

Storicamente
Rivista del Dipartimento di Storia Culture Civiltà
Alma Mater Studiorum Università di Bologna

**Premessa a
Risorse per comunicare
il patrimonio culturale**

Elena Rosa

DOI 10.1473/stor466

ISSN 1825-411X

Art. No. 21

Issue No 9 - 2013

Editore: ArchetipoLibri

April 10th 2013

Tecnostoria

Da tempo le discipline del progetto hanno affiancato le azioni di tutela, conservazione e valorizzazione dei Beni Culturali. Ma, solo a partire dal 2004 si è aperto, formalmente, un nuovo fronte di studio nell'ambito del design; prima con la ricerca «Il design per la valorizzazione dei beni culturali. Strategie, strumenti e metodologie di progetto»¹, poi, nel 2008, con la ricerca «Il design del patrimonio culturale fra storia, memoria e conoscenza. L'Immateriale, il Virtuale, l'Interattivo come "materia" di progetto nel tempo della crisi»². Un percorso che procede in linea con il *Programma Nazionale della Ricerca 2011-2013*, e con le direttive europee. Nel Marzo del 2000, nell'incontro Europeo di Lisbona, i capi di Stato e di Governo dell'Unione Europea, si sono accordati per un obiettivo molto ambizioso: «fare dell'Unione Europea, al termine del 2010, la società della conoscenza più competitiva e più dinamica del mondo, generando nel contempo una crescita economica sostenibile, maggiore coesione sociale, migliori livelli di occupazione»³. Un progetto ed un percorso che riconosce un ruolo di primo piano al settore dell'*Information and Communication Technology* (ICT), ritenuto motore del cambiamento auspicato, sostenuto anche dal settore della *Cultura e della Creatività*, che a pieno titolo riguarda *Cultural Heritage* e *Design*. «Il design (il mondo della progettazione) è un bene delle economie post-industriali, in cui la qualità e l'unicità di un prodotto diventano i parametri della competitività di un prodotto – e rivestono la stessa importanza della tecnologia e del prezzo. Oltre alle industrie più 'ovvie', basate sul design (come il settore della moda), le attività di progettazione sono rilevanti per un crescente numero d'impresе. In quest'ultimo caso, il valore aggiunto del design non è limitato alle "caratteristiche estetiche", ma riguarda l'intero processo produttivo»⁴. Nel PNR italiano, in particolare, i Beni Culturali (CH) sono considerati un ambito strategico, ancor più rilevante perché si interseca con altri settori strategici (senza poche e irrilevanti implicazioni): le costruzioni, i beni strumentali e il Made in Italy⁵.

Nel giugno del 2011 presso il *Dipartimento di archeologia* di Bologna si è svolto l'incontro dal titolo «Condividere risorse per comunicare il patrimonio culturale». L'incontro è stato l'occasione per avviare un'esplorazione delle applicazioni, degli strumenti (procedure e formati), e delle filosofie *open* oggi disponibili nella rete, utili, non solo a nostro avviso, per progettare i nuovi prodotti per il *Cultural Heritage*: servizi, esperienze, e conoscenze sostenibili, in rapporto alle risorse a disposizione. Una campionatura di esperienze progettuali, fertili occasioni per riflettere sul «ciclo di vita» di questi prodotti, sulla loro produzione, fruizione e riutilizzo.

Nel caso del prodotto multimediale del restauro della «Madonna del Cardellino, di Raffaello Sanzio» presentato da Studi Uniti [http://www.storicamente.org/02_tecnostoria/gianni1.htm], di Firenze, risulta evidente un approccio che, inizialmente promettente, si è rivelato in breve tempo datato e per certi aspetti superato. La struttura lineare del racconto (*storyboard*) è sviluppata durante i lavori di restauro (2000 - 2008). L'acquisizione di dati digitali, ad altissima definizione, a fini conservativi e divulgativi è contestuale. Ma se come raccolta documentale resta un'esperienza unica, dal punto di vista della fruizione manifesta alcuni limiti. Eseguita l'acquisizione i prodotti che ne derivano sono una mole di dati importanti, per la conservazione e la tutela del bene, accessibili *off line* presso le sedi di competenza, così come *off line* è fruibile il prodotto multimediale per il pubblico (di grande qualità contenutistica e tecnica fruibile *off line*), che può essere visionato solo in speciali occasioni: in *primis* durante la mostra di presentazione dell'opera restaurata. In tal modo si intende preservarne particolarità e specificità. Tutt'altro è l'approccio che Studi Uniti [http://www.storicamente.org/02_tecnostoria/gianni_falvo2.htm] elabora per la «Fortezza di Mont'Alfonso», pochi anni dopo.

Le ricerche nell'ambito dell'animazione applicata ai prodotti multimediali e multimodali digitali condotte da Elios Lab [http://www.storicamente.org/02_tecnostoria/virtual_heritage.htm], Università degli Studi di Genova, a partire dal 2000, perseguono invece la complessa possibilità di incrementare il coinvolgimento e l'apprendimento da parte dell'utente finale. Nei diversi progetti dimostrativi sviluppati dal gruppo di ricerca il lavoro si articola nel cercare di coniugare, all'interno di ambienti virtuali: banche dati di diversa provenienza (spesso disomogenee), esigenze ricostruttive (dalla modellazione alla restituzione di scenografie), esigenze narrative (sui luoghi, sui

¹ *D.Cult: il design per la valorizzazione dei Beni Culturali. Strategie, strumenti e metodologie di progetto*, MIUR PRIN 2004/2006, Coordinatore Scientifico: Maria Benedetta Spadolini. Per inquadrare la relazione design/beni culturali si veda Gambaro P., Rosa E. 2009, *D.Cult. Il design per la valorizzazione dei beni culturali*, in Alberto P. Maffei S. (eds.) 2009, *Design research maps. Prospettive della ricerca universitaria in design in Italia*, Santarcangelo (RN): Maggioli Editore.

² *Il design del patrimonio culturale fra storia, memoria e conoscenza. L'Immateriale, il Virtuale, l'Interattivo come "materia" di progetto nel tempo della crisi*, MIUR PRIN 2008/20010, Coordinatore Scientifico: Fulvio Irace.

³ *In L'economia della cultura in Europa. Studio preparato per la Commissione Europea*, (Direzione Generale per L'Educazione e la Cultura), Ottobre 2006, pp295-297 [Versione italiana a cura del Centro Studi di Diritto delle Arti, del Turismo e del Paesaggio <www.dirittodellearti.it> e sua diffusione con il permesso e l'autorizzazione di KEA e della Commissione – DG Educazione e Cultura]

⁴ *In L'economia della cultura in Europa. Studio preparato per la Commissione Europea*, op.cit.

⁵ Per una visione delle più recenti prassi e applicazioni disciplinari si veda Bertola P., Manzini E. (eds.) 2004, *Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design*, Milano: Poli.Design.

personaggi, sulle vicende) e strategie di gioco (declinate per competenze e abilità acquisite e da acquisire) che presumibilmente diverranno sempre più social.

I prodotti multimediali «Apa l'Etrusco e 2700 anni di storia bolognese» (2011) e «Marcus Caelius - Il valore del ricordo» (2012) realizzati da Cineca Virtual Reality Lab [http://www.storicamente.org/02_tecnostoria/deluca.htm], di Bologna, si propongono di porre a sistema e rendere fruibili una importante mole di informazioni digitali (venute a determinarsi negli anni sul territorio bolognese, a seguito di diversi studi e ricerche condotti per periodi e luoghi specifici) consentendone la fruizione in un prodotto multimediale realizzato interamente con tecnologie *open source*. I due cortometraggi d'animazione (3D stereo) che ne sono derivati, sono racconti lineari fruibili *off line*, realizzati per i musei cittadini. La narrazione filmica ricomponne, ipotizzandoli e argomentandoli, scenari del passato conferendo continuità a dati che altrimenti risulterebbero frammentari e di difficile comprensione. Con questo accorgimento (espedito, strategia) i due prodotti multimediali realizzati risultano attraenti per un pubblico di non specialisti di tutte le età. Ne derivano prodotti finiti, e benché non interattivi né implementabili con nuove conoscenze, risultano essere prodotti sostenibili, grazie alle tecnologie e ai formati utilizzati che consentono di riassemblare le parti del racconto e contenere, nel tempo, i costi di produzione.

Una serie di esperienze e di prodotti di tutt'altra natura sono quelli sviluppati da Alba Pratalia [http://www.storicamente.org/02_tecnostoria/gasperini.htm] con il «geniusLoci Digitale», un'architettura di visita virtuale implementata con l'ausilio di strumenti *open source* al fine di integrare una molteplicità di tecnologie multimediali (computer grafica 3D, foto panoramiche, mappe dinamiche, filmati, immagini). Sviluppata attraverso una susseguirsi di applicazioni per le città di Bologna, Reggio Emilia, Siena, il corso evolutivo di questa architettura è segnato dalla sforzo di progettare degli artifici riproducibili sempre più adatti a rappresentare l'identità dei luoghi. È il caso di un'esperienza progettuale, e di un'architettura informatica, che evolve per soddisfare le più diverse esigenze applicative, anche alla ricerca di una fisionomia funzionale e comunicativa riconoscibile, prerequisite indispensabile per renderla disponibile allo sviluppo della comunità *open source*.

A spingersi oltre la dimensione della creazione e consultazione delle banche dati digitali dei patrimoni, della ricostruzione, e della narrazione (scientifica, emozionale, ludica) sono le esperienze sulle tecnologie mobili o cross-mediali presentate da Spallazzo [http://www.storicamente.org/02_tecnostoria/spallazzo.htm], Politecnico di Milano. In questi casi, grazie alle possibilità offerte dalla geo-localizzazione e dall'accesso, *anywhere* e *anytime* ad internet, la visita in loco è arricchita dalla possibilità di attingere ad informazioni e approfondimenti, e, se l'architettura informatica lo consente, di interagire con banche dati⁶ e comunità, generando contenuti sempre aggiornati, in entrambe le direzioni.

Le esperienze specifiche e, a volte apparentemente distanti tra loro, cercano e ritrovano una coerenza all'interno di uno scenario più ampio dove le potenzialità del *Cultural Heritage* (CH), dell'*Information and Communication Technology* (ICT) e del *Design* confluiscono per collaborare al progetto della società della conoscenza delineato in sede europea. In Rosa [http://www.storicamente.org/02_tecnostoria/rosa_elena.htm], Università di Genova, si pone l'accento su alcune tendenze, *open source* e *open content*, che stanno trasformando la costruzione e la fruizione dei progetti culturali. Strumenti, operativi e concettuali, che ci vengono in aiuto per sviluppare e riformulare proposte progettuali coerenti a contenuti e risorse disponibili.

La velocità del procedere degli avvenimenti nei settori citati (nuove tecnologie, nuove applicazioni, nuove conoscenze e narrazioni, nuove esigenze da parte delle comunità e della società ...) è tale da non disporre spesso della necessaria distanza critica per valutare i fatti (nel settore ICT i cambiamenti sono registrati per scadenze temporali sempre più brevi⁷). Ciononostante, attraverso un ulteriore circoscritto insieme di casi studio, Bassani, Rosa, Sgherri [http://www.storicamente.org/02_tecnostoria/bassani.htm], Università di Genova, tentano di ricostituire, a grandi linee, una vicenda riconosciuta unanimemente significativa nell'ambito della realtà virtuale: il passaggio dal Web 1.0 al Web 2.0 (consapevoli che già si sta lavorando sulla generazione Web successiva), per segnalare alcune ripercussioni che questi fatti hanno ed avranno sul fare progettuale. Una ricomposizione volta a comprendere, a indirizzare e a "mettere in scena" più consapevoli e appropriate azioni progettuali, soprattutto nell'ambito del *Cultural Heritage*.

⁶ Banche dati che possono includere altre testimonianze storiche digitalizzate, note, link, ... ma anche documenti critici (in formati audio, video, testo) includendo così prodotti analoghi a quelli sopra descritti (prodotti multimediali – video, ambienti virtuali – on e off line)

⁷ Questo fenomeno in elettronica ed in informatica è noto come *prima legge di Moore*: «Le prestazioni dei processori, e il numero di transistor ad esso relativo, raddoppiano ogni 18 mesi.» < http://it.wikipedia.org/wiki/Legge_di_Moore>. Un esempio può aiutare a capire ciò a cui alludiamo: «Our history in depth», di Google, <http://www.google.com/about/company/history/>

Infine, senza alcuna pretesa di esaustività, un elenco ragionato segnala software e applicazioni *open e free* per sviluppare “liberamente” progetti di valorizzazione (Bassani, Sgherri [http://www.storicamente.org/02_tecnostoria/tools_open_source.htm]).