

STEFANO NAVA

ABC: Archeologia a *Bedriacum*-Calvatone. Un progetto didattico*

Abstract – Nel 2011, con l'avvio del progetto "ABC. Archeologia a *Bedriacum*-Calvatone", fortemente voluto dal Comune di Calvatone (CR) e dalla prof.ssa Maria Teresa Grassi, nasce l'attività didattica dell'Università degli Studi di Milano collegata allo scavo archeologico di Calvatone. L'obiettivo è quello di raccontare la storia e gli scavi della piccola città romana di *Bedriacum* ai bambini e ai ragazzi delle scuole del territorio al fine di sensibilizzarli circa l'importanza del patrimonio culturale locale. In nove anni (fino al sopraggiungere della pandemia, che ha inevitabilmente procurato una battuta d'arresto), l'attività didattica rivolta alle scuole, attraverso le visite guidate e con l'ausilio di molteplici strumenti di comunicazione, ha registrato quasi duemilacinquecento presenze.

Parole chiave – archeologia pubblica; Calvatone; scavi; multimedia; visite guidate; progetto didattico

Title – ABC: Archaeology in *Bedriacum*-Calvatone. An educational project

Abstract – In 2011, with the launch of the project called "ABC. Archaeology in *Bedriacum*-Calvatone", promoted by the Municipality of Calvatone (CR) and by Prof. Maria Teresa Grassi, the educational activity of the University of Milan at the archaeological excavation of Calvatone began. The project's goal is the communication of research and excavation activities in the Roman settlement of *Bedriacum*. Communication activities target a wide audience, including schoolchildren and youth in order to raise awareness on the local cultural heritage. During the first nine years (before the emergence of the COVID-19 pandemic in 2020), by using different communication tools, the educational activities have involved almost two thousand and five hundred children and teenagers.

Keywords – public archaeology; Calvatone; excavations; multimedia; guided tours; educational project

Ormai da più di trent'anni l'Università degli Studi di Milano scava nel sito archeologico di *Bedriacum*, una piccola città romana dell'Italia settentrionale situata in prossimità dell'odierno paese di Calvatone, in provincia di Cremona. La posizione geografica del sito, tra Cremona e Verona, è ricordata da diverse fonti letterarie¹, le quali sottolineano come la sua fama, in età romana, fosse innanzitutto legata alle vicende del 69 d.C., anno della guerra civile che, in seguito alla morte di Nerone, portò allo scontro Galba, Otone, Vitellio e Vespasiano, quattro generali dell'esercito romano. Come ricorda, fra gli altri, anche lo storico romano Tacito (Tac., Hist., II.23.5), tra il *vicus* (questo il termine usato per definirlo) e la città di Cremona avrebbero avuto luogo due celebri scontri, fra le truppe di Otone e Vitellio prima e di Vitellio e Vespasiano poi, che resero *Bedriacum* «tristemente famoso»². Queste battaglie sarebbero state combattute lungo la via Postumia che, realizzata per volere del console Spurio Postumio Albino nel 148 a.C., collegava Genova ad Aquileia, percorrendo tutta l'Italia settentrionale, al fine di consentire il veloce spostamento delle legioni. La posizione strategica della cittadina, collocata nel punto di convergenza fra questa importante via e un'ansa del fiume Oglio, ne avrebbe inoltre

* Dedico questo contributo alla prof.ssa Grassi, senza la quale tutto questo non sarebbe stato possibile. Un grazie sentito e doveroso per aver creduto nelle mie capacità, per averle valorizzate spingendomi sempre a dare il meglio e per avermi appassionato, con la sua passione, a raccontare agli altri l'archeologia di Calvatone.

¹ Per un elenco esaustivo delle fonti antiche su *Bedriacum*: CORSANO 1991.

² GRASSI 2013, p. 16.

garantito il successo dal punto di vista commerciale. *Bedriacum*, in particolare, avrebbe svolto la funzione di avamposto commerciale in riferimento alla colonia latina di Cremona, fondata nel 218 a.C. L'Oglio, infatti, metteva in collegamento il centro romano con il fiume Po, che costituiva la spina dorsale delle comunicazioni e dei commerci dell'Italia settentrionale³.

Gli scavi UniMI

L'Università degli Studi di Milano opera dal 1988 in una zona denominata "Costa di Sant'Andrea", su un piccolo dosso ubicato circa 2 km a sud-est del paese di Calvatone⁴. L'area in questione, di grande interesse archeologico e dove, tra il 1957 e il 1961, si sono svolte le indagini dirette da Mario Mirabella Roberti⁵, fu acquisita, su sua iniziativa nel 1964 dalla Provincia di Cremona e viene pertanto definita "area di proprietà provinciale". Nel corso di oltre trent'anni sono stati indagati diversi settori: Scavo Sud (1988-2000), Saggio Nord (1994-1995), Area della *Domus* del Labirinto (2001-2006, 2014-2016, 2021), Area della *Domus* del *Kantharos* (2008, 2009, 2014, 2016, 2021) e Quartiere degli Artigiani (2005-2007, 2011-2013)⁶ (Fig. 1). Gli scavi UniMI che, a parte la breve interruzione verificatasi a ridosso e in concomitanza della prima fase della pandemia, si sono susseguiti fino ad oggi (l'ultima campagna è di agosto-settembre 2021), hanno tentato di definire l'organizzazione urbanistica dell'abitato antico⁷, o perlomeno di una sua porzione, in quanto l'area di proprietà provinciale corrisponde solo a una piccola parte dell'antica *Bedriacum*, della quale si stanno tuttora indagando estensione e limiti.

I dati finora raccolti restituiscono l'immagine di una piccola città che, fondata nella seconda metà del II sec. a.C., attraversò diverse fasi di vita piuttosto floride, mostrando però i primi segnali di crisi già nel III sec. d.C.⁸. Sulla base dei rinvenimenti sembra che la frequentazione dell'area prosegua poi almeno fino al IV-V sec. d.C.⁹. La porzione di abitato riportata alla luce nell'area di proprietà provinciale risulta caratterizzata da un impianto urbano piuttosto regolare, nel quale la maggior parte degli edifici mostra un orientamento in senso nord-est/sud-ovest¹⁰. Alla funzione prettamente

³ GRASSI 2016a, p. 183.

⁴ Il "Progetto Calvatone", avviato nel 1986, prevedeva la collaborazione tra l'Università degli Studi di Milano (fino al 2005 era presente anche l'Università degli Studi di Pavia) e la Soprintendenza Archeologica della Lombardia nell'ambito delle indagini all'interno (le università) e all'esterno (la soprintendenza) dell'area di proprietà provinciale. La soprintendenza ha effettuato piccoli saggi esplorativi, il più importante dei quali, il "Saggio 6", realizzato a est dell'area di proprietà provinciale, nel cosiddetto "Campo del Generale", sotto la direzione di L. Arslan Pitcher (*Bedriacum* 1996). Gli scavi UniMI si sono invece svolti sotto la direzione di G. Sena Chiesa e M.P. Lavizzari Pedrazzini fino al 2004, sotto la direzione di M.T. Grassi fino al 2018 e di F. Slavazzi nel 2021. Per una bibliografia completa: www.progettocalvatone.unimi.it

⁵ MIRABELLA ROBERTI 1972.

⁶ Per un'ultima sintesi sugli scavi UniMI aggiornata al 2016: GRASSI 2016a. Per i singoli scavi: Scavo Sud (SENA CHIESA 1998; SENNA CHIESA 2007); Saggio Nord (*Calvatone* 1997); Area della *Domus* del Labirinto (*Calvatone-Bedriacum* 2013); Quartiere degli Artigiani (*Quartiere degli Artigiani*).

⁷ Sull'assetto urbanistico di *Bedriacum*: BACCHETTA 2009a.

⁸ La consapevolezza dell'insorgere di una crisi, perlomeno parziale, nel corso del III sec. d.C. a *Bedriacum*, è stata raggiunta grazie ai risultati ottenuti dalla campagna di scavo 2018 e, in particolare, al rinvenimento di un ripostiglio di antoniani databili all'età di Gallieno (253-268 d.C.). Il gruzzolo di 144 monete (Ripostiglio Calvatone 2018), appositamente occultato fra le rovine di un tetto crollato, indica che, all'epoca del suo seppellimento, alla metà del III sec. d.C., il quartiere di *Bedriacum* in cui è stato recuperato (facente parte dell'area della *Domus* del *Kantharos*) era stato abbandonato e aveva già subito consistenti spoliazioni (<https://progettocalvatone.unimi.it/ripostiglio2018.html>).

⁹ GRASSI 2016a, p. 184, nt. 13.

¹⁰ GRASSI 2016a, p. 184.

residenziale di alcuni quartieri, caratterizzati dalla presenza di ricche *domus*, si affianca quella produttivo-artigianale, testimoniata dagli scavi condotti nel cosiddetto "Quartiere degli Artigiani"¹¹.

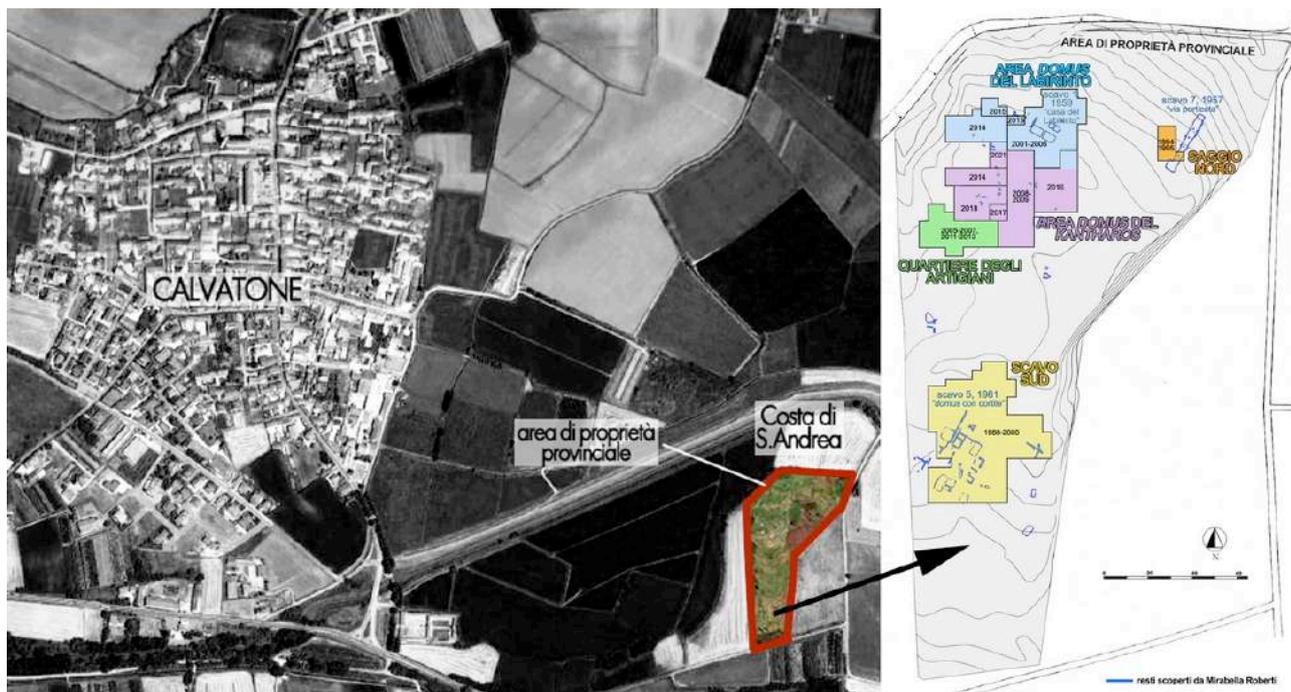


Fig. 1. L'area di proprietà provinciale con i vari settori indagati negli scavi UniMI (da Archivio Calvatone UniMI).

La localizzazione in aperta campagna dei resti archeologici ha fatto sì che le strutture dell'attuale centro di Calvatone non insistano sui resti antichi, garantendo un'esplorazione sistematica dell'area sul lungo periodo, anche se proprio la mancanza di continuità fisica tra antico e moderno ha favorito, nel corso del tempo, la progressiva massiccia spoliazione del sito¹². Le strutture riconoscibili sul terreno sono perciò piuttosto esigue e spesso di difficile interpretazione. Semplificando si tratta prevalentemente di fondazioni murarie¹³ e sistemi di canalizzazione, entrambi assemblati sulla base di differenti tecniche edilizie¹⁴. Indizio della presenza e dell'ampiezza di ambienti chiusi sono poi le pavimentazioni in terra battuta e in cementizio che, tra i vari tipi di decorazioni, risultano spesso impreziosite da fantasie realizzate con lastre marmoree o tessere musive o da veri e propri mosaici¹⁵. Si pensi, a tal proposito, al mosaico del Labirinto¹⁶ riportato alla luce dal Mirabella Roberti e ai mosaici del *Kantharos*¹⁷ e della treccia policroma¹⁸, rinvenuti rispettivamente durante le campagne di scavo del 2008 e del 2014¹⁹.

¹¹ GRASSI 2016a, pp. 184-186.

¹² SENA CHIESA 1998, p. 346; GRASSI 2013, p. 18. La distruzione e il danneggiamento di molte strutture, azioni riscontrabili e ben riconoscibili durante gli scavi, sono state in parte provocate anche dai lavori agricoli realizzati nel corso dei secoli (BACCHETTA 2009a, p. 175).

¹³ In molti casi, la spoliazione dei resti del *vicus* successiva all'età romana, ha comportato la completa asportazione delle fondazioni stesse. Quando questo si verifica la posizione originaria delle strutture murarie è comunque indiziata dalla loro traccia resa visibile dai riempimenti dei tagli delle trincee di asportazione (BACCHETTA 2009a, p. 184; GRASSI 2013, p. 35).

¹⁴ Sulle tecniche edilizie impiegate per la costruzione delle fondazioni murarie a *Bedriacum*: BACCHETTA 2003.

¹⁵ Per un approfondimento sui pavimenti di *Bedriacum*: SLAVAZZI 1996, SLAVAZZI 1998, SLAVAZZI 1999, SLAVAZZI 2013.

¹⁶ VOLONTÉ 2013.

¹⁷ BACCHETTA 2009b.

¹⁸ ROSSI - ZENONI 2016.

¹⁹ NAVA 2014, pp. 66-67.

Il "racconto dell'archeologia" al pubblico: basi teoriche e strumenti

Il progetto didattico "ABC: Archeologia a Bedriacum-Calvatone", che costituisce il perno su cui ruota l'attività didattica che si svolge a Calvatone, è stato ideato nel 2009 e avviato nel 2011, per conto dell'Università degli Studi di Milano, da alcuni archeologi appartenenti all'*équipe* di scavo operante sul sito di *Bedriacum* (Fig. 2). Il gruppo di lavoro, costituito all'epoca dallo scrivente, Angela Cerutti e Daniele Bursich e coordinato dalla prof.ssa Maria Teresa Grassi, motivato, fra le altre cose, dalla sensibilità da sempre dimostrata dalla cittadinanza di Calvatone per il proprio patrimonio culturale, si è innanzitutto confrontato riguardo alla necessità di trovare uno

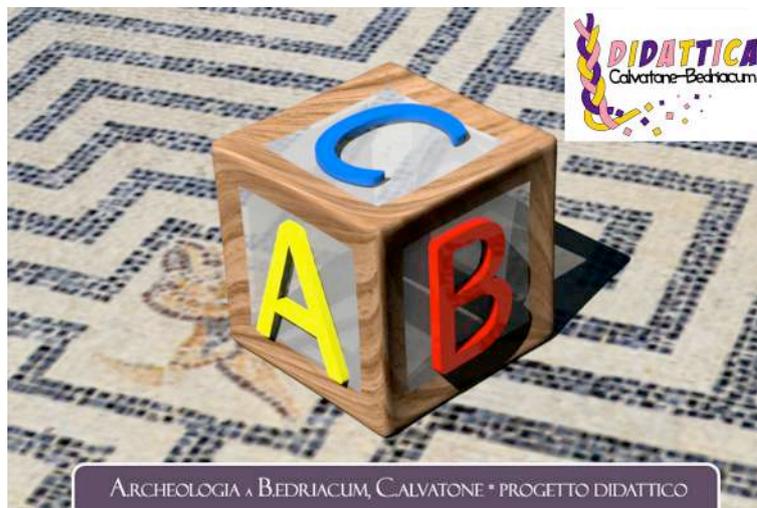


Fig. 2. Il logo del progetto didattico "ABC" e, in alto a destra, il logo usato nell'attività didattica (da Archivio Calvatone UniMI).

strumento che fungesse da "ponte comunicativo" fra archeologi e pubblico, consentendo di valorizzare il sito di *Bedriacum* attraverso il giusto metodo divulgativo²⁰. La sfida era quella di riuscire a comunicare a un pubblico eterogeneo la storia del sito, i principali risultati scientifici delle campagne di scavo, le informazioni desunte dallo studio dei materiali e, in generale, di tutti gli aspetti relativi al patrimonio archeologico di Calvatone, attraverso un tipo di comunicazione che non utilizzasse un linguaggio colto e specialistico e degli strumenti chiaramente interpretabili solo dagli addetti ai lavori²¹. Questo metodo risulterebbe infatti estremamente infruttuoso ai fini di una comunicazione "partecipata" e "interattiva", presupponendo un appiattimento del pubblico, concepito come un destinatario indifferenziato (dal punto di vista della preparazione personale di ogni singolo individuo, dell'età e del sesso) avente l'unico scopo di essere indottrinato²². La necessità di differenziare il messaggio a seconda del pubblico e di raccontare il sito e il mestiere dell'archeologo in maniera semplice e allo stesso tempo interessante, senza però cercare la spettacolarità, che spesso scade nella scarsa veridicità²³, ha innanzitutto spinto a una prima distinzione di competenze fra "attività divulgativa" (rivolta a un pubblico prevalentemente adulto) e "attività didattica" (rivolta a bambini e ragazzi di età scolare). Esse costituiscono sostanzialmente due facce della stessa medaglia che tramite linguaggi e strumenti diversi (ciascuno adatto al proprio interlocutore) si pongono come obiettivo principale quello di attuare una comunicazione partecipata, ovvero all'interno della quale il pubblico possa attivamente partecipare (non come mero uditore) al "racconto dell'archeologia"²⁴.

²⁰ Sulla centralità del ruolo della comunicazione per conferire «un senso reale all'attività di conoscenza, di tutela e di valorizzazione del patrimonio culturale» locale: VOLPE - DE FELICE 2014, pp. 402, 405; VOLPE 2019, p. 11.

²¹ HOLTORF 2008; KOBIALKA 2014, pp. 362-363. Questa tendenza che porta a utilizzare un linguaggio ipertecnico viene definita "Sindrome della *fistula plumbea*" (VOLPE 2018, p. 18).

²² VOLPE - DE FELICE 2014, p. 402; VOLPE 2018, p. 19; VOLPE 2019, p. 10.

²³ BONACCHI 2009, p. 339.

²⁴ VOLPE - DE FELICE 2014, p. 409. La comunicazione archeologica separata e autoreferenziale (*top-down*) cede il passo a un dialogo che presuppone il confronto aperto, libero e curioso e la partecipazione diretta delle comunità locali (*bottom-up*).

A tal proposito è bene ricordare come l'attività didattica di Calvatone sia nata nel 2009 quale componente essenziale del più ampio progetto di comunicazione "Il racconto dell'archeologia: un centro per la divulgazione delle ricerche e degli scavi a Calvatone romana", finalizzato alla valorizzazione del patrimonio archeologico lombardo (ll. rr. 39/84 e 39/91), cofinanziato da Regione Lombardia, dal Comune di Calvatone, e approvato dall'allora Soprintendenza per i Beni Archeologici



Fig. 3. La sala del Visitors Centre nel Municipio di Calvatone in uso fino al 2019 (da Archivio Calvatone UniMI).

della Lombardia. Il centro al quale si fa riferimento nel titolo del progetto è il Visitors Centre Calvatone-Bedriacum, ovvero il centro per la divulgazione delle ricerche e degli scavi archeologici dell'Università degli Studi di Milano a Calvatone romana. Questo spazio, originariamente allestito in una sala del Municipio di Calvatone, dal 2011 al 2019 è stato punto di partenza per l'attività divulgativa e didattica nel periodo di apertura del cantiere di scavo (maggio-giugno) e, più in

generale, polo di riferimento per il pubblico interessato a scoprire, di anno in anno, i risultati ottenuti dalle campagne archeologiche nel sito (Fig. 3). Obiettivo imprescindibile del Visitors Centre, sin dalla sua creazione, è la valorizzazione del sito di *Bedriacum* e del patrimonio archeologico locale attraverso una comunicazione al grande pubblico incentrata sul racconto degli scavi e dei risultati scientifici da essi ottenuti. Con la presenza di questo centro si mira, infatti, a non interrompere la comunicazione archeologica anche nei mesi in cui il cantiere di scavo non è attivo e l'*équipe* UniMI non è direttamente presente sul sito. Elementi essenziali di questo tipo di comunicazione fra archeologi e "società" sono, come è già stato teorizzato²⁵, la capacità di saper proporre un racconto avvincente, la stimolazione alla partecipazione attiva del pubblico e l'utilizzo corretto delle tecnologie. Nell'illustrazione, che seguirà, dei principali strumenti comunicativi impiegati al Visitors Centre fino al 2019, si vuole mettere in evidenza il ruolo fondamentale rivestito, di volta in volta, da tali elementi. Essi costituiscono una sorta di *leitmotiv* della comunicazione archeologica a Calvatone che ci si auspica trovi continuità e più ampio respiro nella nuova sede del centro inaugurata lo scorso 25 settembre 2021²⁶. Il nuovo Visitors Centre,

(VOLPE 2019, p. 10).

²⁵ VOLPE - DE FELICE 2014, p. 405; VOLPE 2018.

²⁶ Il nuovo Visitors Centre Calvatone-Bedriacum "Maria Teresa Grassi" è stato realizzato grazie ai finanziamenti del Comune di Calvatone, dell'Università degli Studi di Milano e di Regione Lombardia, al parere favorevole della Soprintendenza ABAP per le province di Cremona, Lodi e Mantova e grazie al contributo di GAL Oglio Po tramite il bando per l'attuazione del Programma di Sviluppo Rurale 2014-2020 - Fondo Europeo Agricolo per lo Sviluppo Rurale: l'Europa investe nelle zone rurali (intervento cofinanziato da FEASR con l'operazione 7.4.01) - "Incentivi per lo sviluppo di servizi in favore della popolazione rurale".

fortemente desiderato da Maria Teresa Grassi, espressione del suo instancabile ed appassionato lavoro di ricerca e divulgazione svolto per trent'anni a Calvatone, e per questo a lei intitolato, consentirà, attraverso i suoi spazi modellati sulle specifiche esigenze comunicative sopra esposte, di sfruttare al massimo gli strumenti fin qui sperimentati e di seguito esposti, permettendo di aggiungerne anche di nuovi (Fig. 4).

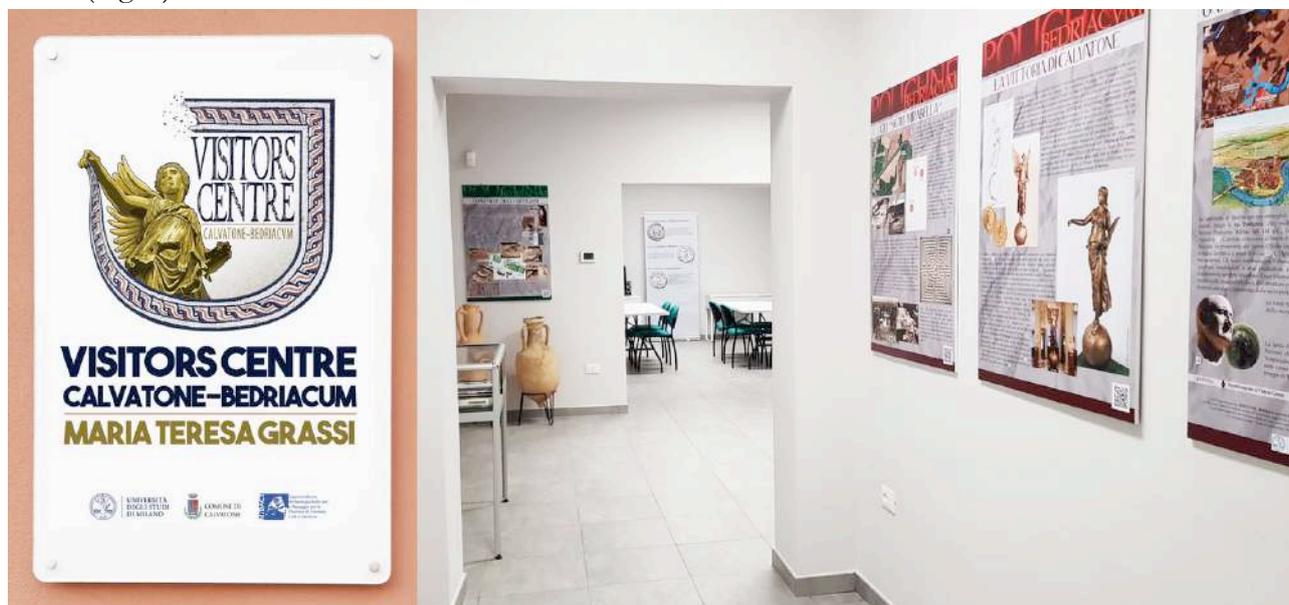


Fig. 4. La targa all'ingresso del nuovo Visitors Centre e una panoramica dell'interno (da Archivio Calvatone UniMI).

Durante tutto l'anno (anche quando il cantiere di scavo non è fruibile) il racconto dell'archeologia al Visitors Centre prende il via da una serie di pannelli informativi intitolati "Polichne. *Bedriacum* piccola città della Cisalpina romana. La riscoperta delle origini di Calvatone" che, originariamente improntati come mostra fotografica negli anni '90 del secolo scorso, di seguito aggiornati con l'aggiunta di altri quattro pannelli nel 2011, e oggi completamente rinnovati e ampliati nella nuova sede, forniscono un inquadramento storico-archeologico del sito raccontando le principali scoperte di un trentennio di scavi a Calvatone²⁷. Per ovviare a un tipo di comunicazione che rischia di divenire unidirezionale e passiva e che non implichi quindi la mera lettura dei pannelli (in caso di assenza di un operatore didattico), è risultato fondamentale improntare degli strumenti tecnologici atti a coinvolgere in maniera più attiva e immersiva il pubblico²⁸.

Ai pannelli reali sopracitati sono quindi stati affiancati due pannelli multimediali (a cura di Lilia Palmieri), fruibili in maniera semplice e immediata attraverso postazioni informatiche installate prima in una e ora in due sale²⁹. Fra i vari contenuti disponibili a schermo e facilmente fruibili con un *click* si

²⁷ Nella nuova sede del Visitors Centre la vecchia pannellistica (in uso fino al 2019), il cui percorso era incentrato soprattutto su aspetti tematici, è stata completamente sostituita in favore di una serie di pannelli (a cura di L. Palmieri e dello scrivente) il cui *focus* risiede nell'illustrazione delle principali scoperte suddivise per aree/campagne di scavo, più in linea con gli obiettivi comunicativi del centro.

²⁸ VOLPE - DE FELICE 2014, p. 406; VOLPE 2018, pp. 18-19.

²⁹ Originariamente (fino al 2019) i due pannelli multimediali erano identici (con uguali contenuti) e installati sulle due postazioni informatiche presenti nell'unica sala del Visitors Centre. Dal 2021, nella nuova sede, sono stati collocati in due sale diverse e i contenuti sono stati differenziati. Il pannello multimediale originario è ubicato nella cosiddetta sala multimediale, mentre un nuovo pannello propedeutico all'illustrazione della scoperta e delle singole monete facenti parte del Ripostiglio Calvatone 2018, è stato collocato nella sala dedicata agli scavi, dove questo è esposto.

segnalano, a titolo esemplificativo, i filmati che raccontano le ultime campagne di scavo (dal 2013 al 2018), i quali, attraverso un montaggio commentato di foto e video, consentono di rendere partecipe il pubblico delle scoperte e delle ultime novità della ricerca sul campo (aspetto utilissimo soprattutto nei mesi in cui il cantiere di scavo risulta inaccessibile). Definiti "sistemi leggeri"³⁰, questi mezzi mettono a disposizione degli archeologi strumenti descrittivi, interpretativi e comunicativi potentissimi che permettono di raccontare il dato scientifico in maniera comprensibile, ma allo stesso tempo avvincente, emozionante e divertente, e di diffondere così conoscenze tecniche in modo semplice, ma non semplicistico, tra il grande pubblico³¹. Così un visitatore, attraverso l'impiego di visori per la realtà virtuale (*google cardboard, oculus*, ecc.), può immergersi, in qualsiasi momento, a 360 gradi, nella realtà del cantiere di scavo, fruendo di una sorta di panoramica virtuale³².

Sempre in questo ambito, un ruolo di primo piano è giocato anche dalle ricostruzioni virtuali delle strutture antiche che, accantonando l'aspetto sensazionalistico, se sostenute da una solida base documentaria, possono svolgere la funzione di vere e proprie "macchine del tempo" grazie alle quali il pubblico di bambini e adulti può immergersi in un determinato ambiente, all'interno di un preciso contesto storico, e immagazzinare così numerose informazioni la maggior parte delle quali trasmesse in

forma non verbale, indiretta e ludica³³. È proprio questo lo scopo che si prefigge uno degli altri contenuti del pannello multimediale del Visitors Centre, ovvero la ricostruzione 3D della *Domus* del Labirinto, curata da D. Bursich, immaginata come una visita guidata da parte del proprietario di casa (con commento audio in italiano o inglese) a una delle più ricche *domus* rinvenute negli scavi di Calvatone³⁴ (Fig. 5).



Fig. 5. Uno *screenshot* estrapolato dalla ricostruzione 3D della *Domus* del Labirinto (da Archivio Calvatone UniMI).

Questo strumento, che, sfruttando l'aspetto ludico, garantisce un'immediata comprensione dei resti archeologici ridonando volume e vita alle strutture scomparse, riscuote sempre grandissimo successo sia fra gli adulti che fra i bambini e i ragazzi (la sua visione, infatti, come si vedrà si seguito, costituisce parte integrante delle visite guidate dell'attività didattica).

Per continuare a stimolare la già citata partecipazione attiva del pubblico è necessario che esso stabilisca un contatto diretto con i reperti sia dal punto di vista tattile che visivo, anche attraverso la

³⁰ VALENTI 2014, p. 136.

³¹ BONACCHI 2009, p. 343; VOLPE - DE FELICE 2014, pp. 406-407; VOLPE 2018, p. 18.

³² In tale ambito, al potenziamento tecnico-informatico del nuovo Visitors Centre ha partecipato anche l'Università degli Studi di Pavia nell'ambito del progetto "Il racconto dell'archeologia 3.0: tecnologie innovative per la ricerca e la valorizzazione a Calvatone romana" - Bando anno 2018 per la promozione di interventi di valorizzazione di aree archeologiche, siti iscritti o candidati alla lista UNESCO e itinerari culturali in Lombardia - artt. 17, 18 e 20 l.r. 25/2016.

³³ KOBIALKA 2014, p. 366; VOLPE - DE FELICE 2014, pp. 409, 415;

³⁴ Per gli aspetti storico-archeologici e tecnologici alla base di progettazione e creazione del 3D della *Domus* del Labirinto: BURSICH - NAVA 2013.

mediazione di supporti didattici efficaci e interattivi³⁵. Proprio con questo scopo è stato ideato un altro dei contenuti del pannello multimediale del Visitors Centre, costituito da quattro schede di materiali (alcuni dei più significativi, integri e quindi comprensibili, rinvenuti nel sito) che, accanto a una descrizione corredata da foto, mostrano un filmato con la ricostruzione 3D dell'oggetto in questione. L'approccio visivo diretto ai materiali è inoltre garantito anche dall'esposizione permanente di alcuni reperti "in carne e ossa" recuperati negli scavi di Calvatone³⁶ e dall'allestimento periodico, nell'ambito di eventi di carattere locale, di presentazioni tematiche di reperti³⁷. In queste occasioni sono state inoltre realizzate riproduzioni reali fedeli (tramite stampante 3D) di alcuni dei reperti presentati e si è quindi potuta sperimentare con grande successo la possibilità di far toccare con mano ai visitatori delle copie fedeli degli oggetti antichi.

Dal 2014, rivolto principalmente a quella parte di pubblico costituita da studiosi e cultori più o meno occasionali della materia, è in atto anche l'allestimento presso il Visitors Centre del "Fondo Archeologia *Bedriacum*" (a cura di L. Palmieri), ovvero di una nuova sezione della Biblioteca Civica di Calvatone dedicata alla dimensione più scientifica delle ricerche archeologiche a Calvatone e, più in generale, dell'Italia settentrionale. Tutti i volumi del fondo e, più in generale, tutti gli strumenti di comunicazione al pubblico qui sopra elencati sono messi a disposizione del visitatore durante le date e gli orari di apertura del Visitors Centre³⁸, solitamente comunicati attraverso i canali *social* dedicati, che oggi forniscono un importante, quanto necessario, mezzo di comunicazione diretto con la più ampia comunità virtuale (trascendendo l'ambito prettamente locale)³⁹. Con il sito web degli scavi dell'Università degli Studi di Milano a Calvatone (www.progettocalvatone.unimi.it) e soprattutto attraverso la pagina e l'account dedicati al Visitors Centre Calvatone-*Bedriacum* rispettivamente su Facebook (<https://www.facebook.com/VisitorsCentreCalvatoneBedriacum/>) e su Instagram (https://www.instagram.com/visitorscentre_calvatone_unimi/) informazioni, notizie e foto raggiungono in tempo reale visitatori abituali e potenziali.

Fra gli strumenti principali scaturiti dalla riflessione su quali fossero effettivamente i metodi più adatti da utilizzare per raccontare l'archeologia di Calvatone al pubblico, un posto di rilievo è sicuramente occupato dal progetto "ABC" che, come già accennato, ha rappresentato fino ad oggi il fulcro dell'attività didattica di Calvatone. Durante l'elaborazione del progetto, genericamente rivolto al pubblico di età scolare, si è sin da subito avvertita la necessità, costantemente ribadita⁴⁰, di ideare e utilizzare percorsi e linguaggi differenti a seconda delle diverse fasce di età coinvolte (in un primo momento scuola primaria e scuola secondaria di primo grado, e in un secondo momento anche scuola secondaria di secondo grado). Lessico, sintassi e attività diversificati, con una selezione mirata degli argomenti, per raggiungere, con gruppi di interlocutori di fasce d'età differenti, il medesimo obiettivo: valorizzare il sito e la storia di *Bedriacum*, garantendo un coinvolgimento diretto di bambini e ragazzi nell'attività di scavo svolta dagli archeologi a Calvatone. A tal proposito è lecito ricordare quanto già teorizzato su quest'argomento, ovvero che gli archeologi, oltre ai risultati delle proprie scoperte e

³⁵ MILANESE 2014, p. 121; VOLPE - DE FELICE 2014, p. 409.

³⁶ Sono attualmente esposti nel nuovo Visitors Centre: due anfore, una *mensa ponderaria* e il Ripostiglio Calvatone 2018.

³⁷ Il contenuto di queste presentazioni temporanee è tuttora fruibile al Visitors Centre attraverso *brochures* e filmati con commento audio recentemente aggiunti al pannello multimediale.

³⁸ Attualmente le aperture del Visitors Centre Calvatone-*Bedriacum* sono gestite dal Comune di Calvatone attraverso il servizio civile (nella persona di Cristina Portioli) sulla base dell'affluenza, delle esigenze riscontrate e, ovviamente, con il rispetto dei protocolli in vigore in questo periodo di pandemia.

³⁹ VOLPE 2018, p. 17.

⁴⁰ VANNINI - NUCCIOTTI - BONACCHI 2014, pp. 189-190; VOLPE - DE FELICE 2014, p. 410.

ricerche, dovrebbero raccontare nel dettaglio il loro stesso lavoro, con tanto di metodologie impiegate e ipotesi ricostruttive elaborate⁴¹. In tale ambito, soprattutto quando si rivolge a un pubblico di bambini e ragazzi l'archeologo deve tramutarsi in un abile narratore in grado «di rendere semplice ciò che è complesso, continuo ciò che è lacunoso e completo ciò che è parziale»⁴² in maniera persuasiva e il più possibile storicamente esatta⁴³. Scopo assolutamente non secondario del progetto "ABC" è anche quello di sensibilizzare e di tramettere a bambini e ragazzi, quali rappresentanti delle future generazioni, l'importanza della memoria del passato e della conoscenza delle proprie origini storiche anche al fine di incrementare, attraverso la valorizzazione dei beni culturali locali e delle peculiarità identitarie, il sentimento di appartenenza al proprio territorio. Secondo quanto già espresso da diversi autori⁴⁴, il bene archeologico non deve essere più interpretato solo come un patrimonio trasmesso oggettivamente che dobbiamo gestire, ma piuttosto come una vera propria eredità alla quale sono connesse molteplici generazioni che in esso si sono riconosciute.

Il progetto didattico: organizzazione e svolgimento della visita⁴⁵

In quanto strettamente legato e funzionale sia all'attività divulgativa che all'attività didattica (nelle accezioni sopra esposte) il Visitors Centre Calvatone-Bedriacum costituisce il polo di riferimento per le attività legate al progetto "ABC". Esse, rivolte inizialmente alle scuole primarie e secondarie di primo grado del territorio, prevedono la realizzazione di una visita guidata al Visitors Centre e al cantiere di scavo della durata di circa 3 ore (dalle 9 alle 12). L'utenza, a partire dal 2014, è stata inoltre ampliata, su specifica richiesta, anche alle scuole secondarie di secondo grado e annovera, ad oggi, la partecipazione di alcuni istituti che esulano dal contesto strettamente territoriale. Il programma e il modulo di richiesta per le visite guidate sono disponibili nella sezione dedicata all'attività didattica presente sul sito web degli scavi UniMI: nello specifico qui sono solitamente indicate le dieci date del mese di maggio nelle quali è possibile prenotare la visita. Naturalmente queste date cadono tutte durante la campagna di scavo annuale che vede, oltre a quella della vera propria *équipe*, la partecipazione degli studenti dell'Università degli Studi di Milano, i quali, attraverso questo scavo, che funge da laboratorio, incrementano la loro esperienza formativa sul cantiere archeologico.

I moduli di prenotazione, inviati ogni anno dalle scuole all'indirizzo mail ufficiale del Visitors Centre (visitorscentre.calvatone@gmail.com), nei quali è indicato, come specificamente richiesto, anche il numero degli alunni presenti per classe, consentono di effettuare un'analisi quantitativa circa l'effettiva partecipazione di bambini e ragazzi all'attività proposta. In nove anni (2011-2019) il progetto didattico "ABC" ha coinvolto 2495 alunni, ovvero più del doppio della popolazione di Calvatone, che

⁴¹ VOLPE - DE FELICE 2014, p. 408.

⁴² CARANDINI 2012, p. 25.

⁴³ VOLPE - DE FELICE 2014, p. 408; VOLPE 2018, p. 18.

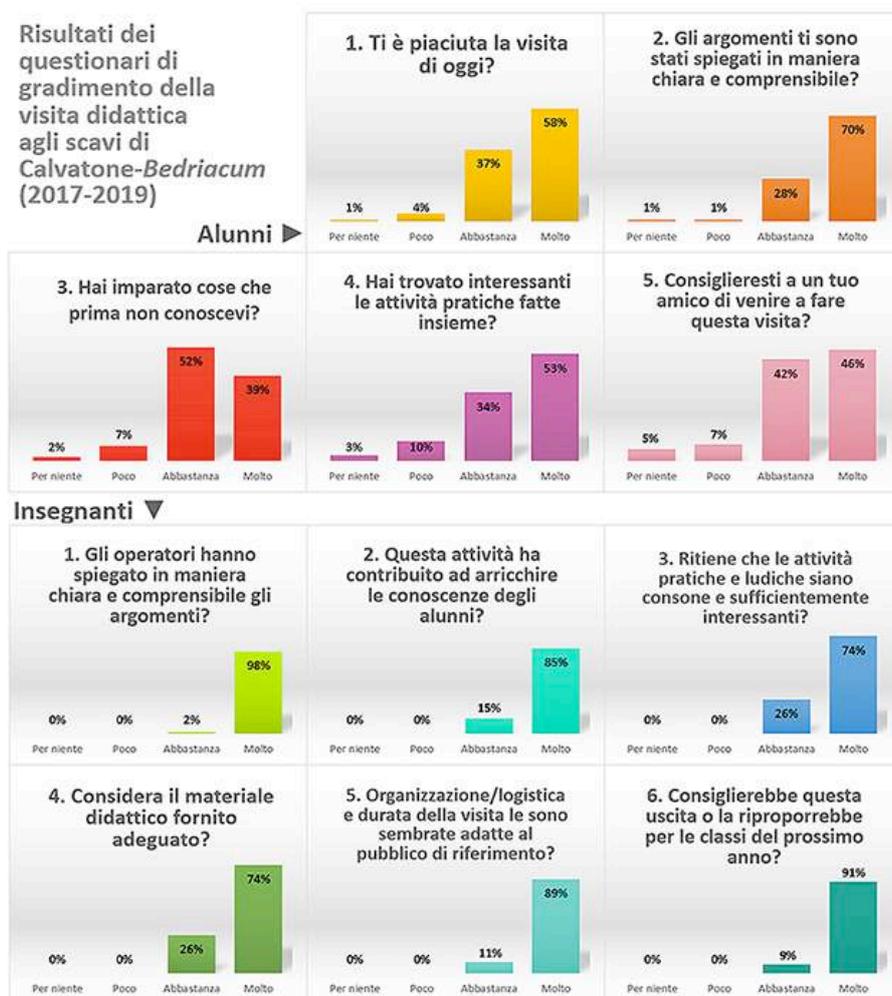
⁴⁴ VANNINI - NUCCIOTTI - BONACCHI 2014, p. 186.

⁴⁵ Con lo scoppio della pandemia l'attività didattica dell'Università degli Studi di Milano collegata allo scavo archeologico di Calvatone ha inevitabilmente subito una battuta d'arresto. La descrizione dell'organizzazione, delle modalità di svolgimento delle visite e i dati qui riportati vanno quindi riferiti al periodo che va dal 2011 al 2019 e sono relativi alle attività organizzate in concomitanza con l'apertura del cantiere di scavo. Altre iniziative più sporadiche (come per esempio la mattinata di laboratori archeologici organizzata, solitamente in luglio, per il centro estivo di Calvatone) non saranno illustrate in questa sede. Ovviamente poi, non appena la situazione lo consentirà di nuovo, si auspica una ripresa a pieno regime dell'attività didattica, che consentirà di mettere in campo nuove idee e di sfruttare tutte le potenzialità della nuova sede del Visitors Centre.

non raggiunge i 1200 abitanti. Le presenze risultano così ripartite: nel 2011, 245 erano alunni della scuola primaria e 44 della scuola secondaria di primo grado, per un totale di 289 presenze; il 2012 ha visto la partecipazione di 149 bambini, tutti della scuola primaria; nel 2013, 294 erano della scuola primaria e 70 della secondaria di primo grado, per un totale di 364; nel 2014 fanno il loro ingresso le scuole secondarie di secondo grado (in particolare licei classici e scientifici) con 177 ragazzi, affiancati da 134 alunni della scuola primaria e 77 della scuola secondaria di primo grado, per un totale di 388 presenze; il 2015 ha visto partecipare 304 alunni, dei quali 151 erano bambini della scuola primaria, 103 ragazzi della secondaria di primo grado e 50 della secondaria di secondo grado. Il 2016 è ad oggi l'anno che ha registrato il maggior numero di presenze con i suoi 449 alunni totali, dei quali ben 228 della scuola primaria; 185 della secondaria di primo grado e 36 della secondaria di secondo grado. Nel 2017 e nel 2018 i numeri si riducono a causa del dimezzamento della durata della campagna di scavo (si passa da quattro a due settimane e, di conseguenza, da dieci a cinque date disponibili per le visite). Il 2017 registra 17 alunni della scuola primaria e 115 della scuola secondaria di primo grado, per un totale di 132 presenze; mentre nel 2018 il totale è di 119, dei quali 40 sono alunni della scuola primaria e 79 della scuola secondaria di primo grado. Nel 2019, nonostante il cantiere di scavo non fosse aperto⁴⁶, ma sostituito, per gli studenti dell'Università degli Studi di Milano, da un laboratorio incentrato sullo studio dei reperti e sulla documentazione di scavo, si sono registrate (in sette date distribuite su tre settimane) 301 presenze, delle quali 45 relative alla scuola primaria; 161 alla scuola secondaria di primo grado e 95 alla secondaria di secondo grado. In generale si segnala una netta prevalenza delle classi quarte e quinte per le scuole primarie e l'esclusiva presenza delle classi prime per le secondarie di primo grado. Tale tendenza è sostanzialmente da ricondurre all'attuale programmazione scolastica che prevede lo studio delle civiltà antiche a partire dalla classe quarta: si ricorda poi, in particolare, che gli antichi romani vengono affrontati durante la quinta. Per quanto riguarda poi il bacino di utenza delle visite guidate è possibile affermare che, dopo i primi due anni (dal 2013), esso si è ampliato al di fuori dell'ambito prettamente territoriale. Alle scuole della provincia di Cremona (Calvatone, Piadena, Martignana di Po, Pescarolo, Torre de' Picenardi, Scandolara Ravara, Gadesco-Pieve Delmona, ecc.) e della provincia di Mantova (Acquanegra sul Chiese, Asola, Bozzolo, Canneto sull'Oglio, Casalmoro, Casalromano, Rivarolo Mantovano, ecc.) si aggiungono quelle della limitrofa provincia di Brescia (Rovato), quelle della più distante provincia di Monza e Brianza (Barlassina, Cesano Maderno, Desio, Macherio, Sovico) e (dal 2017) della città di Milano. L'effettivo successo delle attività legate al progetto "ABC" è testimoniato dal fatto che alcune delle scuole sopracitate, sulla base del riscontro positivo registrato fra bambini e ragazzi, avevano ormai inserito da diversi anni la visita agli scavi di Calvatone come uscita fissa del mese di maggio. Si ricorda a tal proposito che la visita, per volere del Comune di Calvatone, si svolge a titolo gratuito. Le numerose richieste e le cospicue partecipazioni annue non erano però un dato sufficiente per valutare la riuscita e l'efficacia comunicativa del progetto. Per questo motivo, dal 2017, sono stati improntati dei questionari di gradimento che con l'ausilio di poche e semplici domande mirate a risposta multipla, consentono di avere un effettivo riscontro dell'andamento dell'attività e permettono inoltre di intervenire per "aggiustare il tiro" o per colmare eventuali lacune. Naturalmente questi questionari di verifica sono anonimi e sono differenziati in base all'interlocutore di riferimento: da un parte gli alunni e dall'altra gli insegnanti, ai quali, oltre alle solite risposte multiple, è offerta la possibilità di esprimere la propria opinione o di fornire eventuali suggerimenti attraverso la risposta a

⁴⁶ A tal proposito si ricorda che di solito uno dei massimi incentivi alla prenotazione della visita è la possibilità di osservare dal vivo il lavoro degli archeologi sul campo.

una domanda aperta. I grafici risultato di questo importantissimo strumento mostrano in maniera concisa e diretta l'effettiva riuscita dell'attività e forniscono indicazioni circa eventuali campi in cui è necessario intervenire apportando delle migliorie (Fig. 6).



Arrivati a questo punto, si può affermare che la visita guidata costituisce il vero e proprio fulcro dell'attività didattica che trova nel progetto "ABC" il suo mezzo d'espressione. Essa è solitamente svolta contemporaneamente, almeno per la prima parte, da due operatori didattici e si compone di due momenti principali che prevedono, come si è già avuto modo di illustrare, la partecipazione attiva degli alunni: il primo consiste in una lezione interattiva al Visitors Centre, durante la quale si presenta nel dettaglio il lavoro dell'archeologo e viene illustrata l'importanza storico-archeologica del sito di *Bedriacum*; il secondo invece ha luogo

Fig. 6. I grafici ricavati dai risultati dei questionari di gradimento delle visite didattiche svolte tra 2017 e 2019 (da Archivio Calvatone UniMI).

direttamente sul cantiere di scavo, dove vengono mostrate le scoperte della campagna in corso, seguite poi da una serie di attività ludiche e a tema. Il gruppo di lavoro che si è occupato dell'effettiva realizzazione delle visite guidate negli ultimi anni è composto, per UniMI, dallo scrivente, in qualità di responsabile dell'attività didattica a Calvatone e da Miriam Romagnolo, responsabile della redazione degli inventari di scavo. Dal 2018 è membro del *team* della didattica anche Cristina Portioli che, residente in Calvatone e attuale responsabile delle aperture del Visitors Centre, fornisce con la sua presenza un importantissimo collegamento con la realtà territoriale locale⁴⁷.

Nella prima parte della visita, la cui durata è di circa un'ora, si affrontano, come già accennato, due diversi argomenti, ciascuno dei quali occupa lo spazio di circa mezz'ora. Durante la spiegazione del "mestiere dell'archeologo" si illustrano, in maniera semplificata e con un linguaggio adatto alla fascia di

⁴⁷ Laureata al triennio in "marketing e organizzazione d'impresa" all'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia fornisce anche un fondamentale supporto logistico all'organizzazione e alla presentazione delle attività, contribuendo anche con un utilissimo punto di vista "non archeologico".

età di riferimento, tutti i vari aspetti e momenti di questo lavoro (dallo scavo sul cantiere allo studio dei reperti in magazzino). Si accennano poi i vari metodi utilizzati per individuare di un sito archeologico (fonti, fotografia area, ricognizione/*survey*, georadar, ecc.) e, partendo dalla stratigrafia (spiegata attraverso un poster recante un'illustrazione appositamente realizzata dallo scrivente) e dalle caratteristiche principali che consentono di distinguere uno strato dall'altro, si illustrano i principali strumenti utilizzati dall'archeologo durante lo scavo (pale, picconi, carriole, cazzuole, ecc.). Si sottolinea poi l'importanza del lavoro di squadra, nell'ambito del quale ogni componente riveste un compito preciso: tramite alcune immagini e con l'ausilio di magneti con i disegni di alcuni personaggi, ai quali si accennerà più sotto, si spiegano quindi i vari compiti dei diversi membri di un'*équipe* di scavo (stazione totale, schede e inventario, foto, disegni, ecc.) (Fig. 7). Dal 2016 si è deciso di diversificare questa prima parte rispetto agli anni precedenti dando maggiore importanza alla stratigrafia, fondamentale nel lavoro dell'archeologo, e ponendo l'accento sulle differenti classi di reperti archeologici recuperati nello scavo di Calvatone. Si è già parlato, infatti, di quanto sia essenziale, nell'ambito della comunicazione al pubblico (soprattutto per un pubblico di bambini e ragazzi) il contatto diretto, dal punto di vista tattile e visivo, con il reperto archeologico. È stato quindi deciso di realizzare una linea del tempo nella quale compaiano, oltre all'età romana, altri due grandi periodi: la preistoria e l'età moderna. I bambini/ragazzi sono invitati a indovinare e quindi a posizionare nella giusta sequenza cronologica le foto di alcuni reperti (abbastanza integri) che imparano progressivamente a riconoscere e a distinguere grazie a una breve spiegazione dell'operatore didattico. Il contatto visivo con questi materiali è poi immediatamente supportato dall'esperienza tattile: per l'età romana vengono infatti mostrati e fatti toccare con mano alcuni frammenti pertinenti a reperti della stessa tipologia di quelli mostrati nelle foto. Gli oggetti scelti, tutti provenienti dagli scavi di *Bedriacum*, sono stati accuratamente selezionati anche al fine di illustrare differenti classi di materiali (ceramica, vetri e metalli). Oltre all'esperienza materica si punta poi all'acquisizione da parte degli alunni della coscienza cronologica dei reperti legata alla stratigrafia. Proprio per questo, una volta che le loro immagini sono state posizionate sulla linea del tempo, si sottolinea la corrispondenza della loro sequenza con quella mostrata sul poster raffigurante la stratigrafia dello scavo di Calvatone: qui essi compaiono nella stessa sequenza cronologica (tra II sec. a.C. e IV-V d.C.), dal basso verso l'alto.



Fig. 7. Due momenti della prima parte della visita al Visitors Centre (da Archivio Calvatone UniMI).

Nella seconda parte della visita al Visitors Centre il *focus* si sposta sulla storia locale della piccola città di *Bedriacum* e su come i suoi abitanti vivevano la loro quotidianità. Nel vecchio Visitors Centre il collegamento fra le due parti era fornito dalla copia della statua in bronzo conosciuta come la "Vittoria di Calvatone" custodita nelle sale del Municipio. Quest'ultima, rinvenuta in frammenti nel 1836 in un campo ad est dell'area di proprietà provinciale e oggi esposta all'*Ermitage* di San Pietroburgo⁴⁸, consente, in maniera semplice e immediata, di spostare il discorso dai reperti (è presente sia nella stratigrafia che nelle foto della linea del tempo) e in generale dagli aspetti più tecnici del lavoro dell'archeologo, alla storia, agli spazi e agli abitanti dell'antica *Bedriacum*⁴⁹. Si passa quindi ad illustrare la storia locale, quella dell'abitato romano, del quale si sottolinea la grande importanza dal punto di vista militare e commerciale, con particolare riferimento alla Via Postumia e al fiume Oglio, quali grandi arterie di comunicazione del territorio. Le due battaglie del 69 d.C. combattute tra *Bedriacum* e Cremona sono raccontate con un linguaggio estremamente semplice supportato sempre da una solida base scientifica, con un particolare riferimento, per questo argomento, alle fonti. Attraverso l'uso di immagini, stimolando la partecipazione attiva degli alunni e coinvolgendoli direttamente con riferimenti territoriali pertinenti alla geografia locale, viene poi ricordata la grande importanza commerciale di *Bedriacum* e viene raccontata la vita quotidiana degli antichi romani che vi abitavano. Per coinvolgere meglio gli alunni su quest'argomento, il metodo scelto per illustrarlo, rivelatosi sempre estremamente efficace, è quello del confronto fra antico e moderno: i reperti sono paragonati agli oggetti moderni aventi la medesima funzione. In tal modo, cioè ponendo l'accento sugli aspetti che rendono la vita quotidiana degli antichi molto simile alla nostra, si effettua una sorta di attualizzazione della storia che la rende molto più immediata e comprensibile ai bambini/ragazzi. Di grande successo, come si è già avuto modo di ricordare, è poi la ricostruzione 3D della *Domus* del Labirinto. Questo filmato, esempio per eccellenza dell'odierna applicazione delle tecnologie multimediali nell'ambito della comunicazione archeologica al pubblico, viene proposto agli alunni come una vera e propria "macchina del tempo" tramite la quale diventa possibile visitare in maniera ludica e divertente, seppur sempre scientifica, la ricca casa di un abitante di *Bedriacum* di duemila anni fa. In questo modo i pavimenti, i lacerti delle strutture murarie e i reperti frammentari recuperati negli scavi riacquistano l'aspetto completo che avevano in origine e risultano inseriti in un contesto, quello della casa, di immediata comprensione per tutti. Gli alunni, al termine di questa prima parte della visita, sono così forniti degli strumenti più adatti per decifrare al meglio la situazione che verrà loro mostrata durante la visita al cantiere di scavo, che costituisce il momento immediatamente successivo.

Nella seconda parte della visita, dopo aver raggiunto l'area di proprietà provinciale, dove si svolgono gli scavi, i bambini/ragazzi entrano in contatto non solo con le strutture e i reperti rinvenuti, ma anche con la squadra degli archeologi che vedono operare direttamente sul campo. La visita vera e propria all'area di scavo, della durata di circa 30 minuti, consente loro di visionare le ultime scoperte e di provare a interpretare, in base alle nozioni precedentemente ricevute, ciò che vedono nel terreno. Si tratta sempre di una visita di carattere interattivo, durante la quale gli alunni vengono coinvolti nella spiegazione attraverso domande dirette. La presenza degli archeologi al lavoro fornisce inoltre loro la possibilità di osservare e di porre dei quesiti circa l'utilizzo della strumentazione di scavo (picconi, pale,

⁴⁸ Per un approfondimento sulla Vittoria di Calvatone e sulla sua straordinaria storia di scoperta e riscoperta: https://progettocalvatone.unimi.it/vittoria_calvatone.html; 1937. *La Vittoria Alata* 2015; *Viktorii Kal'vatone* 2019.

⁴⁹ Sull'importanza, archeologicamente parlando, del saper guardare alle «persone oltre alle cose»: VOLPE 2017, p. 28.

cazzuole, ecc.) e circa il ruolo specifico dei singoli membri dell'*équipe* di scavo, i quali sono spesso colti nello svolgimento della loro particolare mansione (Fig. 8).



Fig. 8. Due momenti della visita al cantiere di scavo con gli archeologi al lavoro (da Archivio Calvatone UniMI).

Nei successivi 30 minuti, ancora all'interno dell'area di proprietà provinciale e sempre nell'ottica di una visita partecipata, gli alunni sono chiamati a svolgere un'attività a tema, una sorta di laboratorio, durante il quale viene riproposta una delle attività o delle mansioni che svolge l'archeologo durante il suo lavoro. In questo modo i bambini/ragazzi hanno modo di sperimentare in prima persona uno dei compiti che l'archeologo svolge sul campo e contemporaneamente possono toccare ancora una volta con mano i materiali antichi, non più per acquisirne la conoscenza, ma per agire operativamente su di essi acquisendo nuove abilità di carattere specialistico. Le attività proposte a tale scopo sono solitamente due, il lavaggio dei reperti o la ricognizione archeologica (*survey*), la quali vengono selezionate in base alla fascia di età di riferimento della scolaresca in visita. Quando si effettua il lavaggio, dopo una brevissima spiegazione sulle differenti modalità di

pulizia in base al tipo di reperto che ci si trova di fronte, si distribuiscono ad ogni alunno uno spazzolino e un frammento di ceramica, il quale viene lavato all'interno di una bacinella d'acqua comune a 4/5 bambini/ragazzi. Durante questa operazione gli operatori didattici forniscono a ciascun alunno informazioni tecniche sulla parte di vaso e sul tipo di ceramica di cui si sta occupando, rispondendo a tutte le domande o curiosità derivanti dalla pratica diretta della mansione. La ricognizione archeologica o *survey*, introdotta nel 2016 per le scuole secondarie di secondo grado, è invece un'attività che prevede il recupero di frammenti di ceramica appositamente sparsi in una zona circoscritta dell'area di proprietà provinciale. I ragazzi sono disposti in due file parallele e affrontate, a una distanza precisa, e sono invitati a percorrere in linea retta un'area circoscritta avanti e indietro, più volte, in modo da individuare e raccogliere i frammenti ceramici presenti sul terreno. Tale attività, già introdotta al Visitors Centre fra i metodi finalizzati a individuare un sito archeologico, si conclude tramite la compilazione di una piccola scheda, una sorta di tabella, sulla quale vengono riportati i dati relativi al numero e al tipo di frammenti rinvenuti. In questo modo i ragazzi, esattamente come per l'attività precedente, ma attraverso una modalità differente e più adatta alla loro età, sono chiamati a individuare e dividere le diverse parti di un vaso e a riconoscere a occhio nudo i differenti tipi di

ceramica. Viene così soddisfatta ancora una volta la necessità di manipolare, toccare e stabilire un contatto diretto con i materiali considerata elemento fondamentale della comunicazione interattiva fra archeologi e pubblico, in questo caso, di età scolare⁵⁰.

L'ultima parte della visita, anch'essa della durata di circa 30 minuti, prevede poi un'attività ludica adatta alla fascia d'età di riferimento. Interviene così anche la dimensione fondamentale del gioco quale fonte indiretta e immediata di apprendimento, in grado inoltre di controbilanciare il resto della mattinata piuttosto impegnativa dal punto di vista cognitivo. Per le scuole primarie e secondarie di primo grado vengono proposti alcuni giochi che con tutta probabilità i bambini e i ragazzi romani facevano anche a *Bedriacum*: *orca*, che consiste nel fare canestro con una noce nel collo di un'anfora, e *ludus castellarum*, durante il quale si cerca di abbattere con una noce un piccolo castello costituito da altre tre noci⁵¹. Gli alunni delle scuole secondarie di secondo grado, per i quali era necessario ideare attività ludiche di altro livello,

vengono invece coinvolti in un quiz le cui domande riguardano gli scavi e la storia di *Bedriacum*, con riferimento alla spiegazione che le classi hanno ascoltato presso il Visitors Centre: una sorta di verifica a carattere ludico delle informazioni e conoscenze acquisite. Vengono quindi proposti un piccolo cruciverba avente lo stesso scopo e un *puzzle* nel quale l'immagine da ricomporre è quella della Vittoria di Calvatone (Fig. 9).

La visita, dopo la consueta foto di gruppo

scattata con le classi, si conclude con la distribuzione ad alunni e insegnanti del materiale didattico, la cui progettazione e realizzazione era già stata prevista, sin dagli inizi, come parte integrante del progetto "ABC".

Per un approccio più semplice degli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado alla metodologia archeologia e alla tematica storica, che, come è stato sopra illustrato, costituiscono i due argomenti principali attorno ai quali si sviluppa la visita, è stato creato uno strumento sussidiario, che consiste nella collana di volumetti illustrati "Apprendisti Archeologi a *Bedriacum*" (disegni di S. Nava, testi di A. Cerutti, grafica e impaginazione di D. Bursich), i cui protagonisti sono pensati come due bambini di Calvatone dai nomi appositamente evocativi di Carlo e Beatrice (le iniziali ricordano infatti rispettivamente CALvatone e BEdriacum), i quali interagiscono con una squadra composta da cinque archeologi che trasmettono loro diverse nozioni sulla metodologia di scavo e sulla storia di *Bedriacum*⁵².



Fig. 9. A sinistra: due delle attività che ripropongono dei momenti del lavoro dell'archeologo (in alto, l'analisi dei frammenti di ceramica dopo la ricognizione; in basso, il lavaggio dei reperti). A destra: il gioco del *ludus castellarum* (da Archivio Calvatone UniMI).

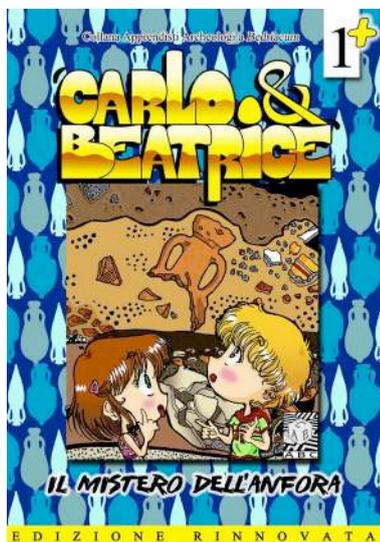
⁵⁰ MILANESE 2014, p. 121.

⁵¹ Per un approfondimento sui giochi più comuni dei bambini romani: DE' SIENA 2010.

⁵² BURSICH - CERUTTI - NAVA 2011; BURSICH - CERUTTI - NAVA 2013.

Identificandosi con Carlo e Beatrice, che attraverso le loro domande e la loro curiosità costituiscono il vero motore dei racconti, i bambini e i ragazzi diventano parte attiva della storia e si rendono quindi conto di essere i veri protagonisti della visita illustrata. Questi volumetti sono stati pensati come un "racconto per immagini" in quanto all'interno di essi si è deciso di dare grande rilievo alle illustrazioni che, corredate da testi molto brevi, sono pensate per comunicare i contenuti attraverso l'immediatezza delle immagini. I disegni, realizzati dallo scrivente, utilizzano per i personaggi lo stile *anime*, ovvero dei cartoni animati giapponesi, con il quale i bambini hanno grande dimestichezza, che vedono in TV e sul web ogni giorno e che quindi riconoscono come parte del proprio bagaglio culturale. Grande rilievo è dato ai suoni onomatopeici dei rumori che possono descrivere ancora meglio e in maniera più immediata, soprattutto per i più piccoli, le azioni intraprese dai personaggi (ad es. il grattare di una cazzuola sul terreno, il "bip" della stazione totale, il "click" della macchina fotografica, ecc.). Molto importante è poi il riferimento al paesaggio all'interno del quale si muovono e operano gli archeologi: si tratta, infatti, dell'esatta riproposizione, perfettamente riconoscibile, dei campi di girasole che spesso, durante i mesi di scavo, circondano l'area di proprietà provinciale. In alcune illustrazioni si riconoscono poi, all'orizzonte, il profilo dei tetti e del campanile di Calvatone. In questo modo i bambini e i ragazzi sono ancora più stimolati a sentirsi parte del racconto, rivivendo la visita fra le pagine dei volumetti.

Ciascuno dei due volumetti affronta uno dei due argomenti principali della visita: il primo lo scavo e la metodologia archeologica; il secondo la tematica storica. Il nr. 1, intitolato "Carlo & Beatrice. Il mistero dell'anfora", presentato in un'edizione rinnovata e arricchita nel 2016 (Fig. 10), illustra ai



bambini la grande importanza dello scavo stratigrafico e il valore documentario dei reperti archeologici, esemplificati da un frammento di anfora olearia (Dr. 6B) realmente recuperata negli scavi di Calvatone. Attraverso la presentazione dell'*équipe* di archeologi al lavoro si è inoltre cercato di evidenziare l'importanza del lavoro di squadra⁵³, in cui ciascun membro, oltre a scavare, svolge un compito specialistico: Iacopo utilizza la stazione totale (e gestisce la strumentazione tecnologica in generale); Irene è la fotografa dello scavo; Susanna è addetta alla documentazione grafica (disegni e piante fatte a mano); Roberto

Fig. 10. La copertina e una delle illustrazioni dell'edizione rinnovata del volumetto "Carlo & Beatrice. Il mistero dell'anfora" (da Archivio Calvatone UniMI).

è il responsabile della documentazione cartacea scritta (schede US e inventario) e infine Alessandro è l'informatico del gruppo che si occupa della gestione della documentazione a livello digitale e dell'applicazione delle nuove tecnologie per lo studio scientifico e la valorizzazione del sito (3D). I vari personaggi, raffigurati nelle pagine del volumetto mentre svolgono la loro mansione, forniscono anche l'occasione per un approfondimento sulla strumentazione di scavo. Ciascun attrezzo è infatti rappresentato fedelmente e curato nei dettagli, in modo da raccontare nella maniera più chiara possibile

⁵³ Su quest'argomento: VOLPE 2014, p. 201.

tutte le fasi della documentazione che viene solitamente realizzata sullo scavo. In questo modo gli alunni si trovano di fronte a una sorta di riproposizione cartacea della visita guidata effettuata, durante la quale, esattamente come dal vivo, vengono loro spiegate l'importanza della documentazione, la funzione e il valore storico dei reperti rinvenuti.

Il secondo volumetto, dal titolo "Carlo & Beatrice. Il legionario *Maximus*" si propone invece di affrontare la tematica storica, illustrando, in maniera semplificata ma sempre, come vedremo, con una base assolutamente scientifica, alcuni degli episodi salienti della seconda battaglia di *Bedriacum*. La narrazione della vicenda storica, introdotta dal rinvenimento di un sesterzio di Vespasiano realmente recuperato durante la campagna di scavo del 2013, ha come protagonista un soldato della Legione III Gallica, *Lucius Geminius Maximus*, il cui nome è stato recuperato da un'iscrizione proveniente da Contardo, in territorio cremonese (CIL V 4123), che probabilmente si riferisce a un soldato che combatté, dalla parte di Otone, nella prima battaglia di *Bedriacum*⁵⁴. Per tutti gli episodi raffigurati e raccontati nel volumetto si è fatto riferimento alle fonti antiche, principalmente a Tacito: si ricorda per esempio l'episodio del saluto al sole da parte della Legione III Gallica (Tac., Hist., III.24-25). Così come per la riproduzione corretta dei dettagli paesaggistici (il clima autunnale, la centuriazione, la via Postumia, il miliario di Spurio Postumio Albino, la vite maritata, ecc.) sono stati impiegati, oltre alle fonti, i reperti archeologici e gli studi scientifici in merito. Anche l'armatura del legionario *Maximus* è stata ricostruita in modo da essere assolutamente pertinente al periodo in cui si svolse la battaglia. A tal proposito è significativo ricordare che l'elmo da lui indossato è l'esatta riproduzione di un originale cronologicamente pertinente recuperato in provincia di Cremona⁵⁵. In base a quanto qui sopra riportato è evidente come ciascuna illustrazione dei volumetti di "Carlo & Beatrice" mostri più livelli di lettura e abbia quindi in sé molteplici storie da raccontare. La collana "Apprendisti Archeologi a *Bedriacum*" si è dimostrata, e si dimostra tuttora, uno strumento utilissimo ai fini della comunicazione archeologica rivolta al pubblico di età scolare perché impiega un linguaggio semplice e immediato per la restituzione di risultati scientifici di alto livello. Si ricorda, infatti, sempre che il rischio più comune di questo tipo di comunicazione semplificata è quello di comprometterne la scientificità dei contenuti⁵⁶. Dei due volumetti sono state realizzate due versioni: una, distribuita ai bambini, con le illustrazioni in bianco e nero da colorare; l'altra, consegnata a ciascun insegnante, con le illustrazioni a colori.



Fig. 11. I volumetti "Carlo & Beatrice. Il legionario *Maximus*" e alcuni dei materiali didattici e dei *gadgets* distribuiti al termine della visita (da Archivio Calvatone UniMI).

Oltre ai volumetti, che costituiscono il fulcro del materiale didattico legato al progetto "ABC", al termine della visita venivano distribuiti a ciascun alunno delle scuole primarie e secondarie di primo

⁵⁴ TODISCO 1999, p. 152.

⁵⁵ PONTIROLI 1974, pp. 213-214.

⁵⁶ BONACCHI 2009, p. 339.

grado uno *sticker* o una *card* raffiguranti Carlo e Beatrice, i cinque archeologi, *Maximus* e la Vittoria di Calvatone (in versione *anime*). Per ovvie ragioni d'età, per i ragazzi delle scuole secondarie di secondo grado è invece stato ideato un altro *gadget*: un braccialetto in silicone che reca la scritta "BEDRIACVM" affiancata da un profilo stilizzato della Vittoria di Calvatone. Tra gli altri materiali didattici distribuiti nel corso di questi anni alle scolaresche in visita si ricordano poi alcuni giochi legati sia ai principali reperti rinvenuti nello scavo, sia alle vicende e ai personaggi raccontati nei volumetti di Carlo e Beatrice. Al primo gruppo appartengono, per esempio, l'anfora tardo-rodia, da ricostruire ritagliando e incollandone i frammenti, e le riproduzioni da colorare della Vittoria di Calvatone e della treccia del "Mosaico della treccia policroma" rinvenuto nel 2014. Nel secondo vanno invece inseriti il poster del legionario *Maximus* e il suo modellino da ritagliare e vestire con l'armatura, entrambi forniti di una chiara e semplice spiegazione illustrata del tipico armamento di un legionario del 69 d.C. (Fig. 11).

Conclusioni

In conclusione, dopo quasi dieci anni di attività didattica a Calvatone, è possibile affermare che il progetto "ABC: Archeologia a *Bedriacum-Calvatone*" ha riscosso un certo successo soprattutto, ma non solo, a livello locale. Ne sono esplicita testimonianza i questionari di gradimento improntati dal 2017, i risultati dei quali possono essere considerati alquanto soddisfacenti. Come già affermato sopra, ben 2495 alunni hanno partecipato alle visite guidate e sono quindi venuti a conoscenza del sito, della sua storia e degli scavi archeologici che vi si svolgono. Attraverso l'impiego di questo importante strumento comunicativo rivolto al pubblico di età scolare si sta quindi lentamente procedendo con la sensibilizzazione delle nuove generazioni all'importanza del dato archeologico quale risorsa fondamentale per ricostruire la storia del territorio e valorizzare il patrimonio culturale locale. A tal proposito è utile ricordare come il progetto "ABC" abbia come pregio quello di sfruttare diversi tipi di linguaggio, ovvero diverse forme di comunicazione, in grado di trasmettere un messaggio ricco di contenuti scientifici e allo stesso tempo di attrarre l'attenzione e di suscitare l'interesse di un grande numero di persone: in sintesi, infatti, il "racconto dell'archeologia" rivolto alle scolaresche in visita al sito di *Bedriacum* sfrutta a tale scopo lezioni frontali, pannelli, filmati, ricostruzioni virtuali, ma anche giochi e volumetti illustrati. Come è già stato più volte affermato, l'impiego di tutte queste differenti modalità di comunicazione, con riferimento soprattutto a quelle più innovative e tecnologiche, garantisce la partecipazione attiva degli alunni, stimolandone l'attenzione e di conseguenza l'apprendimento. Si segnala da ultimo la creazione, ancora in fase di costruzione, della sezione "*Bedriacum Junior*" all'interno del sito web degli scavi UniMi, dedicata a bambini e ragazzi (<https://progettocalvatone.unimi.it/junior.html>).

La ricerca e l'impiego di diversi strumenti di comunicazione e la verifica dell'impatto che questi suscitano sulle classi in visita stimola inoltre un continuo confronto fra visitatori e archeologi che, in questo modo, sono peraltro portati ad osservare un argomento scientifico o una problematica storica da molteplici angolature che altrimenti non avrebbero nemmeno considerato. Da questo punto di vista risulta estremamente interessante che possano assistere all'intero processo anche gli studenti dell'Università degli Studi di Milano che sono presenti ogni anno per il laboratorio di scavo. In questo modo essi non apprendono solo il lato prettamente tecnico e scientifico della materia e del loro lavoro, ma hanno anche la possibilità di osservare come si arrivi alla comunicazione al pubblico dei risultati ottenuti, ovvero a come venga reso fruibile un determinato contenuto di carattere scientifico. Si tratta,

infatti, di un aspetto importantissimo nell'ambito della formazione dei futuri archeologi e che rappresenta il vero e proprio momento conclusivo a completamento del nostro lavoro⁵⁷.

Da ultimo, un aspetto che sicuramente vale la pena evidenziare del progetto "ABC" è la sua adattabilità. Già sin dalla sua ideazione, infatti, è stato pensato come uno strumento estremamente versatile, applicabile a situazioni e contesti differenti, con lo scopo di raggiungere obiettivi educativi attraverso la valorizzazione del contesto di volta in volta selezionato. Si ricorda a tal proposito il progetto "PAL.M.A.I.S *for children*" ideato sulla base dello stesso modello per i bambini di *Tadmor*, l'antica Palmira, e purtroppo interrotto ancora agli inizi, a causa dello scoppio della guerra civile in Siria⁵⁸. Questo breve accenno peraltro ci pone di fronte a un argomento di estrema attualità nel quale però non ci addentreremo in questa sede: il progetto è stato pensato per adattarsi a persone e realtà locali ubicate in luoghi differenti da Calvatone, ma tale versatilità deve essere ora pensata anche nell'ambito dello stesso contesto locale calvatonese. La nuova e variegata realtà sociale dei nostri paesi e delle nostre città pone, infatti, come sfida fondamentale dei prossimi anni quella di intraprendere un tipo di comunicazione archeologica che tenga conto e sia improntata al confronto e alla mediazione interculturale⁵⁹.

Stefano Nava
stefano.nava1@unimi.it

⁵⁷ VOLPE 2018, p. 18.

⁵⁸ GRASSI 2016b.

⁵⁹ *Archeologia & Intercultura* 2010.

Abbreviazioni bibliografiche

1937. *La Vittoria Alata* 2015

F. Cacciatori - M. Volonté (a cura di), *1937. La vittoria alata e le celebrazioni stradivariane*, catalogo della mostra (Cremona 2015-2016), Cremona 2015.

Archeologia & Intercultura 2010

F. Morandini - M. Baioni - M. Volonté (a cura di), *Archeologia & Intercultura. Integrazione culturale attraverso l'educazione al patrimonio archeologico*, Gussago (BS) 2010.

BACCHETTA 2003

A. Bacchetta, *Edilizia rurale romana. Materiali e tecniche costruttive nella Pianura Padana (II sec. a. C.-IV sec. d. C.)*, Firenze 2003 (*Flos Italiae. Documenti di archeologia della Cisalpina Romana*, 4).

BACCHETTA 2009a

A. Bacchetta, *Edilizia residenziale e sviluppo urbano di un vicus della Cisalpina romana: il caso di Calvatone-Bedriacum*, in M. Annibaletto - F. Ghedini (a cura di), *Intra illa moenia domus ac Penates (Liv. 2, 40, 7). Il tessuto abitativo nelle città romane della Cisalpina*, Atti delle giornate di studio (Padova 2008), Roma 2009, pp. 175-187.

BACCHETTA 2009b

A. Bacchetta, *Calvatone (CR). Costa di Sant'Andrea - Area di proprietà provinciale. Un nuovo mosaico dal vicus di Bedriacum*, in "LANX" 3 (2009), pp. 63-71 (rivista elettronica: <https://riviste.unimi.it/index.php/lanx/article/view/375>).

Bedriacum 1996

L. Passi Pitcher (a cura di), *Bedriacum. Ricerche archeologiche a Calvatone. 1.1 Studi sul vicus e sull'ager, Il Campo del Generale: lo scavo del saggio 6; 1.2 Il Campo del Generale: i materiali del saggio 6; 1.3 Tavole*, Milano 1996.

BONACCHI 2009

C. Bonacchi, *Archeologia pubblica in Italia. Origini e prospettive di un "nuovo" settore disciplinare*, in "Ricerche Storiche" 2-3 (2009), pp. 329-350.

BURSICH - CERUTTI - NAVA 2011

D. Bursich - A. Cerutti - S. Nava, *Carlo & Beatrice. Il mistero dell'anfora*, Calvatone (CR) 2011 (*Apprendisti Archeologi a Bedriacum*, 1) (edizione rinnovata 2016).

BURSICH - CERUTTI - NAVA 2013

D. Bursich - A. Cerutti - S. Nava, *Carlo & Beatrice. Il legionario Maximus*, Calvatone (CR) 2013 (*Apprendisti Archeologi a Bedriacum*, 2).

BURSICH - NAVA 2013

D. Bursich - S. Nava, *Il mosaico del Labirinto di Calvatone-Bedriacum: dallo scavo al 3D*, in C. Angelelli (a cura di), *Atti del XVIII Colloquio dell'Associazione Italiana per lo Studio e la Conservazione del Mosaico*, Cremona, 14-17 marzo 2012, Tivoli 2013, pp. 51-60.

Calvatone 1997

G. Sena Chiesa - S. Masseroli - T. Medici - M. Volonté (a cura di), *Calvatone romana. Un pozzo e il suo contesto. Saggio nella zona nord dell'area di proprietà provinciale*, in "Quaderni di Acme" 29 (1997).

CARANDINI 2012

A. Carandini, *Il nuovo dell'Italia è nel passato*, Roma-Bari 2012.

CORSANO 1991

M. Corsano, *Le fonti antiche*, in G.M. Facchini (a cura di), *Calvatone romana. Studi e ricerche preliminari Calvatone-Bedriacum*, in "Quaderni di Acme" 13 (1991), pp. 51-59.

DE' SIENA 2010

S. De' Siena, *Facciamo i giochi dei Greci e dei Romani. Materiali istruzioni regole suggerimenti note tecniche per 50 giochi dell'età classica*, Modena 2010.

Calvatone-Bedriacum 2013

M.T. Grassi (a cura di), *Calvatone-Bedriacum. I nuovi scavi nell'area della Domus del Labirinto (2001-2006)*, in "Postumia" 24, 3 (2013).

GRASSI 2013

M.T. Grassi, *Introduzione: Dal Labirinto all'olla tipo Calvatone*, in M.T. Grassi (a cura di), *Calvatone-Bedriacum. I nuovi scavi nell'area della Domus del Labirinto (2001-2006)*, in "Postumia" 24, 3 (2013), pp. 13-37.

GRASSI 2016a

M.T. Grassi, *Calvatone 2005-2014: le novità dell'ultimo decennio di scavi nel vicus padano di Bedriacum*, in S. Lusuardi Siena - C. Perassi - F. Sacchi - M. Sannazaro (a cura di), *Archeologia classica e post-classica tra Italia e Mediterraneo. Scritti in ricordo di Maria Pia Rossignani*, Milano 2016, pp. 183-188.

GRASSI 2016b

M.T. Grassi, *La Missione Archeologica Italo-Siriana di Palmira e un progetto per i bambini di Tadmor*, in S. Bandera - E.M. Menotti (a cura di), *Salvare la Memoria (la Bellezza, l'Arte, la Storia)*, catalogo della mostra (Mantova 2016), Mantova 2016, pp. 67-69.

HOLTORF 2008

C. Holtorf, *Can you hear me at the back? Archaeology, communication and society*, in "Journal of European Archaeology" 10, 2-3 (2008), pp. 149-165.

KOBIAŁKA 2014

D. Kobińska, *Archaeology and communication with the public: archaeological open-air museums and historical re-enactment in action*, in "PCA. European Journal of Post-Classical Archaeologies" 4 (2014), pp. 359-376 (rivista elettronica: http://www.postclassical.it/PCA_vol.4_files/PCA%204_Kobialka.pdf).

MILANESE 2014

M. Milanese, *Dal progetto di ricerca alla valorizzazione. Biddas - Museo dei Villaggi Abbandonati della Sardegna (un museo open, un museo per tutti)*, in "Archeologia Medievale. Cultura materiale. Insediamenti. Territorio" 41 (2014), pp. 115-126.

NAVA 2014

S. Nava, *Calvatone: gli scavi del vicus romano di*

Bedriacum, in "LANX" 17 (2014), pp. 65-70 (rivista elettronica: <https://riviste.unimi.it/index.php/lanx/article/view/4273>).

PONTIROLI 1974

G. Pontiroli, *Catalogo della sezione archeologica del Museo Civico "Ala Ponzzone" di Cremona*, Milano 1974.

Quartiere degli Artigiani

Il Quartiere degli Artigiani a Calvatone, in stampa.

ROSSI - ZENONI 2016

G. Rossi - G. Zenoni, *Il mosaico della treccia policroma di Calvatone (Bedriacum, CR)*, in C. Angelelli - D. Massara - F. Sposito (a cura di), *Atti del XXI Colloquio dell'Associazione Italiana per lo Studio e la Conservazione del Mosaico*, Reggio Emilia 18-21 marzo 2015, Tivoli 2016, pp. 149-158.

SENA CHIESA 1998

G. Sena Chiesa, *Calvatone-Bedriacum: un vicus commerciale lungo la via Postumia*, in G. Sena Chiesa - E.A. Arslan (a cura di), in *Optima Via. Postumia. Storia e archeologia di una grande strada romana alle radici dell'Europa*, Atti del Convegno Internazionale di Studi (Cremona, 1996), Cremona 1998, pp. 345-367.

SENA CHIESA 2007

G. Sena Chiesa, *Cinquant'anni di ricerche a Calvatone-Bedriacum*, in *Contributi di archeologia in memoria di Mario Mirabella Roberti*, Atti del XVI Convegno Archeologico Benacense (Cavriana 2005), "Annali Benacensi" 13-14 (2007), pp. 217-241.

SLAVAZZI 1996

F. Slavazzi, *Edilizia residenziale a Bedriacum: i pavimenti*, in F. Guidobaldi - A. Guiglia Guidobaldi (a cura di), *Atti del III Colloquio dell'Associazione Italiana per lo Studio e la Conservazione del Mosaico*, Bordighera, 6-10 dicembre 1995, Bordighera 1996, pp. 117-128.

SLAVAZZI 1998

F. Slavazzi, *Pavimenti in battuto nei centri antichi lungo il tracciato della via Postumia*, in *Optima Via*.

Postumia. Storia e archeologia di una grande strada romana alle radici dell'Europa, Atti del Convegno Internazionale di Studi (Cremona, 1996), Cremona 1998, pp. 259-272.

SLAVAZZI 1999

F. Slavazzi, *Pavimenti di triclini a Bedriacum (Cremona)*, in F. Guidobaldi - A. Paribeni (a cura di), *Atti del V Colloquio dell'Associazione Italiana per lo Studio e la Conservazione del Mosaico*, Roma, 3-6 novembre 1997, Ravenna 1998, pp. 1-10.

SLAVAZZI 2013

F. Slavazzi, *I pavimenti del settore di rappresentanza*, in M.T. Grassi (a cura di), *Calvatone-Bedriacum. I nuovi scavi nell'area della Domus del Labirinto (2001-2006)*, in "Postumia" 24, 3 (2013), pp. 169-176.

TODISCO 1999

E. Todisco, *I veterani in età imperiale*, Santo Spirito (Bari) 1999 (Documenti e Studi", 22).

VALENTI 2014

M. Valenti, *L'archeologia come servizio (attraverso l'impiego degli strumenti tecnologici)*, in "Archeologia Medievale. Cultura materiale. Insediamenti. Territorio" 41 (2014), pp. 127-140.

VANNINI - NUCCIOTTI - BONACCHI 2014

G. Vannini - M. Nucciotti - C. Bonacchi, *Archeologia pubblica e archeologia medievale*, in S. Gelichi (a cura di), *Quarant'anni di Archeologia Medievale in Italia. La rivista, i temi, la teoria e i metodi*, "Archeologia Medievale" no. speciale 2014, pp. 183-195.

Viktorii Kal'vatone 2019

A.N. Aponasenko (ed.), *Viktorii Kal'vatone: sud'ba odnogo sbdevra (The Calvatone Victory: Fate of a Masterpiece)*, Exhibition Catalog (Saint Petersburg 2019-2020), Saint Petersburg 2019.

VOLONTÉ 2013

M. Volonté, *Il mosaico del Labirinto*, in M.T. Grassi (a cura di), *Calvatone-Bedriacum. I nuovi*

scavi nell'area della Domus del Labirinto (2001-2006), in "Postumia" 24, 3 (2013), pp. 176-179.

VOLPE 2014

G. Volpe, *Le proposte per la professione di archeologo*, in *L'Italia dei Beni Culturali. Formazione senza lavoro, lavoro senza formazione*, Pavona di Albano Laziale (RO) 2014 (Annali dell'Associazione Ranuccio Bianchi Bandinelli fondata da Giulio Carlo Argan, 23), pp. 199-203.

VOLPE 2017

G. Volpe, *Alcune brevi riflessioni su archeologia, territori, contesti, persone*, in "Scienze del territorio" 5 (2017), pp. 26-30.

VOLPE 2018

G. Volpe, *Comunicare il patrimonio archeologico: comunità e promozione sociale*, in *Musei archeologici e paesaggi culturali*, "FORMA VRBIS. Itinerari nascosti di Roma antica" 23, 7-8 (2018), pp. 16-19.

VOLPE 2019

G. Volpe, *Archeologia al futuro. Teoria e prassi dell'archeologia pubblica*, in «Il capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage», suppl. 9 (2019), pp. 9-23.

VOLPE - DE FELICE 2014

G. Volpe, G. De Felice, *Comunicazione e progetto culturale, archeologia e società*, in "PCA. European Journal of Post-Classical Archaeologies" 4 (2014), pp. 401-420 (rivista elettronica: http://www.postclassical.it/PCA_vol.4_files/PCA%204_Volpe-DeFelice-2.pdf).

