

# ACCADEMIA NAZIONALE DEI LINCEI

CLASSE DI SCIENZE MORALI, STORICHE E FILOLOGICHE

---

«SEGNATURE»



## ***IL MUSEO VIRTUALE DELL'INFORMATICA ARCHEOLOGICA***

***UNA COLLABORAZIONE TRA L'ACCADEMIA NAZIONALE DEI LINCEI  
E IL CONSIGLIO NAZIONALE DELLE RICERCHE***

**Mercoledì 13 dicembre 2017 - ore 15**

Indirizzi di saluto:

Alberto QUADRIO CURZIO (Presidente dell'Accademia Nazionale dei Lincei)

Massimo INGUSCIO (Presidente del Consiglio Nazionale delle Ricerche)

Introduce e coordina il Socio Tito ORLANDI

Paolo SOMMELLA (Linceo, Sapienza Università di Roma), *Tecnologie avanzate e Beni Culturali. Un monitoraggio in sede lincea negli ultimi 25 anni*

Dino BUZZETTI (Università di Bologna), *Alle origini dell'informatica umanistica*

Paola MOSCATI (CNR, Istituto di Studi sul Mediterraneo Antico), *Per una storia dell'informatica archeologica*

Massimo OSANNA (Università degli Studi di Napoli Federico II, Parco Archeologico di Pompei), *L'informatica per l'archeologia: il caso di Pompei*

Maria Pia GUERMANDI (Istituto per i Beni artistici culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna), *Archeologia, Internet, multimedialità: un saggio stratigrafico*

## LE «SEGNATURE»

Curate dai Soci Lincei, le «Segnature» del mercoledì comprendono conferenze, giornate di studio o brevi convegni concepiti secondo un ampio spettro tematico, anche con la partecipazione di studiosi esterni all'Accademia. Si tratta di un'iniziativa volta a favorire la più ampia diffusione delle molteplici attività dell'Accademia.

Nel loro esprimere carattere di universalità, le «Segnature» mantengono però il tratto distintivo di un apporto compiuto e ben definito nel campo delle conoscenze; per tale motivo si è pensato di intitolarle prendendo spunto dalla dicitura latina medievale *signatura*, che nell'antica stesura dei manoscritti spesso denotava la "firma" o "sottoscrizione" apposta dal redattore alla fine del testo trascritto. Il termine trovò presto applicazione in bibliologia ad indicare l'insieme dapprima delle lettere e in seguito dei numeri usati per marcare, nei libri a stampa, il progressivo succedersi dei fogli e dei fascicoli in modo da poter legare il volume nel giusto ordine. Nella odierna accezione lincea ciò si traduce in una sequenza di iniziative caratterizzate dalla unità nella molteplicità di metodi e di temi.



Orchidea lincea  
(dal *Rerum Medicarum Novae Hispaniae Thesaurus*, 1651)

PRESENTAZIONE - Il progetto di ricerca internazionale su «La storia dell'informatica archeologica», frutto della collaborazione tra l'Accademia Nazionale dei Lincei e il Consiglio Nazionale delle Ricerche, intende analizzare lo sviluppo di una disciplina recente e in continua evoluzione, che affonda le sue radici negli anni Cinquanta del XX secolo e che coniuga lo studio dell'antichità con le moderne tecnologie informatiche. L'idea è nata in occasione del Convegno internazionale «La nascita dell'informatica archeologica», svoltosi all'Accademia nell'ottobre 2008 (Comitato Ordinatore: Tito Orlandi, Paolo Sommella, Edoardo Vesentini, Paola Moscati), e il progetto ha preso avvio nel 2010. Prestigiosi istituti di ricerca sia nazionali sia esteri sono stati coinvolti e documenti significativi per la storia della disciplina sono stati raccolti presso numerosi archivi, tra cui in particolare il «Fonds Jean-Claude Gardin (1948-1978)», conservato a Nanterre nella Maison Archéologie & Ethnologie, René-Ginouvès. Il Museo virtuale dell'informatica archeologica, realizzato d'intesa con il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo e con il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, costituisce l'aspetto comunicativo del progetto e, attraverso la storia delle applicazioni e dei suoi protagonisti, intende porre in luce le implicazioni teoriche e le ricadute metodologiche che derivano dall'incontro tra scienza e archeologia.

Sito web: [www.lincci.it](http://www.lincci.it)

Segreteria del convegno: [fox@lincci.it](mailto:fox@lincci.it)

ROMA - PALAZZO CORSINI - VIA DELLA LUNGARA, 10