

Zeitschrift: Bollettino dell'Associazione archeologica ticinese
Herausgeber: Associazione archeologica ticinese
Band: 16 (2004)

Artikel: Disegno archeologico
Autor: Wettstein, Claudia
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-321602>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

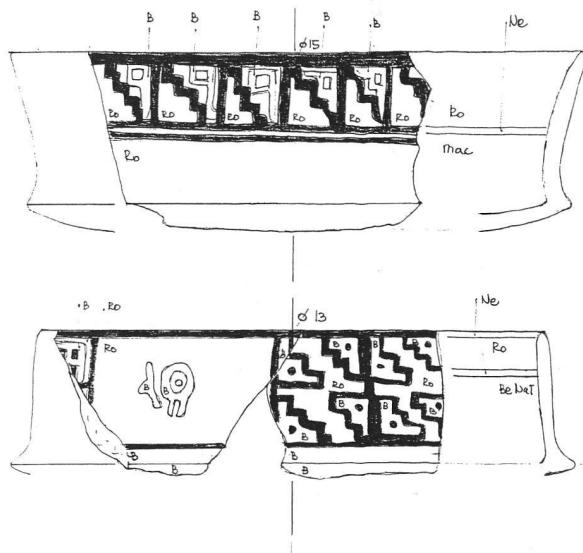
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

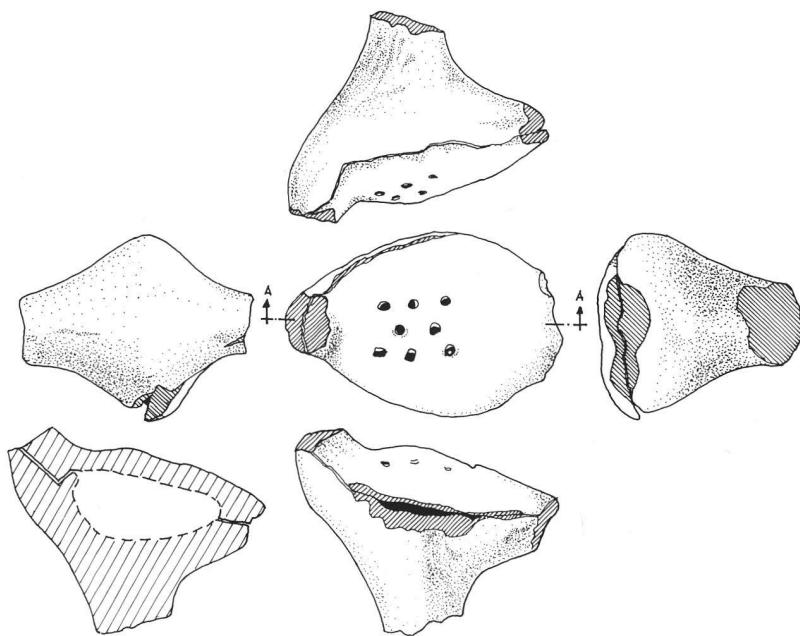
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 14.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Palpa (Perù). Projecto Arqueologico Nasca-Palpa diretto dagli archeologi Markus Reindel (KAVA, Bonn) e Johny Isla Quadrado (Istituto Andino, Lima). Frammenti d'orlo di recipiente in ceramica decorata del periodo Inca. Il disegno a matita sarà inserito nel computer e ripassato con un apposito programma di disegno. Le sigle indicano i colori della decorazione che saranno resi con retini convenzionali. Come spiegato nel testo, da un frammento d'orlo di un recipiente si può ricostruirne la forma (Disegno C. Wettstein)



Urkesh (Tell Mozan, Siria). Missione archeologica diretta dai professori Giorgio Buccellati e Marilyn Kelly Buccellati. Figurina di volatile (III millennio a.C.). L'oggetto in terracotta è stato ritrovato mancante di alcune sue parti. Sono state rappresentate tutte le sue facce ed una sezione. La tavola servirà per la futura pubblicazione. Si ipotizza che nei fori fossero inserite piume a scopo decorativo (Disegno C. Wettstein)

N.B.: per esigenze di spazio i disegni in scala 1:1 sono stati ridotti

Disegno archeologico

Claudia Wettstein (disegnatrice), responsabile del segretariato della AAT

Il disegno archeologico è nato come documentazione di rovine delle grandi civiltà scomparse e dimenticate, riscoperte da viaggiatori e studiosi nei tempi antichi, ed è stato l'unico mezzo per illustrarle prima dell'avvento della fotografia. Le immagini di queste antichità invogliarono imperatori, monarchi e privati al finanziamento e all'organizzazione di spedizioni alla ricerca di statuaria per allestire musei o abbellire i giardini delle personalità dell'epoca.

Al tempo della campagna militare d'Egitto di Napoleone, Vivant Denon e Champollion con i loro disegnatori ritrassero piramidi, sfingi, templi, tombe, statue e oggetti, molti dei quali presero la via del Louvre e dei grandi musei d'Europa.

La curiosità suscitata dalle prime grandi spedizioni incrementò dapprima l'interesse per l'archeologia e la storia antica delle persone colte e, in seguito, grazie ad articoli scritti da giornalisti che abilmente intessevano di mistero le scoperte archeologiche, anche i lettori delle grandi testate furono interessati alle ricerche archeologiche. Al seguito di quelle avventurose spedizioni ci furono molti specialisti tra i quali i disegnatori.

I grandi archeologi degli inizi del secolo scorso documentarono i propri ritrovamenti con disegni minuziosi, fitti di annotazioni, fermando sulla carta impianti architettonici e oggetti, man mano che venivano alla luce. Avere la fortuna di guardare i quaderni di questi personaggi leggendari è un'esperienza davvero commovente.

Negli ultimi tempi penso spesso a quanto il destino combinò ad Howard Carter.

Da giovane Howard Carter aspirava a diventare un bravo pittore animalista come suo padre, quando il fortuito incontro con il direttore del settore egittologico del British Museum, lo portò a diventare disegnatore nel prestigioso museo prima e in Egitto poi. In Egitto rimase per il resto della sua vita e, dopo anni di appassionanti ricerche, vi scoprì la tomba di Tutankamon. Questa scoperta lo rese famoso in tutto il mondo.

In archeologia, non a tutti i disegnatori capita di diventare altrettanto famosi, a tutti capita invece di rappresentare manufatti carichi di storia.

Nel corso degli anni ho conosciuto molti disegnatori di archeologia. Non esiste una scuola per imparare questo mestiere. Lo si impara facendolo. Alcuni colleghi sono archeologi di formazione, altri architetti, c'è chi ha frequentato la scuola d'arte, altri come me sono disegnatori di architettura oppure disegnatori scientifici. Alcuni lavorano nei musei o negli uffici di enti e sovrintendenze, altri prevalentemente sul campo. Tutti

hanno una propria spiccata personalità e, oltre all'indispensabile competenza professionale, hanno alcuni tratti comuni quali la precisione, la pazienza, la costanza e un forte spirito d'osservazione.

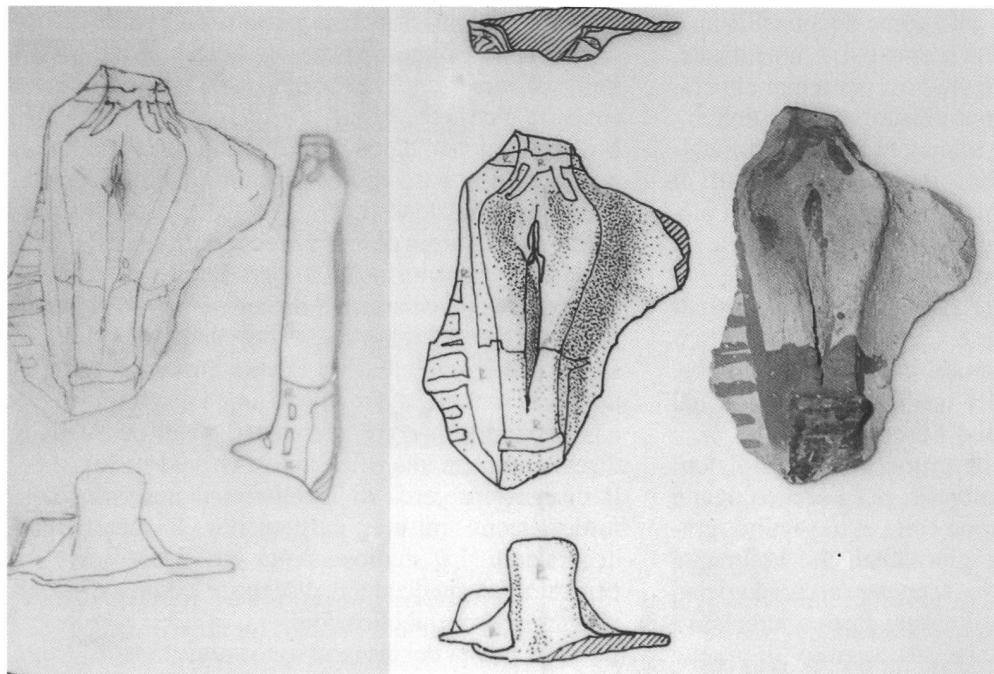
Il disegno archeologico è un disegno scientifico; non può in nessun caso essere sostituito dalla fotografia. La rappresentazione precisa, in scala, di un ritrovamento ha un valore descrittivo superiore a quello della fotografia. Sovente nella fotografia non si possono distinguere con chiarezza i dettagli e a volte si hanno problemi di profondità di campo, mentre nel disegno si può accettuare e dare la dovuta importanza al dettaglio. Si può affermare che in archeologia il disegno e la fotografia sono complementari e indispensabili. Il disegno implica una riflessione e un'interpretazione. Il disegnatore cerca di includervi il massimo delle informazioni: misure, particolarità di manifattura, decorazioni. Lo studioso potrà così identificare un ritrovamento mediante il disegno e compararlo con disegni di altre pubblicazioni.

Le convenzioni del disegno sono valide in tutte le aree archeologiche, ma ogni missione archeologica ha un suo particolare modo di rappresentare, un proprio stile, e il disegnatore deve adeguarsi.

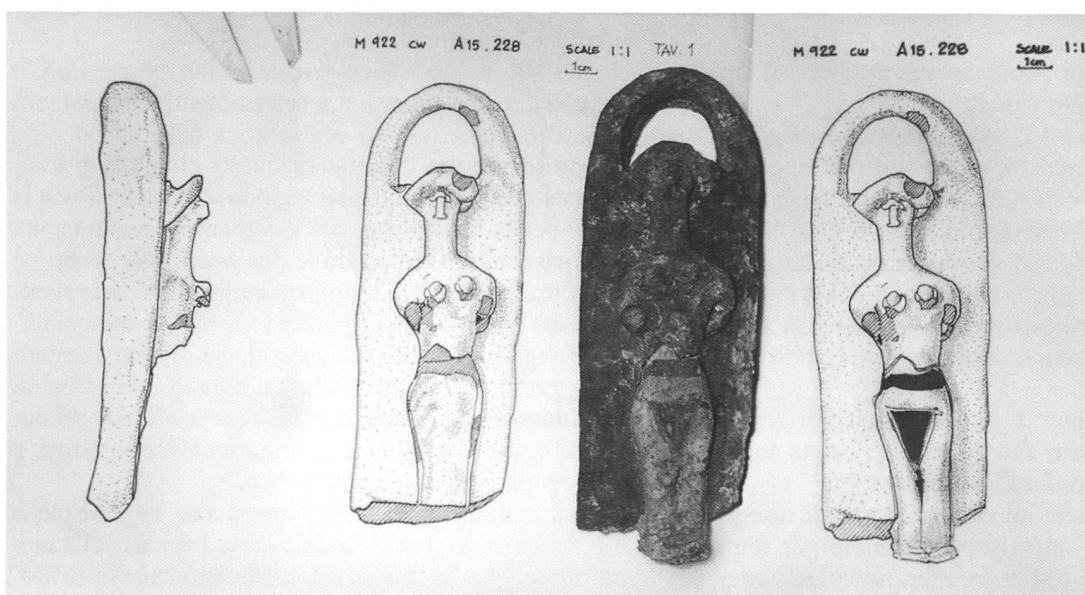
Al contrario della fotografia, il disegno si realizza con mezzi semplici ed economici e, se si utilizza materiale appropriato, si conserva meglio della fotografia. Questo è un fattore molto importante quando si lavora in siti lontani da centri abitati e in condizioni climatiche sfavorevoli.

In un sito archeologico riveste molta importanza il rilievo delle strutture e dei rinvenimenti, così come il rilievo della situazione stratigrafica dello scavo. Una rappresentazione corretta di questi elementi è indispensabile per la documentazione scientifica che è la base per lo studio che sarà effettuato. A volte capita che passi molto tempo tra le due operazioni, perciò è importante che tutte le informazioni necessarie risultino dal disegno, la cui lettura è globale e immediata. Al disegnatore viene richiesto anche di rappresentare gli oggetti più disparati che uno scavo archeologico restituisce: vasi e recipienti di ceramica di uso domestico o di rappresentanza, figurine, statue, armi e oggetti di metallo, gioielli e altro.

Per la realizzazione si incomincia con un disegno a matita su carta millimetrata o carta bianca, utilizzando il righello, il calibro ed eventualmente il profilometro per ottenere la massima precisione. Righello e calibro servono per misurare. Solitamente si rappresenta l'oggetto in scala 1:1, cioè in grandezza naturale. Se un oggetto è molto grande si deciderà in quale scala disegnarlo.



Urkesh (Tell Mozan, Siria). Frammento di placchetta in terracotta con figura femminile in rilievo con decorazione dipinta in rosso. Nella fotografia: disegni a matita e a inchiostro e l'oggetto rappresentato (Disegno C. Wettstein)



Urkesh (Tell Mozan, Siria). Placchetta in terracotta dipinta con figura femminile in rilievo. Nella fotografia: disegno dell'oggetto come è stato ritrovato nello scavo (a sinistra); al centro la placchetta restaurata con aggiunta del frammento trovato separato e disegno dopo l'intervento di restauro (a destra). I due disegni documentano le fasi in successione per il catalogo dello scavo (Disegno C. Wettstein)

Per disegnare il contorno e la forma di un oggetto esistono varie tecniche. Trattandosi di un oggetto piano, lo si appoggia semplicemente sul foglio e, a matita, se ne traccia il contorno. Si può anche utilizzare un filo di piombo o di stagno, metalli duttili e flessibili, che prendono facilmente la forma dell'oggetto. Poi si appoggia il filo metallico con la sagoma dell'oggetto sul foglio di carta e con la matita se ne traccia il contorno. Oppure si utilizza il profilometro: uno strumento simile a un pettine formato da due barrette che trattengono degli aghi di acciaio molto sottili, che si possono muovere verticalmente. Si appoggia accuratamente questo pettine all'oggetto e premendo i denti contro il profilo dell'oggetto se ne ottiene la forma. Poi si appoggia il pettine sopra il foglio e se ne traccia la forma a matita. Per evitare danni è preferibile non utilizzare questo strumento per gli oggetti fragili. Questa tecnica è usata correntemente per rappresentare vasi e recipienti di ceramica. Con un minimo di pratica si riesce a lavorare velocemente.

È perfino possibile effettuare la ricostruzione grafica di un recipiente partendo da un suo frammento con il bordo. Si dovrà verificare il diametro del recipiente utilizzando il diametrografo, una scala di cerchi concentrici graduati a intervalli regolari; poi si disegnano la linea del bordo con il suo diametro completo, la linea di mezzaria e, dopo aver determinato l'inclinazione della parete del recipiente, si disegna la sezione del frammento sul lato sinistro e il profilo a destra. Si rende la superficie esterna del frammento con i dettagli e l'ombreggiatura, supponendo che la fonte di luce si trovi in alto a sinistra. Ci sono varie possibilità di situare il frammento nel disegno; si cerca di inserirlo il più vicino possibile al centro onde evitare la deformazione ottica.

Per oggetti di dimensioni più grandi o *in situ* (per esempio un pavimento acciottolato o gli scheletri nelle sepolture) si utilizza un quadro fisso con fili tesi ai due lati in modo che formino quadrati di 2 x 2 centimetri (di 5 oppure di 10 centimetri, a dipendenza della necessità). Questa tecnica permette di situarsi sempre ad angolo retto di fronte all'oggetto. Il quadro

viene collocato sopra l'oggetto grande, così da disegnarlo prendendone in considerazione tutti i dettagli. È evidente che tutte queste tecniche aiutano a realizzare un disegno preciso, però, necessariamente, si deve sempre misurare con righello e calibro e attuare un'osservazione attenta dei dettagli, usando se è necessario la lente d'ingrandimento, si deve infine controllare e correggere.

Quando il disegno a matita è terminato e controllato si realizza il disegno a inchiostro usando il rapidografo su foglio di carta trasparente. Si dovrà tenere conto dell'uso che si farà del disegno, scegliendo di conseguenza il diametro della punta che determina lo spessore delle linee. Le ombreggiature si rendono con puntini più o meno densi. In caso di errore si può cancellare le linee a inchiostro con un bisturi. Alla fine si potrà scansire il disegno e inserirlo nell'ordinatore sia per il catalogo che per la pubblicazione. A volte, per risparmiare tempo, si inserisce il disegno a matita e, con un programma appropriato di disegno al computer, lo si sistema per il catalogo o per la pubblicazione, saltando la fase a inchiostro.

Negli ultimi anni molto è cambiato anche nel nostro campo. L'uso diffuso della fotografia digitale e le tecniche informatiche in continua evoluzione permettono di produrre la documentazione grafica di scavo e dei reperti in modo ottimale, togliendo forse al disegno un po' di carattere, ma dando uniformità e ordine all'insieme. Comunque per ottenere un disegno esatto ci vogliono tuttora mani e occhi umani.

Posso affermare che il nostro è un mestiere affascinante e colmo di soddisfazioni.

Disegnando ho avuto l'opportunità di venire a contatto con civiltà scomparse e di imparare molto dagli archeologi con i quali ho avuto la fortuna di lavorare. Avere l'opportunità di tenere tra le mani un oggetto ritrovato in uno scavo archeologico, di osservarlo, di sentirlo, porta a una magica umana comunione con tante altre persone. Persone vissute in epoche diverse, che lo hanno avuto anche loro fra le mani, provando alcune delle molte emozioni che l'oggetto in questione ha saputo suscitare e che susciterà ancora in tempi che non ci apparterranno più.