7 minuti circa; il protagonista è uno studente in procinto di prender parte per la prima volta allo scavo di Vignale. Varca la soglia del Dipartimento di Archeologia e Storia delle Arti dell'Università di Siena con l'intento di conoscere qualcosa di più del sito in cui si troverà impegnato di lì a qualche settimana. Parlando con il professore che dirige lo scavo e con gli archeologi che seguono la ricerca da lungo tempo, lo studente riesce a farsi un'idea sull'organizzazione dello scavo e sulle varie fasi che sono state identificate per il sito (Figg. 7-9).

Utilizzando il cronotopo⁵ della scoperta come categoria, il protagonista viene a trovarsi "dentro", in questo caso addirittura "al centro" del processo

⁵ I cronotopi sono categorie che danno coerenza al contesto comunicativo gestendo le interconnessioni spaziali e temporali tra uno scrittore e il lettore (o l'ascoltatore).



Fig. 7 – Snapshot da *Lo scavo e una sua storia* (2010).



Fig. 8 – Snapshot da *Lo scavo e una sua storia* (2010).

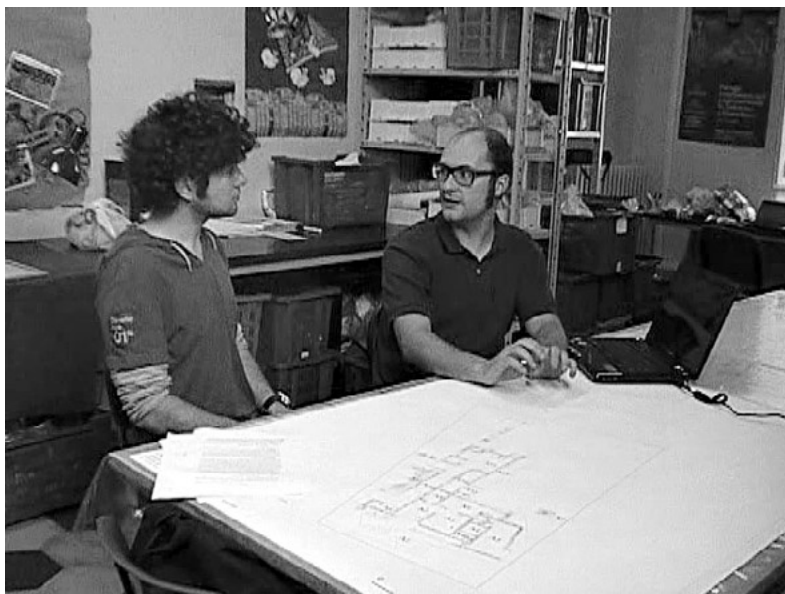


Fig. 9 – Snapshot da *Lo scavo e una sua storia* (2010).

conoscitivo che guida il racconto. Lo studente sarà infatti sempre sulla scena con almeno un altro archeologo, distinguendosi per la sua curiosità, talvolta per la sua confusione, altre volte ancora per delle domande molto lucide. Interagisce con gli altri personaggi, partecipa alla costruzione del racconto chiedendo particolari specifici o costringendo il suo dirimpeaio a portare il discorso su alcuni aspetti piuttosto che su altri. Idealmente incarna quindi ciascuno dei giovani archeologi in formazione a cui il filmato è diretto.

Infatti, dove necessario, vengono utilizzati termini propri del linguaggio specifico – in qualche caso anche del gergo – dell’archeologia da campo e, in generale, si parla dello scavo di Vignale secondo le categorie mentali proprie del lavoro archeologico. La narrazione procede infatti per “periodi” storico-topografici, secondo la tradizione consolidata nell’archeologia urbana a partire dal secolo scorso, ritorna più volte sulle stesse aree di scavo per raccontare cosa si vede accadere in un determinato arco di tempo, presenta ipotesi anche differenti su usi o riusi di una determinata struttura.

4. VERSO ALTRE SOLUZIONI

L’idea alla base della serie *Lo scavo e una sua storia* era stata quella di sperimentare la “pubblicazione” di uno scavo su YouTube per un pubblico

di giovani archeologi in formazione – studenti universitari e neolaureati alle loro prime esperienze di lavoro sul campo – utilizzando un linguaggio tecnico all'interno di una cornice narrativa. A distanza di alcuni mesi però, si è rilevata un'inattesa quanto sorprendente risposta ai video da parte di un pubblico per molti versi "inatteso", con ogni probabilità da identificare in un pubblico "locale", direttamente interessato alle vicende della ricerca a Vignale. Solo facendo riferimento a questo pubblico è infatti possibile spiegare le 60 visualizzazioni che, in poco meno di due mesi, sono state registrate in media per ogni episodio della serie sul canale YouTube del Progetto "Uomini e cose a Vignale". In particolare, la maggior parte di queste visualizzazioni si è registrata nel periodo della campagna di scavo 2011 quando la comunità locale è più attenta alla ricerca sul sito, grazie alla presenza fisica degli archeologi sul cantiere, all'organizzazione di iniziative di coinvolgimento e alla riorganizzazione in forma di blog del sito web della ricerca (<http://www.uomini coseavignale.it/>).

Non si tratta sicuramente di grandi numeri e d'altronde non era quello l'obiettivo da raggiungere; il risultato più interessante dell'intera sperimentazione infatti è stato un altro: il coinvolgimento di un pubblico "trasversale" alla ricerca di Vignale raccontata attraverso questa piccola serie di video. Una serie che un pubblico "generalista" non esiterebbe a definire noiosa, ma che riesce ad attirare l'attenzione non solo del target specifico per il quale era stata pensata, ma anche di persone interessate o anche semplicemente incuriosite dalla ricerca in corso sul sito.

Sulla base di questa analisi, si può perciò tentare di mettere in discussione il modello del *continuum* comunicativo: ci si deve chiedere se oggi ha ancora senso spezzare la comunicazione in così tanti segmenti, se è solo la consuetudine che porta a questa distinzione e se in essa è possibile riscontrare una reale utilità. Questa riflessione deve però essere accompagnata anche da un altro elemento, ovvero la relazione tra il contenuto che si vuole raccontare e il medium utilizzato per raccontarlo. Il modello del *continuum* comunicativo, applicato alle pubblicazioni dello scavo di Vignale (Fig. 10), ci mostra che è possibile declinare il contenuto da raccontare attraverso diversi media per tutti i livelli. Tutti i singoli elementi sono però nella maggior parte dei casi completamente slegati tra loro perciò il processo comunicativo, che dovrebbe definirsi come unitario, rischia di perdersi in un "*(dis)continuum* comunicativo".

4.1 *Integrare contenuto e comunicazione*

Per mettere insieme contenuto e comunicazione, in un *continuum* che non sia soltanto di livelli ma reale e unitario, occorre cercare altre soluzioni. Una di queste potrebbe essere la costruzione di presentazioni Flash concepite come «un contenitore attivo che aiuti a contestualizzare la comunicazione

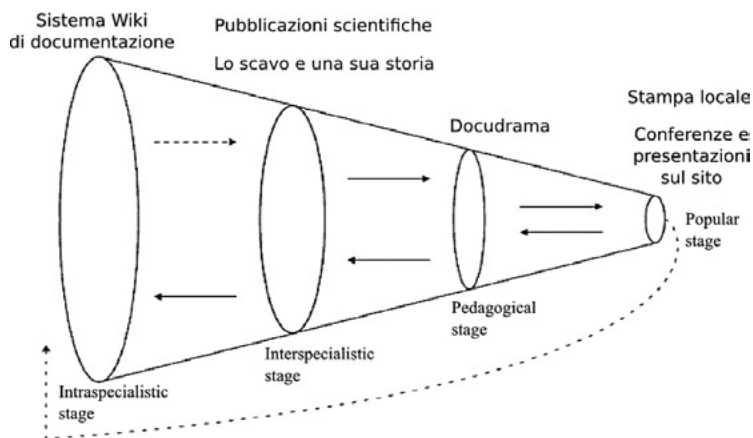


Fig. 10 – Le pubblicazioni su Vignale lungo il *continuum* comunicativo.

attraverso un percorso narrativo fornendo una più stretta interazione tra le componenti della comunicazione multimediale (il cosiddetto modello sintattico)» (ZANINI 2004)⁶.

Come si è già potuto rilevare con la serie *Lo scavo e una sua storia*, è chiaro che una cornice narrativa fornisca una base condivisa per guidare il pubblico tra gli elementi multimediali, superando così la discontinuità che comporta l'utilizzo di media diversi. La presentazione Flash, essendo un contenitore attivo, permette infatti di integrare i diversi elementi multimediali e di organizzarli in un percorso narrativo, in cui i media e il loro contenuto in particolare siano il fulcro dell'intero processo comunicativo.

Per avere una comunicazione integrata e che sia accessibile ad ogni tipo di pubblico, occorre quindi concentrarsi in maniera particolare sul contenuto. In questo senso una strada è quella di raccontare storie diverse sullo stesso soggetto, attraverso media e generi diversi, dall'articolo specializzato alla narrazione fantasiosa (JOYCE 2002, 132). In questo modo vengono costruite diverse tipologie di contenuto sullo stesso contesto che si intende comunicare, adattandolo ai diversi media e nei diversi generi che ogni medium ha sviluppato. Ad esempio, si può sviluppare un video nella forma di un'intervista al direttore di scavo, in un docudrama, in un video di aggiornamento

⁶ Al momento non sembrano esistere in rete presentazioni di questo tipo riferite specificamente a un contesto archeologico: un esempio molto vicino può comunque essere la presentazione di "Pinpoint", realizzata dalla emittente televisiva NFB (<http://interactive.nfb.ca/#/pinpoint/>), all'interno della quale si racconta, in una prospettiva antropologica, la storia di una città canadese abbandonata, attraverso luoghi e persone, video, suoni e fotografie.

del lavoro sullo scavo, in un video di riflessione stratigrafica, etc. Sarebbe superficiale, infatti, pensare che un video di riflessione stratigrafica non sia adatto al grande pubblico o che un docudrama possa risultare banale per gli archeologi. Guardando la questione più approfonditamente è possibile arrivare ad una conclusione ben diversa: un video di riflessione stratigrafica inserito all'interno di un contesto narrativo che lo supporti e che lo usi come elemento funzionale a portare avanti la storia riesce a coinvolgere ancora di più il pubblico, facendo vedere qualcosa che rimane solitamente dietro le quinte, ovvero la riflessione archeologica dietro l'interpretazione. Allo stesso modo un docudrama è una ricostruzione interpretativa che, nel momento della messa in scena, può portare gli stessi archeologi a delle nuove domande o comunque a delle riflessioni più approfondite.

Rendere pubblica l'archeologia su YouTube può significare anche rendere pubbliche le riflessioni che stanno alla base delle interpretazioni sul campo, in quanto parti fondanti della storia dello scavo nel sito.

Se si intende andare verso una comunicazione più dinamica e innovativa, la chiave di volta sta nell'evoluzione del ruolo dell'archeologo: da scenografo che sta dietro le quinte egli deve diventare il protagonista della storia, colui che, scegliendo un percorso narrativo attraverso il quale raccontare il suo lavoro sul campo e le sue riflessioni, si fa *storyteller* con l'obiettivo di raggiungere un pubblico più ampio possibile. Il video, come testimonia la serie *Lo scavo e una sua storia*, può essere un medium attraverso cui è possibile raccontare storie e trasmettere informazioni, ma è solo uno dei molti strumenti che l'archeologo può utilizzare per comunicare il suo lavoro e far ritrovare all'archeologia il proprio ruolo pubblico.

F.R.

5. RIFLETTENDO SULL'ESPERIMENTO

L'esperienza della costruzione e della diffusione della piccola serie di video *Lo scavo e una sua storia* apre il campo a ulteriori riflessioni che possono essere almeno enunciate in forma sintetica.

La prima, e forse la più immediata dal punto di vista di un docente universitario, riguarda proprio le potenzialità formative. Nella concreta applicazione sul cantiere l'esperimento ha rivelato risvolti molto positivi e forse parzialmente inattesi, sia in termini di acquisizione di capacità individuali trasferibili anche al di fuori dello stretto ambito archeologico (lavorare in gruppo in maniera coordinata verso un obiettivo comune, gestire task di lavoro anche complessi in modo autonomo e in tempi rigorosamente definiti, utilizzare tecnologie e linguaggi potenzialmente estensibili ad altri ambiti lavorativi), sia in termini di acquisizione di conoscenze specifiche anche da parte di studenti alla loro primissima esperienza di scavo (vivere una microstoria presuppone una sua conoscenza approfondita e una conoscenza anche dei molti ambiti in cui essa si inserisce).

Un secondo tema, strettamente associato al precedente, sembra essere quello della possibilità di individuare nel linguaggio videonarrativo uno specifico spazio comunicativo di tipo “generazionale”, interessante sia per la comunicazione “interna” alla disciplina sia, soprattutto, per la comunicazione “della” disciplina nel suo complesso nei confronti di una fascia di utenti evidentemente fondamentale per la sopravvivenza del concetto stesso di patrimonio archeologico.

Terzo tema è quello della archeologia sociale e/o pubblica, non intesa semplicemente come strumento operativo posto al servizio della programmazione pubblica della gestione del territorio, ma come strumento culturale per la costruzione o la ri-costruzione delle identità locali del microterritorio. Da questo punto di vista, che è poi quello del coinvolgimento attivo della comunità locale nella programmazione, nella gestione e nella diffusione dei risultati della ricerca (ZANINI 2011), l’inatteso successo “esterno” della serie video e l’ormai consolidato successo dei video “tematici” che vengono prodotti al termine di ogni campagna di scavo, spesso con la partecipazione diretta di esponenti della stessa comunità, sembrano indicare una via promettente che varrà quindi la pena di perseguire.

Infine, ma davvero non da ultimo, la video narratività appare uno strumento assai utile per sviluppare ancora la riflessione sulla natura necessariamente multivocale del discorso archeologico contemporaneo, oserei dire la vera chiave di volta per il rinnovarsi, nell’età della grande crisi, di una archeologia che oggi più che mai deve essere capace di rinegoziare con la collettività il proprio ruolo sociale.

E.Z.

ENRICO ZANINI, FRANCESCO RIPANTI
Dipartimento di Archeologia e Storia delle Arti
Università degli Studi di Siena

BIBLIOGRAFIA

- APPLEBY G. 2005, *Crossing the Rubicon: Fact or fiction in Roman re-enactment*, «Public Archaeology», 4, 1, 257-265.
- BRILL D. 2000, *Video recording as part of the critical archaeological process*, in HODDER 2000, 229-234.
- BRUNER J. 1991, *The narrative construction of reality*, «Critical Inquiry», 18, 1-20.
- CALABRESE S. 2010, *La comunicazione narrativa. Dalla letteratura alla quotidianità*, Milano, Mondadori Bruno.
- CANOVA G. 2009, *Enciclopedia del cinema*, Milano, Garzanti Libri.
- CESERANI R. 2010, *Convergenze. Gli strumenti letterari e le altre discipline*, Milano, Mondadori Bruno.
- CLACK T., BRITAIN M. 2007, *Archaeology and the Media*, Walnut Creek, Left Coast Press.

- CLOÛTRE M., SHINN T. 1985, *Expository practice: Social, cognitive and epistemological linkage*, in T. SHINN, R. WHITLEY (eds.), *Expository Science: Forms and Functions of Popularisation*, Dordrecht, D. Reidel Publishing Company, 32-55.
- COSTA S., RIPANTI F. c.s., *Excav(a)ction in Vignale - Archaeology on stage, archaeology on the Web*, in *Dr. Web-Love: Or, How I Learnt to Stop Worrying & Love Social Media*, 33rd Meeting of the Theoretical Archaeology Group (CentralTAG, Birmingham 2011), in corso di stampa.
- DEETZ J. 1998, *Archaeologists as storytellers*, «Historical Archaeology», 32, 1, 94-96.
- DE FELICE G., SIBILANO M.G., VOLPE G. 2008, *Ripensare la documentazione archeologica: nuovi percorsi per la ricerca e la comunicazione*, «Archeologia e Calcolatori», 19, 271-291.
- FRONZA V., NARDINI A., VALENTI M., *L'informatica nell'archeologia medievale. L'esperienza senese*, Firenze, All'Insegna del Giglio.
- GATTIGLIA G. 2009, *Open digital archives in archeologia. Good practice*, in P. CIGNONI, A. PALOMBINI, S. PESCARIN (eds.), *ARCHEOFOSS Open Source, Free Software e Open Format nei processi di ricerca archeologica*, Atti del IV Workshop (Roma 2009), «Archeologia e Calcolatori», Suppl. 2, 49-63.
- GIORGI E., PATERA A., ZANINI E. 2009, *Indagini archeologiche al Vignale (Piombino-LI). Aggiornamento sulle campagne 2007-2008*, in F. GHIZZANI, C. MEGALE (eds.), *Materiali per Populonia 8*, Pisa, Edizioni ETS, 209-220.
- GIORGI E., ZANINI E. 2011, *Piombino (LI). L'insediamento romano e tardo antico di Vignale: le campagne di scavo 2009-2010*, «Notiziario della Soprintendenza per i Beni Archeologici della Toscana», c.s.
- GOSSMAN L. 1992, *Between History and Literature*, Cambridge (Mass.), Chicago University Press.
- GUNN G. 1992, *Thinking Across the American Grain: Ideology, Intellect, and the New Pragmatism*, Chicago, Chicago University Press.
- HART S. 1999, *Un'azienda agraria della Maremma toscana: la tenuta di Vignale (metà '800-1939)*. Tesi di laurea in Storia, Università degli Studi di Pisa.
- HERMAN D., JAHN M., RYAN M.-L. 2005, *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, Routledge.
- HODDER I. (ed.) 2000, *Towards Reflexive Method in Archaeology: The Example at Çatalhöyük*, Cambridge, McDonald Institute for Archaeological Research and British Institute of Archaeology at Ankara.
- HOLTORF C. 2007, *Can you hear me at the back? Archaeology, communication and society*, «European Journal of Archaeology», 10, 2-3, 149-165.
- LUCAS G. 2004, *Modern disturbances: on the ambiguities of archaeology*, «Modernism/Modernity», 11, 1, 109-120.
- JOYCE R.A. 2002, *The Languages of Archaeology: Dialogue, Narrative, and Writing*, Malden- Oxford, Wiley-Blackwell.
- KEMMIS BETTY P. 2002, *Anyone for writing?*, «Antiquity», 76, 1054-1058.
- MERRIMAN N. 2004, *Public Archaeology*, New York, Routledge.
- NIXON L. 2001, *Seeing voices and changing relationships: Film, archaeological reporting, and the landscape of people in Sphakia*, «American Journal of Archaeology», 105, 1, 77-97.
- PALLECCHI S. 2002, *I mortaria di produzione centro italica. Corpus dei bolli*, Roma, Quasar.
- PICCINI A. 2007, *Faking it: Why the truth is so important for TV archaeology*, in *Archaeology and the Media*, Walnut Creek, Left Coast Press.
- La pubblicazione 1998 - La pubblicazione delle scoperte archeologiche in Italia. Atti della Tavola rotonda (Roma 1997)*, Roma, Accademia Nazionale dei Lincei.

- SIBILANO M.G. 2008, *Documentare lo scavo archeologico: nuove forme di comunicazione del metodo stratigrafico*, in DE FELICE, SIBILANO, VOLPE 2008, 149-164.
- STEINBY 1999, *Ricerca sui personaggi dei bolli laterizi di Roma*, in C. RICO, M. BENDALA GALÁN, L. ROLDÁN GÓMEZ (eds.), *El ladrillo y sus derivados en la época romana*, Madrid, UAM Ediciones, 103-110.
- UCKO P., QUIRKE S., SULLY D. 2006, *The past in the present and future: Concluding thoughts*, «Public Archaeology», 5, 1, 58-72.
- VENCLOVÁ N. 2007, *Communication within archaeology: Do we understand each other?*, «European Journal of Archaeology» 10, 2-3, 207-222.
- ZANINI E. 2004, *Scrivere per il multimediale: alcune riflessioni di un non-specialista, a partire da un'esperienza recente*, in P. MOSCATI (ed.), *New Frontiers of Archaeological Research. Languages, Communication, Information Technology/Nuove frontiere della ricerca archeologica. Linguaggi, comunicazione, informatica*, «Archeologia e Calcolatori», 15, 63-79.
- ZANINI E. 2011, *Vignale 2004-2010. Ridefinizioni progressive di un progetto di ricerca archeologica*, in G. FACCHIN (ed.), *Materiali per Populonia 10*, Pisa, Edizioni ETS, 2-12.
- ZANINI E., COSTA S. 2006, *Organizzare il processo conoscitivo nell'indagine archeologica: riflessioni metodologiche ed esperimenti digitali*, «Archeologia e Calcolatori», 17, 241-264.
- ZANINI E., COSTA S. 2009, *Sharing knowledge in archaeology: Looking forward the decade(s)*, in M. TSIPOPOULOU (ed.), *Digital Heritage in the New Knowledge Environment: Shared Spaces & Open Paths to Cultural Content*, Athens, Hellenic Ministry of Culture, 69-72.

ABSTRACT

Methodological reflection on communication in archaeology greatly developed over the past fifteen years. It is now widely accepted that video-narrative medium has a larger potential compared with other media commonly used up to now. The archaeological video can be divided into some different categories – documentary, video update, docudrama – each of them potentially destined to a variety of audiences when the movie is inserted into a narrative framework. By its nature, the archaeological site of Vignale, where the relative poverty of the remains on the ground sharply contrasts with the richness of the “stories” the site itself can narrate, is an ideal place to test the docudrama-model video. Initially intended to be just an instrument for communicating with and involving local population in the archaeological project as a whole, the video-narrative proved to be a powerful tool in stimulating the research group itself towards a more thoughtful and “multivocal” recording of the fieldwork done. The output of the project was the making of a brief “series” of videos, with the general title of “The Excavation and its Stories”. They were initially used as an educational support for younger students in archaeology, but later obtained a wider audience through the web.