

VITA E PENSIERO
Università

a cura di
RENATA SALVARANI

Tecnologie digitali e catalogazione del patrimonio culturale

Metodologie, buone prassi e casi di studio
per la valorizzazione del territorio



Il presente volume è realizzato dall'Università Europea di Roma - Centro Studi Heritage e Territorio per il Distretto Culturale "Le Reggie dei Gonzaga" nell'ambito del più ampio progetto Distretti culturali di Fondazione Cariplo.

Collaborazione editoriale: Maria Del Giudice e Emanuele Rossi

www.vitaepensiero.it

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail: autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org

© 2013 Vita e Pensiero - Largo A. Gemelli, 1 - 20123 Milano
ISBN 978-88-343-2619-0

INDICE

SEZIONE PRIMA

Catalogazione e digitalizzazione per il territorio: elementi generali

RENATA SALVARANI	
“New media” e valorizzazione del territorio: strategie e modelli di utilizzo	9
LAURA CIANCIO	
Dal Catalogo alla Biblioteca digitale italiana di “Internet Culturale”	25
SARA PENCO	
“Scoprire l’opera d’arte – Sistema Penco”. Sistemi di catalogazione su base iconografica: esempi e linee di sviluppo	37
GUIDO BAZZOTTI	
Ricostruzioni 3D per la manutenzione e la tutela dei beni culturali	61

SEZIONE SECONDA

Applicazione delle metodologie e modelli di valorizzazione integrata: il caso del Distretto culturale “Le Regge dei Gonzaga”

ELENA AIELLO	
Il Distretto culturale “Le Regge dei Gonzaga”: un modello innovativo di sviluppo e valorizzazione territoriale	75
GIANMARCO COSSANDI	
Il database bibliografico: un prototipo per la ricerca tematica	77
GLOBAL INFORMATICA	
La schedatura dei beni culturali per il Distretto culturale “Le Regge dei Gonzaga”	87

DANIELA SOGLIANI

La pubblicazione di un database documentario sulla famiglia Gonzaga:
problematiche e prospettive 107

SIMONA BRUNETTI

La schedatura dei documenti gonzagheschi legati alla committenza teatrale 117

Bibliografia 141

Abstracts 145

SEZIONE PRIMA

Catalogazione e digitalizzazione
per il territorio: elementi generali

“New media” e valorizzazione del territorio: strategie e modelli di utilizzo

Se la trasmissione della cultura è scrittura da parte a parte e si configura come tradizione intergenerazionale e interculturale, il passaggio stesso da un antecedente a un destinatario implica una scelta di contenuti e modalità. Di conseguenza, la selezione della memoria si configura anche come selezione del patrimonio culturale.

“La storia è scrittura da parte a parte: dagli archivi ai testi degli storici, scritti, pubblicati, dati da leggere. Il sigillo della scrittura è così trasferito dalla prima alla terza fase, da una prima iscrizione a un’ultima”, spiega Paul Ricoeur¹. Le reinscrizioni sottopongono la conoscenza a un incessante processo di revisione: la stessa rappresentazione scritturale è frutto di una scelta che implica l’esclusione di altre possibilità, un taglio, che orienta e ridimensiona visioni, contenuti, connessioni. Così: “Ciò che sopravvive non è il complesso di ciò che è esistito nel passato, ma una scelta attuata sia dalle forze che operano nell’evolversi temporale del mondo e dall’umanità, sia da coloro che sono delegati allo studio del passato e dei tempi passati, gli storici².”

Ciò vale, in generale, in modo ancora più profondo per i mutamenti indotti dall’introduzione delle nuove tecnologie dell’informazione e, in particolare, per le loro applicazioni alla trasmissione, conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale. La loro comparsa non solo ha modificato le modalità di organizzazione e comunicazione di dati e informazioni, ma ha creato mutamenti nella stessa configurazione del patrimonio, arrivando a configurare un vero e proprio *new heritage*. Non solo, infatti, vengono diffusi *on line* immagini e dati relativi a documenti, opere d’arte e complessi monumentali, in una sorta di trasposizione virtuale del reale, ma si dà vita a forme di relazioni e connessioni concettuali nuove fra i contenuti, si determinano avvicinamenti e comparazioni fra oggetti lontani o mai messi in relazione prima, si aprono punti di vista nuovi, si dà forma grafica a idee, ricostruzioni, ipotesi di ciò che non esiste più inducendo una riconsiderazione del patrimonio fisicamente esistente, si formano nuove categorie interpretative. Non si tratta, in altre parole, di trasmettere gli stessi contenuti con linguaggi diversi, ma di forgiare una nuova creazione che assume un carattere

* Università Europea di Roma.

¹ P. RICOEUR, *La memoria, la storia, l’oblio*, Milano 2003, p. 335.

² J. LE GOFF, *Storia e memoria*, Torino 1982, p. 443.

composito e che si connota per la sua apertura a un pubblico teoricamente illimitato, a continue possibili trasformazioni e alle modifiche di un numero potenzialmente non determinabile di soggetti.

Si configura come un insieme di più componenti, fra le quali il patrimonio “materiale” ha un ruolo importante ma non esclusivo, poiché si presenta come ancoraggio oggettivo di sviluppi altri, che possono diventare progressivamente più rilevanti, fino a marginalizzarne l’evidenza e a modificarne la percezione.

Si è determinata una modifica permanente dei circuiti di accesso all’informazione e alla conoscenza, che favorisce l’emergere di nuove pratiche culturali, di nuovi atteggiamenti e nuove aperture concettuali. All’interno di questo processo, i musei virtuali sono una delle manifestazioni più innovative in grado di mettere in evidenza dinamiche più generali. Facilitando l’accesso alle proprie opere e iniziative e utilizzando strumenti didattici basati sull’interazione e gli *ipermedia*, contribuiscono a rinnovare i metodi di appropriazione e comprensione dei beni culturali. Riducendo le barriere dovute alla distanza geografica e lasciando emergere nuove pratiche culturali, forniscono un sostegno importante alla cosiddetta “democratizzazione” della cultura. Ciò vale anche per le biblioteche, impegnate ormai da decenni a mettere *on line* non solo i loro cataloghi e servizi, ma anche i propri *database* e le collezioni di opere digitalizzate.

Da una parte, in generale, si comincia a riscontrare il beneficio che un accesso più ampio alle risorse culturali introduce nel mondo scientifico e della formazione. Dall’altra, più nello specifico, si prospettano anche i vantaggi dell’incremento delle conoscenze per singoli territori, città, bacini geografici. Le ricadute positive vanno dall’incremento *tout court* dei visitatori virtuali, all’aumento di popolarità di luoghi, opere d’arte e *brand*, alla creazione di reti locali e sovralocali di cultori di determinate tematiche, allo scambio di motivi di innovazione, all’incremento di attività economiche, all’aumento del numero dei fruitori del patrimonio “materiale” nella sua collocazione fisico-spaziale.

Tali output positivi sono possibili all’interno di un approccio che riesca a mantenere ancorati, in modo dinamico, gli aspetti materiali e i contenuti di cui essi sono portatori con gli sviluppi mediatici e virtuali, all’interno di un circuito di potenziamento e valorizzazione reciproca.

1. Spazio e patrimonio in rete: catalogazioni e digitalizzazioni

Catalogazioni e digitalizzazioni si inseriscono in un processo più ampio di interconnessioni fra patrimonio “materiale” e *new media*, fornendo una chiave di accesso sistematica al patrimonio e diffondendone immagini e contenuti, con evidenti ricadute sia sul piano della conoscenza, sia su quello della preservazione, soprattutto per opere e documenti su supporti deperibili. Considerate così importanti da essere al centro di vere e proprie campagne che hanno coinvolto singole istituzioni culturali e livelli nazionali e sovranazionali di indirizzo politico, com-

portano il ricorso a modalità specifiche di trasmissione e veicolazione del patrimonio e si configurano anche come strumenti di selezione del patrimonio stesso.

Non soltanto le collezioni che vengono inventariate *on line* e digitalizzate ottengono una maggiore visibilità internazionale finendo per assumere una preponderanza anche semantica e di prospettiva critica rispetto al patrimonio che non viene veicolato *on line*, ma si aprono mutamenti nella percezione stessa dei temi di cui esse sono portatrici e nell’insieme della “cultura” che viene trasmessa, creata e ricreata.

La questione dell’impatto della scelta del *medium* rispetto al contenuto, infatti, è antica quanto la stessa trasmissione culturale. L’introduzione del papiro o della pelle di animale come supporto per la conservazione di poemi epici come l’*Iliade* e l’*Odissea*, nel VI secolo a.C. ha forzato una standardizzazione di ciò che, fino ad allora, era stato un insieme di versi tramandati a memoria e recitati da cantori. Il codice, che cominciò a sostituire sistematicamente i rotoli a partire dal II secolo d.C., ha permesso di trasportare e conservare più facilmente le collezioni letterarie, ma poiché questa forma era considerata meno pregiata rispetto ai rotoli di pergamena, fu scelta per trascrivere opere più correnti e di livello più basso, rispetto ai grandi testi di tradizioni più antiche, con il risultato che parte di questi ultimi non fu copiata e andò in parte perduta. L’invenzione dei caratteri mobili nel XV secolo contribuì notevolmente alla diffusione di testi e informazioni nell’Europa dell’Umanesimo e del Rinascimento, ma la sua stessa introduzione comportò una maggiore fortuna per i testi considerati più innovativi e “utili” a scapito di altri, la cui tradizione si arrestò o che andarono poi perduti.

L’impatto delle tecnologie digitali sulla trasmissione e selezione del patrimonio culturale è considerato superiore a quello indotto da qualsiasi trasformazione mediatica del passato. Apre problematiche poste alla convergenza fra arti, tecnologia, forme socioculturali di conservazione e trasmissione della memoria, aspetti istituzionali e politici, sfidando le forme tradizionali di rappresentazione, comunicazione e configurazione della cultura. L’apparente illimitatezza delle potenzialità dei *new media* rendono queste questioni tanto più profonde e rilevanti nel contesto della società globale.

2. Nuovi destinatari per una diversa fruizione

Non si tratta soltanto di allargare il numero dei destinatari del patrimonio, che potenzialmente coincidono con tutti coloro che hanno accesso alla rete, a sua volta anch’essa in teoria estensibile senza limiti predefiniti, ma di “creare” nuove tipologie di destinatari anche ridefinendo le modalità stesse di fruizione della cultura e di sperimentare nuovi nessi logici e critici fra i contenuti.

In una sorta di implementazione esponenziale delle possibilità di conoscenza implicite nel patrimonio culturale, si configurano nuovi gruppi di utilizzatori che sperimentano potenzialità prima non ipotizzate e ulteriori forme di utilizzo.

All'interno di questo processo si modificano anche le interazioni fra locale e globale, fra la dimensione fisica localizzata del patrimonio e la collocazione potenzialmente libera e indistinta dei destinatari.

Il "caso" delle biblioteche digitali può portare alle estreme conseguenze lo sviluppo di tali implicazioni, mostrandone opportunità e limiti e prospettando strategie innovative per la conoscenza e la valorizzazione dei territori che sono detentori e artefici del patrimonio "materiale".

In teoria, una biblioteca digitale globale dà accesso alle informazioni in tutte le lingue del mondo, a tutti, a tutte le ore. Il caso ideale va oltre la nostra capacità di prefigurare le applicazioni delle tecnologie e le loro implicazioni di carattere culturale e organizzativo. Tuttavia può mettere in evidenza le problematiche di queste evoluzioni. In generale, i sistemi di informazione più semplici da costruire sono quelli che mettono in rete collezioni piccole e compatte destinate a comunità di utenti piccole e omogenee. Per contro, una biblioteca digitale globale è lo scenario più difficile: un vasto e disparato insieme di collezioni destinato a una vasta ed eterogenea comunità di utenti. Nessuna singola collezione, interfaccia o set di capacità di sistema può essere adatta ai bisogni e alle esigenze di tutte le categorie di utenti, in tutto il mondo.

Tuttavia la prospettiva di una biblioteca digitale globale presenta diverse opportunità: mettere a disposizione informazioni utili per un gruppo ristretto di utenti e, nello stesso tempo, renderle accessibili per un pubblico nuovo di interessati, che prima non era previsto, che potrebbe farne un uso differente o utilizzarle in una prospettiva di conoscenza nuova. Un'altra possibilità è quella di rendere gli utenti capaci di utilizzare format, forme di organizzazione e linguaggi che prima non conoscevano, ampliando le loro competenze e generando, in prospettiva, un'ulteriore domanda di conoscenza³.

Una tale vastità di amplificazioni può sconfinare nell'indeterminatezza dell'irrealizzabile, ma, al suo interno, si possono delineare alcuni percorsi che suggeriscono soluzioni e strategie per incentivare la conoscenza di patrimoni generati in un preciso contesto territoriale, nella prospettiva di valorizzare gli spazi fisici che a quel patrimonio restano indissolubilmente legati.

3. La materialità del patrimonio e le sue percezioni

Se, da un lato, la creazione di biblioteche e banche dati digitali implica il rischio di distorsioni di prospettiva e in particolare il pericolo di svincolare le informazioni relative al patrimonio dal patrimonio fisico stesso e dal suo ambito spaziale, dall'altro è possibile anche veicolare le informazioni in modo da far ritornare l'attenzione a una centralità del territorio, dilatandone le potenzialità

³ C.L. BORGMAN, *From Gutenberg to the Global Information Infrastructure. Access to Information in the Networked World*, Cambridge-London 2000, pp. 209-223.

culturali. Si aprono, infatti, problematiche epistemologiche con ampi riflessi anche sul piano culturale generale e su quello della valorizzazione del patrimonio tradizionalmente inteso. L'uso dei *new media* può dare adito a una perdita di senso delle distanze spaziali e temporali e, allo stesso modo, a un'assenza di localizzazione sia del soggetto che ne fa esperienza, sia dell'oggetto interpretato. La de-spazializzazione dell'oggetto implica l'eventualità di una perdita di senso del luogo da parte del soggetto e – insieme – una perdita del senso proprio dell'eredità culturale⁴.

Come il luogo, lo spazio e il tempo vengono alterati nell'età dei nuovi media? Che cosa questo implica per l'esperienza e l'interpretazione del patrimonio culturale?

La definizione stessa di patrimonio culturale, in particolare nel contesto europeo e occidentale, implica un rapporto profondo con la materia e con una specifica fisicità. Tuttavia l'accezione stessa è stata dilatata, accentuando l'importanza di altri aspetti.

La convenzione Unesco per la salvaguardia del patrimonio culturale intangibile del 2003 sposta l'attenzione su rappresentazioni, sistemi di conoscenza, forme di narrazione, ma questo non implica necessariamente un abbandono del materiale a favore del non materiale. Piuttosto riflette una reazione contro una passata concezione del patrimonio culturale che enfatizzava soprattutto collezioni e monumenti, conservazione ed esposizione statica di manufatti presentati in una prospettiva culturale univoca⁵. In questa prospettiva la distinzione fra patrimonio materiale e immateriale risulta essa stessa artificiosa. Si afferma, invece, una visione dinamica della cultura e del patrimonio stesso, che si colloca al centro di un circuito di azioni di circolazione, interazione e molteplicità di prospettive e di interconnessioni.

Così, la materialità non corrisponde a una semplice localizzazione o stato di luogo, ma implica un'appartenenza identitaria che si configura anche come spaziale e territoriale, in una concezione dinamica e aperta della cultura. Ne deriva che i *new media* non distruggono la materialità localizzata dell'esistenza umana, ma modificano il modo in cui spazio, tempo e luogo vengono percepiti e capiti, incidendo sul modo in cui viene percepita la stessa esistenza umana.

Essi offrono enormi potenzialità per la valorizzazione e il rafforzamento dell'esperienza e della comprensione del patrimonio. Il problema non è una supposta alternativa fra patrimonio materiale e *new media*, ma è, piuttosto, come fare il miglior uso possibile di questi mezzi in una prospettiva che mantenga anche l'integrità dei manufatti e dei siti, che conservi un senso della distanza e della dif-

⁴ J. MALPAS, *Cultural Heritage in the Age of New Media*, in Y.E. KALAY - T. KVAN - J. AFFLECK (eds.), *New Heritage. New Media and Cultural Heritage*, London-New York 2008, pp. 13-26.

⁵ Per lo sviluppo di questa concezione nel diritto internazionale: F. MUCCI, *La diversità del patrimonio e delle espressioni culturali nell'ordinamento internazionale. Da "ratio" implicita a oggetto diretto di protezione*, Roma 2012.

ferenza fra il passato e il presente, fra l'originale e la ricostruzione, fra l'oggetto e la sua interpretazione.

L'individuazione di strategie orientate a sviluppare la ricchezza delle implicazioni della spazialità e l'introduzione di buone prassi connesse con la valorizzazione si inseriscono all'interno di processi più ampi di ricerca e sperimentazione connessi con una riflessione epistemologica e culturale *lato sensu* sulle potenzialità dei *new media* e delle tecnologie informatiche. Nello specifico, preconizzare percorsi di progettazione orientati a mantenere e sviluppare il senso della materialità localizzata del patrimonio va ad interagire con abitudini di fruizione e comportamenti sedimentati nel tempo.

Le tecnologie dell'informazione rendono possibile ogni tipo di nuova attività e nuove modalità di realizzare le attività precedenti, ma le persone non dismettono le loro abitudini e il loro modo di agire ogni volta che si introduce una nuova tecnologia. Allo stesso modo, nessuna nuova tecnologia viene introdotta senza aspettative sul modo in cui verrà impiegata. In generale, lo scenario più probabile per il futuro non sarà né una rivoluzione, né un'evoluzione, ma una co-evoluzione di tecnologie, comportamenti umani e forme dell'organizzazione. Le persone scelgono e implementano tecnologie che non solo sono disponibili, ma corrispondono alle loro modalità di azione e ai loro obiettivi. Utilizzandole, le adattano a corrispondere ai loro bisogni, spesso in modo non previsto da chi le ha progettate⁶.

Così il campo della valorizzazione del patrimonio culturale e del territorio può aprirsi a nuove strategie di comunicazione, ma all'interno di una dialettica profonda con le prassi in uso e con una visione dinamica della società e dei suoi processi culturali.

Proprio la complessità della sfida di un rinnovato "access to information in a networked world" pone la necessità di superare una strategia per tentativi singoli, per approdare a uniformazioni condivise e all'introduzione consapevole di standard comuni.

4. *Protocolli e linee di unificazione*

In questa prospettiva si segnalano alcuni "casi" che possono essere considerati altrettanti step di una costruzione progressiva.

La Commissione Europea, Direzione Generale Information Society, Cultural Heritage Applications D2, nel luglio del 2000 pubblicò un bando per uno studio strategico sugli *Scenari tecnologici per l'economia culturale del futuro*: lo studio *DigiCULT*, che consiste in una road map destinata in particolare ad archivi, biblioteche e musei⁷. L'analisi è stata condotta con quattro obiettivi principali:

⁶ BORGMAN, *From Gutenberg to the Global Information Infrastructure*, p. 4.

⁷ <http://www.digicult.info/pages/index.php>. A.M. MULRENNIN, *DigiCULT: Unlocking the Value of Europe's*

fissare lo stato dell'arte delle tecnologie finalizzate ai beni culturali, dei contenuti, dei servizi e della domanda complessiva nel settore degli archivi, biblioteche e musei digitali in Europa; evidenziare il contesto in cui si colloca lo sviluppo delle tecnologie digitali (aspetti economici, implicazioni legali connesse con la tutela dei diritti di autore, questioni organizzative); raccogliere informazioni sulle politiche nazionali e sui progetti in grado di incentivare lo sviluppo del settore; elaborare raccomandazioni e linee-guida destinate sia agli operatori del settore, sia ai soggetti politici, nazionali ed europei, in grado di orientare gli sviluppi generali⁸.

Prima di tutto è emerso che le istituzioni culturali europee hanno ormai acquisito come obiettivo il potenziamento dell'accesso al ricco patrimonio culturale europeo ed hanno ormai sancito il passaggio di priorità dalla creazione di collezioni alla diffusione di informazioni e immagini relative ai contenuti legati alle collezioni stesse. Tuttavia garantire l'accesso a tali informazioni è soltanto la condizione di base per un'effettiva apertura e messa in circolo del valore potenziale del patrimonio culturale custodito dalle istituzioni memoriali europee. Resta così aperta la questione: come fare un uso migliore delle immense risorse culturali a disposizione portandole all'attenzione di un pubblico più ampio?

Lo studio *DigiCULT* ha individuato una possibile risposta in un'azione complessiva collocata sul piano politico, articolata su quattro livelli: sostenibilità e "sfruttamento" economico delle risorse culturali (digitali), economie di scala nella gestione dei beni culturali grazie all'uso di tecnologie digitali; possibilità di moltiplicare le informazioni relative al patrimonio sfruttando i margini offerti dalle tecnologie digitali anche incentivando il plurilinguismo; interventi atti a colmare il gap tecnologico che ancora divide il settore culturale da altri mondi (secondo lo studio, soltanto il 25% delle istituzioni culturali europee è in grado di accedere agli strumenti delle tecnologie digitali e di utilizzarle per operazioni di valorizzazione e di condivisione delle informazioni); programmi volti a mettere in atto misure organizzative che permettano di sviluppare il capitale umano come chiave di volta per una piena valorizzazione del patrimonio culturale.

Il progetto *The Heritage Illustrated Thesaurus*, realizzato tra il 2001 e il 2002 in Gran Bretagna, è consistito nella creazione di un repertorio *on line* del patrimonio monumentale britannico, illustrato con immagini dell'archivio del NMR, *National Monuments Record's*⁹. Include modelli tridimensionali e descrizioni basate su immagini e chiavi di ricerca. Raccoglie termini significativi per il patrimonio architettonico e per l'insieme del "costruito" collegandoli con immagini e schede di singoli complessi, contribuendo così a delineare tipologie architettoniche

Cultural Heritage Sector, in J. HEMSLEY - V. CAPPELLINI - G. STANKE (eds.), *Digital Applications for Cultural and Heritage Institutions*, Aldershot-Burlington 2005, pp. 17-26.

⁸ B. SMITH, *Politiche europee e conservazione dei beni culturali digitali*, in V. TOLA - C. CASTELLANI (a cura di), *Futuro delle memorie digitali e patrimonio culturale*, Atti del Convegno internazionale (Firenze, 16-17 ottobre 2003), Roma 2004, pp. 112-117.

⁹ http://cordis.europa.eu/projects/rcn/58129_en.html. PH. CARLISLE, *HITITE: IST-2000-28484 The Heritage Illustrated Thesaurus: An On-Line Resource for Monument Identification*, *ibi*, pp. 167-173.

e modelli di interpretazione. Il suo obiettivo è stato quello di dare risposte alle richieste di informazioni di studiosi, ricercatori e utenti professionali, ma anche quello di ampliare il pubblico dei destinatari di informazioni sui luoghi e gli edifici più significativi, all'interno di un'ampia operazione di divulgazione.

L'ICCD, Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione, con oltre cinque milioni di *items*, è uno dei maggiori centri di documentazione del patrimonio culturale in Italia e in Europa. Progettato sulla base dell'attività svolta continuamente dall'Istituto, ha il suo punto di forza nella concezione stessa di patrimonio culturale, inteso come prodotto di interazioni di società, città e territori con le opere d'arte e le espressioni della cultura. In questa prospettiva, i singoli oggetti, le collezioni museali, archivistiche e bibliotecarie sono catalogati e presentati in relazione con gli ambiti territoriali che li hanno generati¹⁰. Il SIGeC, Sistema Informativo Generale del Catalogo, è articolato secondo un'architettura modulare e diviso in quattro sottosistemi: alfanumerico, multimediale, cartografico e in un sistema progettato intorno all'utente. Quest'ultimo rende i dati dell'ICCD accessibili attraverso ricerche tecnologicamente avanzate e modalità di utilizzo organizzate sulla base di processi predeterminati che ottimizzano le funzioni di navigazione (e quindi i tempi della consultazione). L'attività di catalogazione svolta dall'Istituto ha contribuito ad introdurre elementi metodologici tesi ad incrementare le conoscenze sui singoli elementi del patrimonio, con la creazione di tre livelli procedurali: l'identificazione della risorsa, con una breve descrizione composta di nuclei semantici collegati con altri elementi della schedatura; le informazioni sulla risorsa, strutturate per dati rilevanti per la risorsa per permettere una rapida analisi della risorsa che così diventa immediatamente visibile all'interno dei *network* della conoscenza; la scheda di catalogo vera e propria, il livello più completo e integrato dell'operazione di divulgazione dei dati, che lancia la risorsa all'interno di reti di conoscenza, rendendola accessibile con più chiavi scelte dall'utente, in base al suo profilo.

Anche sulla base di questi precedenti, che hanno contribuito ad evidenziare specificità delle singole situazioni, discrasie e difficoltà di unificazione, si presenta più opportuno individuare metodologie condivise che non elaborare ed imporre *tout court* standard di uniformazione. Può risultare, quindi, più utile individuare alcuni casi rappresentativi.

5. *Casi applicati rappresentativi*

Il progetto *MyDante*, sviluppato dal Centre for New Designs in Learning and Scholarship della Georgetown University, è una sperimentazione di lettura interattiva condivisa di un capolavoro letterario che, nei secoli e tutt'oggi, si presta ad

¹⁰ M.L. POLICETTI, *The ICCD Catalogue's General Information System: A Tool for Knowledge, Preservation and Valorization of National Cultural Heritage*, *ibi*, pp. 143-146.

approfondimenti, analisi, rivisitazioni anche individuali che si dilatano potenzialmente all'intero pubblico dei lettori¹¹. Si configura come un ipertesto interattivo che include traduzioni, commenti, saggi, immagini, rielaborazioni, *performances*.

Il portale incoraggia il lettore a conoscere il poema in modo del tutto personale, condividendo successivamente punti di vista e spunti del proprio "viaggio" culturale ed esistenziale. La tecnologia su cui è basato è stata concepita per supportare una precisa prospettiva pedagogica, che incoraggia il coinvolgimento degli utenti nell'approccio alla "lettura contemplativa" che ha nella tradizione ebraica e cristiana dell'esame dei testi biblici il suo antecedente alto di riferimento. Prima di tutto il sito ha l'obiettivo di condurre gli utenti all'interno del testo della *Divina Commedia*, favorendone la comprensione anche attraverso il confronto comparativo con altri testi e altre opere d'arte (film, *pièces* teatrali, cicli figurativi, illustrazioni). Successivamente stimola i lettori ad entrare in una *community*, incoraggiandoli ad esplorare gli uni le prospettive interpretative aperte dagli altri, in una prospettiva di continua scoperta, riscoperta e attualizzazione del testo poetico.

Su un altro piano e in un contesto diverso, il progetto *SmartMuseum* ha come fulcro una piattaforma che condivide informazioni sulle collezioni dei musei aderenti, insieme con esperienze di valorizzazione, iniziative, manifestazioni, superando barriere linguistiche e geografiche¹². Parte dal presupposto che il ricchissimo patrimonio culturale europeo faccia riferimento a un contesto e a idee comuni e che possa trovare la sua migliore utilizzazione proprio all'interno di uno spazio di conoscenza il più possibile condiviso, moltiplicando il numero dei suoi destinatari e le implicazioni delle informazioni. L'elemento più innovativo del progetto è il collegamento dei singoli elementi del patrimonio con il territorio e con lo spazio fisico in cui essi sono collocati: tale prospettiva apre la diffusione delle informazioni ad implicazioni turistiche e, più in generale, a una fruizione integrata del patrimonio stesso. Per questo i dati forniti sono organizzati per essere fruibili sia via *web*, sia via *mobile*. In quest'ultima modalità sono previsti due scenari: il fruitore-visitatore si trova all'interno del museo, l'utente si trova all'esterno, nel contesto della città. Nel primo caso vengono fornite informazioni sugli oggetti esposti e si registrano commenti e suggerimenti, in modo parzialmente interattivo, mettendo in evidenza ulteriori possibilità di visita e di conoscenza. Nel secondo, è indicata la presenza di opere d'arte e luoghi di interesse in un raggio variabile di distanza, a seconda del punto fisico in cui si trova l'utente. In questo

¹¹ F. AMBROSIO - W. GARR - E. MALONEY - T. SCHLAFLY, *MyDante and Ellipsis: Defining the User's Role in a Virtual Reading Community*, *ibi*, pp. 95-99.

¹² <http://smartmuseum.eu/>. T. KAUPPINEN - T. RUOTSALO - F. WEIS - S. ROCHE (eds.), *SmartMuseum Knowledge Exchange Platform for Cross-European Content Integration and Mobile Publication*, in C. CIRINNÀ - M. LUNGI (eds.), *Cultural Heritage On Line. Empowering Users: An Active Role for User Communities*, Firenze 2009, pp. 105-108. Partner del progetto sono Apprise (Estonia), National Institute for Research in Computer Science and Control INRIA (Francia), Helsinki University of Technology (Finlandia), Royal Institute of Technology in Stockholm (Svezia).

modo la scelta della fruizione diventa aperta a possibilità ulteriori, di cui viene data un'informazione sommaria.

La rete *Minerva-Nrg*, finanziata all'interno di un progetto della Commissione Europea, Direzione generale per la società dell'informazione, è un punto di riferimento europeo per la digitalizzazione del patrimonio culturale¹³. Agisce in un quadro di integrazione delle molteplici categorie del patrimonio – archivi, biblioteche, musei, patrimonio diffuso sul territorio – per promuoverne la conoscenza, fruibilità e accessibilità in rete per un vasto pubblico. Individua linee di azione che si concretizzano nella definizione di raccomandazioni e linee-guida per la qualità dei siti *web*, l'interoperabilità dei sistemi, la conservazione a lungo termine delle risorse digitali, la definizione di “buone pratiche”. Predisporre, inoltre, una piattaforma tecnologica di livello europeo per la realizzazione di repertori nazionali di fondi digitali. Proprio in prospettiva di delineare standard e metodologie comuni per l'Unione, *Minerva* ha l'ambizione di porsi come modello di riferimento per le esigenze di coordinamento che si esprimono nelle attività di digitalizzazione, come rete aperta per lo scambio e la circolazione delle informazioni fra i Ministeri della Cultura in Europa, a partire da un'idea del rapporto fra beni culturali e nuove tecnologie in cui queste ultime sono potenzialità per dilatare la fruizione e l'accesso per un pubblico potenzialmente sempre più vasto.

Su un piano altrettanto ampio e con una prospettiva temporale di lungo respiro si colloca *Europeana*, una rete che raccoglie milioni di elementi digitalizzati appartenenti a musei, archivi e biblioteche europei, una biblioteca digitale che riunisce contributi già digitalizzati da diverse istituzioni dei ventisette Paesi membri dell'Unione Europea in ventitré lingue¹⁴. La sua dotazione include libri, film, dipinti, giornali, archivi sonori, mappe, manoscritti ed archivi. Rappresenta una delle più importanti vie di accesso al patrimonio culturale del Vecchio Continente. Raccoglie quattro categorie di documenti, ulteriormente divisi in sottocategorie: immagini (dipinti, disegni, carte geografiche, foto, immagini di oggetti conservati in musei e raccolte), testi (libri, giornali, documenti di archivio), suoni (musiche e testi audio), video (film, filmati, elementi di archivi televisivi). Lo sviluppo del progetto è concepito per aggregazione di soggetti e istituzioni culturali che decidono di consentire l'accesso libero al loro patrimonio di informazioni. Sovrintende all'insieme la Fondazione EDL, che include istituzioni culturali chiave d'Europa.

In Italia assumono un valore specifico alcuni progetti promossi e monitorati dall'ICCU, Istituto Centrale per il Catalogo Unico.

Fra questi, *Internet Culturale* è un portale plurilingue che permette agli utenti l'accesso a documenti e risorse digitali delle biblioteche italiane e di ottenere in-

¹³ R. CAFFO, *Il progetto Minerva*, in TOLA - CASTELLANI (a cura di), *Futuro delle memorie digitali e patrimonio culturale*, pp. 273-275.

¹⁴ Per un accesso diretto al portale: <http://www.europeana.eu/>.

formazioni sulle loro attività¹⁵. Il portale permette di effettuare ricerche attraverso il sistema nazionale dei prestiti *on line*, visualizzare e scaricare immagini di collezioni digitali collegate, effettuare ricerche nei cataloghi storici digitalizzati delle biblioteche e di istituzioni culturali, effettuare ricerche nel *database* nazionale delle biblioteche italiane. In base al grado di partecipazione delle singole istituzioni al progetto, è possibile anche effettuare ricerche specifiche su incunaboli e testi a stampa antichi, accedere al catalogo dei manoscritti latini censiti dal sistema *Manus*, accedere alle descrizioni e alle immagini di palinsesti greci.

La rete *Cultura Italia* si propone, invece, come via di accesso al patrimonio culturale italiano, organizzando milioni di informazioni correlate con le risorse presenti sul territorio. I contenuti non sono forniti dall'Istituto Centrale per il Catalogo Unico ma dalle singole istituzioni detentrici dei beni o delle iniziative presentate. Attraverso il portale, gli utenti accedono a un *database* di metadati che organizza e diffonde le informazioni provenienti dai partecipanti al *network*. Il servizio è destinato sia al pubblico generico, che cerca informazioni di base sul patrimonio e sulle forme di fruizione possibili, sia ad utenti più evoluti che possono partire dal portale per ricerche più specifiche all'interno dei singoli siti e dei cataloghi degli enti aderenti.

Il progetto è promosso dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali con la consulenza scientifica della Scuola Normale Superiore di Pisa.

Altrettanto importante sia per l'impostazione che l'ampiezza dei contenuti, tanto da essere diventato un punto di riferimento ineludibile per le ricerche su base archivistica, è il Sistema Informativo Unificato per le Soprintendenze Archivistiche, noto con l'acronimo SIUSA, che si propone come punto di accesso primario per la consultazione e la ricerca del patrimonio archivistico non statale, pubblico e privato, conservato al di fuori degli Archivi di Stato¹⁶.

In esso sono descritti: i complessi archivistici con le loro articolazioni; i soggetti (enti, persone e famiglie) che hanno prodotto la documentazione nello svolgimento della loro attività; i soggetti che conservano gli archivi. Sono inoltre presenti schede di carattere generale che forniscono informazioni storiche, istituzionali ed archivistiche utili per la comprensione del contesto. Il sistema è concepito in modo da essere ampliato a collezioni archivistiche e inventari che si volessero aggiungere e in modo da essere collegato con operazioni di digitalizzazione dei documenti.

In un ambito localizzato, particolarmente significativa per il rapporto fra *new media*, patrimonio culturale e territorio è, invece, l'attività realizzata dal Museo Civico di Rovereto.

¹⁵ <http://www.internetculturale.it>. R. CAFFO, *Digital Libraries Programs in Italy*, in CIRINNÀ - LUNGHI (eds.), *Cultural Heritage On Line*, pp. 39-45.

¹⁶ A.B. CIDDIO - M. TAGLIOLI - G. DI TOTA, *Inventari di archivi nella rete. Il sistema informativo unificato per le Soprintendenze Archivistiche - SIUSA*, in F. CAVAZZANA ROMANELLI - S. FRANZOI - D. PORCARO MASSAFRA (a cura di), *Strumenti di ricerca per gli archivi fra editoria tradizionale, digitale e in rete*, Trento 2012, pp. 131-139. Per l'accesso al sistema: <http://siusa.archivi.beniculturali.it/cgi-bin/pagina.pl>.

L'uso dei *social media* sta trasformando i comportamenti dei fruitori del patrimonio culturale: essi diventano partecipanti attivi dell'elaborazione della cultura, più che fruitori passivi. Concretamente, come stanno reagendo a questi mutamenti le istituzioni culturali tradizionalmente più legate al territorio? Il caso del Museo Civico di Rovereto mette in evidenza la possibilità di mettere in atto strategie che sappiano recuperare e valorizzare un'esperienza pregressa più che secolare di attività culturale con le possibilità offerte dalla dilatazione esponenziale dei fruitori e con l'affermazione di una loro predisposizione sempre più attiva¹⁷.

Aperto nel 1851, ha sviluppato le proprie collezioni in relazione con gli approfondimenti dello studio dell'area della Vallagarina e del Trentino, arricchendosi di documentazione, immagini, cartografia, *dossiers*, progettazioni, dati. Il sito del Museo offre centinaia di migliaia di carte digitalizzate riferite a campi di indagine diversi, fornendo al pubblico un archivio costantemente aggiornato e consultabile in modo diretto. Molti di questi *items* sono georeferenziati (con un sistema GIS messo a punto dall'Università degli Studi di Siena). Lo spazio virtuale del sito mostra gli oggetti conservati nel Museo e, insieme, una rete di informazioni ad essi connesse, che fornisce ai cittadini elementi importanti di conoscenza del territorio e dei suoi fenomeni (naturali, storici, sociali, economici). Alle sezioni liberamente accessibili si aggiungono spazi virtuali destinati ai ricercatori e agli studiosi, che formano una *community* che opera insieme con l'Istituzione, nei singoli settori di competenza. In questo modo il Museo ha sviluppato una sorta di laboratorio virtuale per una comunità scientifica che, mantenendo un contatto con le tematiche poste dalle collezioni stesse, condivide e divulga informazioni e risultati di ricerca in tempi molto rapidi. L'istituzione culturale, come un grande *workshop*, può creare e "vendere" conoscenze che vengono costantemente incrementate intorno ai contenuti di cui è detentrica, grazie agli apporti dei collaboratori scientifici che vi ruotano intorno e che essa riesce ad aggregare. Questi ultimi, a loro volta, sono incentivati e indirizzati nella loro attività dalle iniziative, reali o virtuali, del Museo che si pone così come punto di riferimento.

Vi si aggiunge un'attività di stimolo più ampia e libera, messa in atto attraverso una *web tv* di carattere scientifico, un laboratorio aperto che coordina le esperienze del Museo con la creatività di studenti e insegnanti, ricercatori e professionisti. Il canale diffonde sia prodotti video professionali su tematiche specifiche, sia filmati realizzati dagli utilizzatori, documenti collegati con progetti di ricerca, elaborazioni di carattere didattico.

Complessivamente, queste attività che sono aperte alle interazioni con i privati e con i soggetti economici del territorio, rendono il Museo autosufficiente dal punto di vista gestionale, facendone un modello di valorizzazione integrata del patrimonio nel suo insieme. Altrettanto rimarcabile è la quantità di informazioni

¹⁷ <http://www.museocivico.rovereto.tn.it/>. C. CARRERAS - F. MANCINI, *Improving Cultural Web Production in Small-Size Institutions: Strategies to Promote Heritage in a Productive Basis*, in CIRINNÀ - LUNGHÌ (eds.), *Cultural Heritage On Line*, pp. 187-188.

che vengono veicolate: gli utenti del Museo scaricano ogni anno 50 *gigabytes*; il tempo di visita del sito è considerato lungo o medio-lungo, indice di un effettivo interesse per i contenuti; molti degli utenti che entrano in contatto con il Museo e poi ne utilizzano la piattaforma *on line* sono ricercatori o professionisti, che si rivolgono a questa fonte di informazione per ottenere servizi e dati non reperibili altrimenti.

6. *Il caso dei database sui Gonzaga*

Il “caso” dei *database* sui Gonzaga, creati dal Centro Studi Heritage e Territorio dell’Università Europea di Roma all’interno delle attività del Distretto culturale “Le Regge dei Gonzaga”, si inserisce in questo scenario, in una prospettiva di conoscenza e valorizzazione del patrimonio in relazione con il territorio. La chiave dell’impostazione complessiva è eminentemente storica: il perno è lo studio della dinastia, dalle origini ai suoi sviluppi internazionali fino al declino e all’estinzione. La casata ha strutturato il territorio del ducato dal punto di vista istituzionale, conformandone anche il paesaggio agricolo, la conformazione urbana dei centri, le forme organizzative dell’economia. Il patrimonio artistico, architettonico e documentario legato alla famiglia è stato generato all’interno del territorio, in funzione di esso o in relazione con le sue trasformazioni. Indipendentemente dalla sua attuale collocazione spaziale, la catalogazione e l’analisi di tale patrimonio rimanda direttamente alla dinastia e, insieme, all’ambito geografico in cui essa ha radicato la sua azione politica. Ne deriva che la collocazione in rete di informazioni relative al patrimonio e la sua interazione con i *new media* non può che rinviare al territorio del ducato, aprendo prospettive di indagine nuove e anche non previste.

Sono stati creati due *database* integrati costruiti con linguaggi compatibili, uno dedicato al patrimonio tangibile (nuclei monumentali, collezioni, complessi architettonici, singole opere o documenti) e l’altro di carattere bibliografico. Entrambi sono improntati a una forte monotematicità espressa dalle stesse delimitazioni dei campi e delle potenzialità delle banche dati.

La specificità dei *database* rispetto ad esperienze simili in corso consiste nell’essere espressione di un territorio geograficamente limitato e pressoché uniforme e nell’essere direttamente riconducibili alla fisicità di un patrimonio tuttora presente sul territorio del ducato dei Gonzaga o, in ogni caso, legato a quel territorio, alle sue istituzioni di governo, alle sue residenze, alle reti di relazioni e di spostamenti che vi facevano capo. Quest’ultimo aspetto – la centralità di documenti e testimonianze materiali rispetto a un *network* ben più ampio di legami e di interconnessioni – è chiave ermeneutica e critica primaria per la conoscenza storica del tema. Al contempo, essa può essere tradotta in criterio di classificazione e di aggregazione dei dati e delle informazioni. Così è stato fatto per la costruzione dei *database*: documenti, oggetti, segni impressi nello spazio sono

considerati nella loro specificità ma anche in relazione con autori, committenti, destinatari e con l'insieme dei rapporti in cui essi vivevano. Lo stesso vale per le risorse bibliografiche, considerate in rapporto con il tema specifico, ma anche con problemi e contesti più ampi a cui il tema si apre.

La rete stessa, storicamente ricostruita, si arricchisce così di nuovi nessi, implicazioni e sviluppi: fra patrimonio culturale tradizionalmente inteso e *new media* si crea un circuito di sovrapposizioni e interrelazioni che dilata in modo esponenziale le potenzialità di conoscenza. Il territorio, sorta di correlativo oggettivo e rimando continuo di tanta parte di questo processo, si avvantaggia, a sua volta, dell'incremento di dati e nozioni.

Il *database* bibliografico è esemplato sulle schede OPAC¹⁸, sviluppandone le possibilità di dialogo con altre banche dati e reti di cataloghi *on line*, con una netta specializzazione tematica delle chiavi di ricerca.

Il *database* relativo ai beni culturali, per esigenze di comunicatività e interazione con altre banche dati, ha recepito struttura e tracciati del sistema SIRBeC¹⁹, ma ne ha potenziato gli aspetti più legati alla fruizione e ai legami con lo spazio e con il territorio, rendendo ogni nucleo di patrimonio non solo collocabile nel suo contesto, ma anche rapportabile con altri elementi, dati e informazioni in base a criteri spaziali.

I due *database* dialogano fra loro, non solo grazie a rimandi fra oggetti e bibliografia relativa specifica, ma anche grazie a chiavi di ricerca che permettono di ricondurre singoli elementi a tematiche più generali e complesse.

Inoltre, all'interno del portale del Distretto culturale "Le Regge dei Gonzaga" è possibile accedere a catalogazioni precedenti realizzate da enti e istituzioni culturali legate al territorio mantovano, anche in relazione con la realizzazione di iniziative editoriali, documentarie ed espositive²⁰.

L'insieme dei *database* ha come destinatari principali studiosi e ricercatori, ma la sua utilizzazione si allarga in generale a tutti i fruitori del patrimonio e del territorio, a vari livelli. Tutte le utilizzazioni possono convergere, in una prospettiva aperta, nella valorizzazione ampia del territorio nel suo insieme che, così grazie alle potenzialità dei *new media*, si connota come culla e riferimento per il patrimonio culturale e come bacino di sviluppo di ulteriori conoscenze.

Nel suo ambito, reale e figurato, si integrano le diverse forme di patrimonio, andando a configurare un diverso complesso di *new heritage*, composto di elementi e nuclei materiali, dati, metadati, immagini, aggregazioni, mappe, grafici, tutti in interazione reciproca e aperti agli input dei destinatari-fruitori.

Tale insieme, per la prospettiva critica in cui è stato elaborato e per l'impostazione stessa delle sue chiavi di accesso, implica percorsi che ritornano al territorio, ai beni e ai segni che vi si esprimono.

¹⁸ <http://www.sbn.it/opacsbn/opac/iccu/informazioni.jsp>.

¹⁹ Per accedere al sistema: <http://www.culture.lispa.it/sitserv/>.

²⁰ Si vedano i saggi di presentazione degli aspetti contenutistici e tecnici in questo volume.

Si propone, così, quale esempio di come i *new media*, utilizzati e sviluppati in funzione del patrimonio materiale esistente, si possano configurare come utili *educational tools*, più che come *expensive toys* finalizzati al piacere della sperimentazione o a forme autoreferenziali e distorsive di comunicazione²¹.

²¹ M. ECONOMOU - L. PUJOLTOST, *Educational Tool or Expensive Toy? Evaluating VR: Evaluation and Its Relevance for Virtual Heritage*, in KALAY - KVAN - AFFLECK (eds.), *New Heritage*, pp. 242-259.