

Approcci innovativi per raccontare il patrimonio culturale tangibile e intangibile: i tool creativi di AthenaPlus

Maria Teresa Natale¹

ICCU

Questo articolo illustra gli approcci innovativi proposti dal progetto AthenaPlus per valorizzare il patrimonio culturale digitale avvalendosi di una serie di strumenti creativi open source. In particolare, descriveremo due tool: CityQuest, dedicato alla scoperta del patrimonio culturale e le nuove feature di MOVIO, rivolto alla creazione di mostre virtuali e narrazioni digitali.

Ambedue i tool sono indirizzati a istituzioni culturali, educatori e organizzazioni turistiche che desiderano creare mostre digitali, percorsi tematici e itinerari turistici, valorizzando sia il patrimonio materiale sia quello immateriale conservato in biblioteche, archivi, musei e altre istituzioni culturali. L'articolo sintetizza lo stato dell'arte riguardo lo sviluppo dei tool, ne illustra le caratteristiche e riporta alcuni case studies avviati dai partner di AthenaPlus nella prima fase del progetto, dopo essere stati istruiti su come sfruttare al meglio i tool proposti. Il flusso di lavoro che monitora l'andamento e i risultati dei pilot è stato descritto, inoltre, illustrando la metodologia svolta nei virtual living labs creati appositamente nel corso del progetto.

Introduzione

AthenaPlus (Access to Cultural Heritage Networks for Europeaana) è un progetto che fa parte del network di buone pratiche CIP. Coordinato dall'Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche (ICCU)², il progetto è costituito da un consorzio di 40 partner provenienti da 21 Stati membri. L'obiettivo principale di AthenaPlus è quello di fornire a Europeaana, il portale europeo delle risorse culturali digitali, circa 3,5 milioni di record. I partner del progetto stanno sviluppando, inoltre, strumenti per il riuso creativo di risorse culturali digitali e per la valorizzazione del multilinguismo negli ambienti digitali. In particolare, il consorzio AthenaPlus ha stabilito un flusso di la-

¹ Alla redazione di questo articolo hanno collaborato alcuni partner di AthenaPlus, in particolare Sam Habibi Minelli (GruppoMeta), Barbara Dierickx (Packed), Marc Aguilar Santiago (i2Cat), e si ringrazia Elisa Sciotti per il supporto fornito.

² <http://www.iccu.sbn.it>.

voro a ciclo completo: dapprima, i partner culturali raccolgono contenuti che possono essere resi accessibili attraverso Europeana, nel frattempo i partner tecnici sviluppano strumenti innovativi per realizzare mostre digitali e narrazioni da pubblicare per specifici audience (la comunità dedicata all'istruzione, il pubblico di riferimento per il turismo e quello generico). Alcuni dei partner culturali che stanno rendendo disponibili on line collezioni di contenuti per Europeana, stanno utilizzando i tool già disponibili per costruire *pilot*, valorizzando anche i contenuti culturali visibili su Europeana. Infine, le attività di monitoraggio della qualità e i workshop dedicati alla formazione garantiscono il consolidamento a lungo termine dei risultati del progetto. I *pilot* produrranno conoscenza ed esperienza per l'intera comunità fornendo, inoltre, best practice che potranno essere seguite e imitate da altri grazie ai corsi di formazione e ai seminari tenuti in tutta Europa e aperti a un vasto pubblico di esperti nell'ambito di gallerie, biblioteche, musei e archivi, ricercatori e studenti, associazioni no profit e ogni altro tipo di ente operante nel settore dei beni culturali e del turismo.

AthenaPlus sta sviluppando dei tool per consentire ai curatori di valorizzare attraverso la tecnologia, in modo creativo, il patrimonio culturale materiale e immateriale. Come dichiarato dall'Unesco:

«Il termine 'patrimonio culturale' è notevolmente cambiato nel contenuto negli ultimi decenni [...] Il patrimonio culturale non si ferma ai monumenti e alle collezioni di oggetti. Esso comprende anche le tradizioni o le espressioni di vita ereditate dai nostri antenati e trasmesse ai nostri successori, come le tradizioni orali, le arti dello spettacolo, le pratiche sociali, i riti, le feste, conoscenze e pratiche concernenti la natura e l'universo o le conoscenze e le competenze per riprodurre mestieri tradizionali»³.

Le istituzioni culturali conservano, preservano e gestiscono un'ampia e inestimabile quantità di documentazione riguardante la storia umana e le culture (fotografie, manoscritti, registrazioni audio e video ecc) esse hanno, in generale, approcci ampi e standardizzati per la conservazione e la raccolta. Oltre a conservare e tutelare il patrimonio culturale, oggi le istituzioni culturali e quindi i curatori delle collezioni hanno bisogno di strumenti adeguati per comunicare e valorizzare il variegato patrimonio: grazie alle nuove campagne di digitalizzazione, giorno dopo giorno, sempre più materiali vengono messi a disposizione degli utenti, offrendo loro opportunità di apprendimento, *edutainment*, opportunità di nuovi studi e ricerche, con il fine di generare nuova cultura e nuove conoscenze.

I contenuti culturali possono essere mostrati attraverso percorsi infiniti, assemblati attraverso canovacci basati su strutture logiche e personalizzati sui bisogni dei diversi pubblici. In realtà, una raccolta di oggetti digitali come immagini, video, audio, documenti, non basta da sola a produrre nuova conoscenza; tali raccolte richiedono un'attenta selezione e organizzazione al fine di illustrare e raccontare

³ <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00002>.

eventi e fatti, esse hanno bisogno di essere legate insieme in un racconto oppure in un itinerario logico.

Stiamo vivendo in un'epoca di transizione dalla raccolta di sapere enciclopedico al racconto narrativo della conoscenza. La narrazione digitale può essere modificata in modo tale da poter fornire alternative o condensare le esperienze per la comprensione di un argomento, coinvolgendo l'utente nel processo di scoperta, acquisizione di conoscenza e apprendimento del patrimonio culturale materiale e immateriale.

In questo contributo presenteremo due *strumenti* creativi – CityQuest e MOVIO – ambedue volti a valorizzare il patrimonio culturale in modo creativo.

CityQuest è uno strumento sviluppato da PACKED, centro di competenza belga, che consente di creare percorsi lungo la città con quiz e racconti.

È un software che si compone di due parti: un *content builder* on line e una app mobile. La *tag line* di CityQuest ne illustra la *mission*: “CityQuest consente alle organizzazioni culturali di creare facilmente una caccia al tesoro on line e di pubblicarla in questa app. Porta i tuoi visitatori in giro per la città per scoprire i capolavori della tua collezione e i luoghi ad essi connessi. Basandosi su suggerimenti e media puoi rintracciare l'oggetto, scansionare il QR code nella sua localizzazione e imparare la storia attraverso questo *tool*.” Questa app è stata creata tenendo a mente le istituzioni del patrimonio culturale di piccole e medie dimensioni. Talvolta queste istituzioni gestiscono una collezione che ha un collegamento molto forte con una località (ad esempio musei civici, archivi municipali). Le persone lavorano in queste città, gli studenti vanno a scuola e anche se residenti potrebbero non sapere che esistono queste istituzioni. Le raccolte di questi istituti vengono percepite come noiose e statiche e vi è come una barriera tra l'esterno e le stanze di lettura o lo spazio visitatori di questi enti. CityQuest consente all'istituzione di avvicinare il pubblico, selezionando oggetti e luoghi collegati tra loro da una storia o da un tema e invita le persone ad andare in giro per la città per scoprirli. In questo modo le raccolte di detta istituzione vengono via via conosciute e nel quotidiano oggetti e luoghi diverranno parte del bagaglio culturale di chi ha partecipato al gioco e passa nuovamente davanti a una statua andando a scuola o incrocia una casa storica sulla sua strada verso la stazione. L'interazione del pubblico con questi oggetti del patrimonio diventerà meno distante e di conseguenza le barriere verso le istituzioni coinvolte saranno minori.

L'interfaccia on line è la pagina Web dove un'istituzione può creare una o più “cacce al tesoro”. La creazione della caccia al tesoro avviene nell'ambito di una singola pagina Web. Il curatore inserisce informazioni generali sulla missione o scopo da compiere (ad esempio un riassunto sull'argomento o sul tema, una stima temporale, informazioni di contatto). Successivamente, vengono creati degli *item*. Ciascun *item* potrà essere collegato a un luogo o a un QR code che potrà essere scansionato attraverso l'app mobile. Un *item* può dunque essere una casa, una

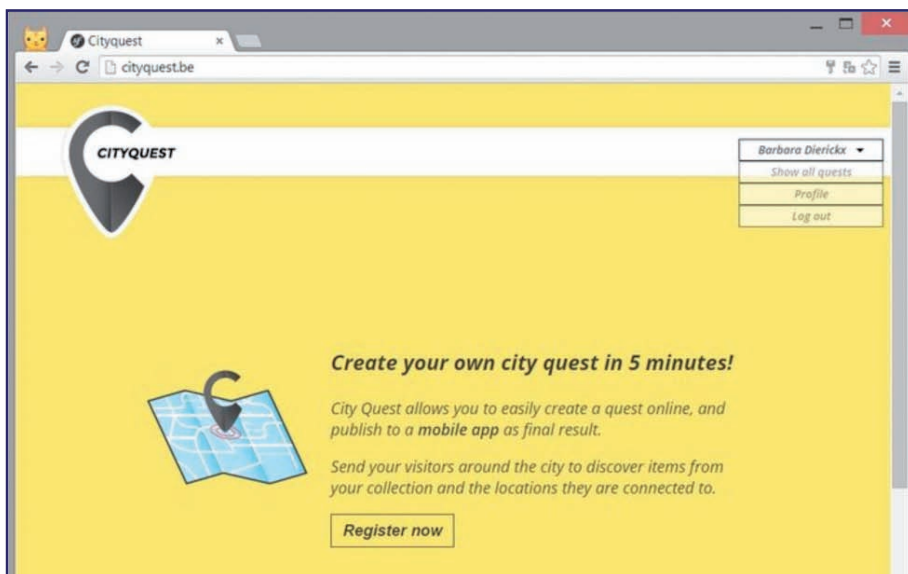


Figura 1: pagina iniziale dell'interfaccia online di CityQuest.

statua o semplicemente un sito collegato a un altro *item* della collezione dell'istituzione culturale. Attraverso una descrizione enigmatica e suggerimenti sui media il giocatore dovrà indovinare dove andare e quale *item* cercare.

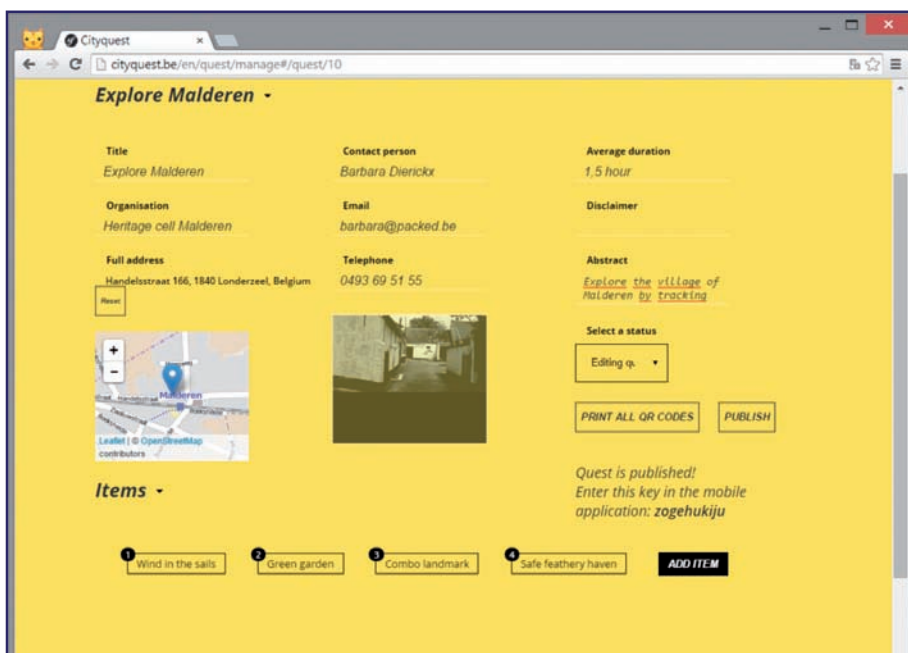


Figura 2: Quattro item sono presenti nel percorso "Explore Malderen"

La parte mobile dell'app è progettata per essere usata principalmente su tablet, più usabile e con una visualizzazione migliore. L'app si presenta come un contenitore vuoto che può essere via via arricchito di nuove missioni da compiere (un'istituzione potrebbe volerne realizzare più di una per un tour). All'avvio della missione è sufficiente inserire la chiave della caccia al tesoro creata. Il contenuto viene caricato sul tablet e si può partire. Una volta che un oggetto è stato individuato, il suo QR code correlato va scansionato attraverso un code reader integrato. Il giocatore quindi visualizza una descrizione dettagliata del luogo o dell'oggetto che può leggere ai fini di approfondirne la conoscenza.

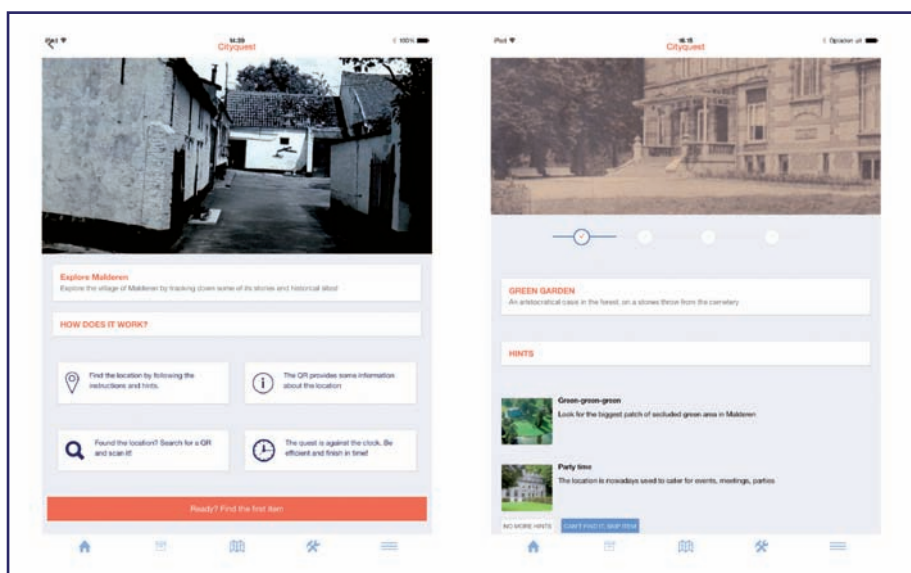


Figura 3: Videata iniziale di un percorso su tablet e dettaglio di un punto d'interesse.

MOVIO, sviluppato dalla Società italiana GruppoMeta, è uno *tool* innovativo per la creazione di mostre digitali e percorsi tematici, per raccontare storie attraverso il raggruppamento di diversi tipi di media digitali (testi, audio, video e immagini), collegati tra loro attraverso percorsi pensati da esperti e curatori. L'utente può navigare attraverso percorsi diversi e interagire con le storie create da curatori professionisti. Il tool è pensato per soddisfare le esigenze di utenti finali diversi: dal più generico al ricercatore.

Abbiamo già illustrato questo tool in un precedente fascicolo di *Digitalia*⁴ di conseguenza ci limitiamo qui a illustrare alcune funzionalità non presenti nella prima release del software.

⁴ Maria Teresa Natale, Rubino Saccoccio, *MOVIO - kit per la realizzazione di mostre virtuali on line*, «*Digitalia*», 8 (2013), n. 2, p. 138-153.

Ai tool esistenti (*ontology builder*, *timeline creator*, *storyteller*, gallerie di immagini e *slideshow*, *image annotation*, *APP generator* e archivio media) sono stati aggiunti tool di ricerca per accedere a risorse esterne e collegare queste ultime ai contenuti di MOVIO, come, ad esempio, le pagine di Europeana che possono essere ricercate e connesse alle entità create in MOVIO. L'*Europeana connector* è molto utile perché consente di ricercare attraverso MOVIO risorse rese accessibili attraverso Europeana, selezionare uno o più elementi, ordinarli e collegarli alla narrazione.

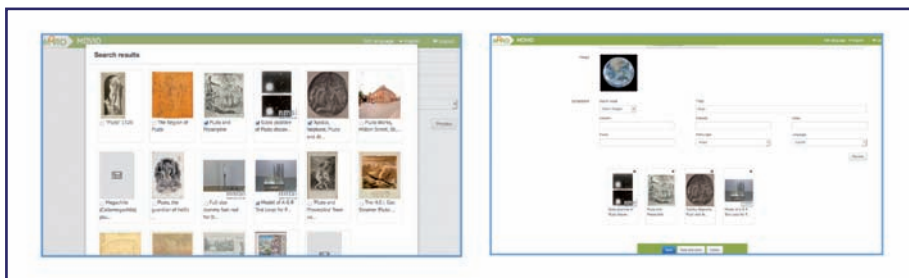


Figura 4a: dal back-end di MOVIO, il curatore o l'insegnante può ricercare e selezionare elementi reperiti da Europeana

Figura 4b: dal back-end di MOVIO gli item selezionati possono essere organizzati e ordinati

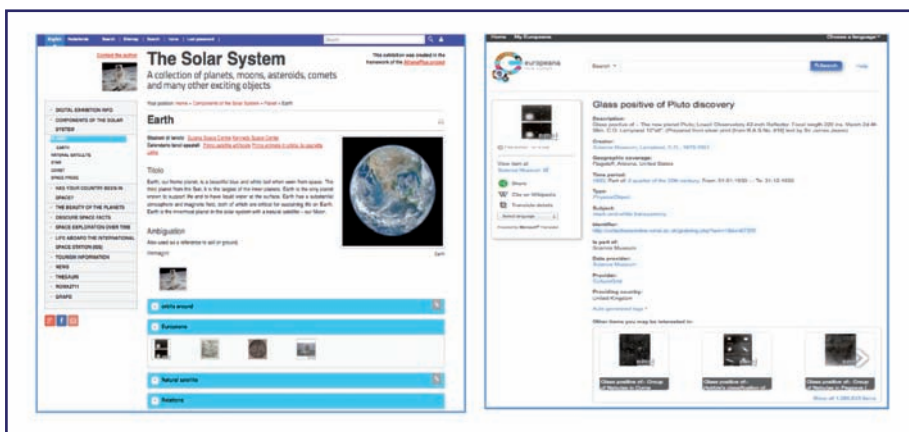


Figura 4c: Gli elementi di Europeana sono accessibili dal front-end di MOVIO attraverso un accesso dedicato e sono presentati nell'ordine scelto dal curatore

Figura 4d: Ciascun elemento è reindirizzato alla pagina corrispondente in Europeana

Attraverso l'esperienza con piccole istituzioni e scuole, il team di AthenaPlus ha identificato la necessità di creare dei piccoli set personalizzati di termini tematici e liste di termini organizzate come un albero. Nell'ultima versione è disponibile: un *thesaurus builder* Geografico con rappresentazione di mappe; un *thesaurus builder* per la *Timeline* con una rappresentazione grafica della *timeline* e un *thesaurus*

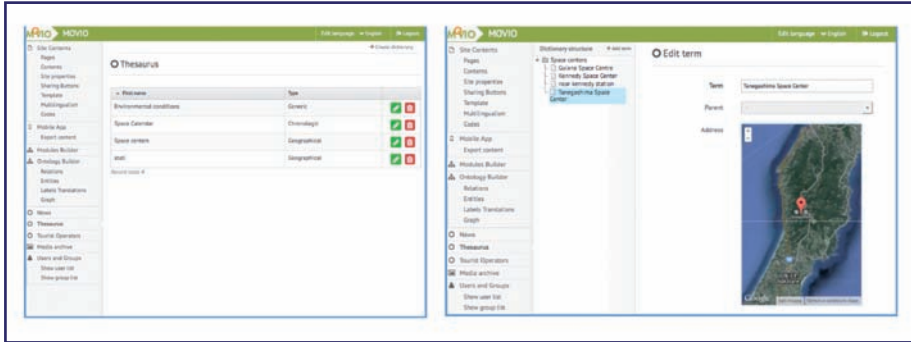


Figura 5a: dal back-end di MOVIO, il curatore può creare e gestire diversi thesauri

Figura 5b: dal back-end di MOVIO il curatore può aggiungere nuovi termini ai thesauri (in questo caso un termine geografico)

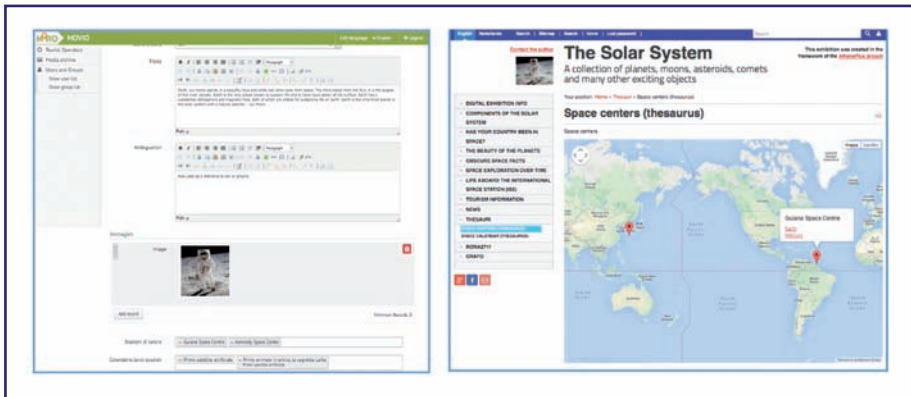


Figura 5c: dal back-end di MOVIO, il curatore può associare gli elementi del thesaurus a entità specifiche e item con contenuti

Figura 5d: dal front-end di MOVIO, l'utente può vedere i differenti punti di riferimento e una breve scheda che contiene alcuni link e referenze associate a gruppi di entità connesse

builder Generico per consentire ai curatori di creare qualsiasi tipo di thesaurus. Il *thesaurus builder* è molto semplice e intuitivo, consente il *drag and drop* degli item per riorganizzare i termini e la struttura della lista di termini.

Il *Module Builder* è un tool estremamente potente indirizzato a tutte quelle istituzioni e archivi che hanno database e risorse pronte e non vogliono buttare i precedenti investimenti migrando in nuove soluzioni. Questo *tool* consente di importare un database o connettersi a un database esistente in pochi passaggi. I curatori, inoltre, possono personalizzare i record e il layout di pubblicazione e possono anche attivare lo strumento di ricerca su alcuni o tutti i record importati.

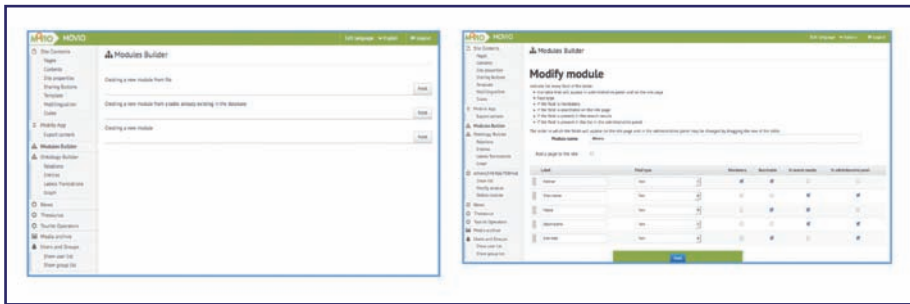


Figura 6a: dal back-end di MOVIO, il curatore può importare un database esistente o crearne uno nuovo

Figura 6b: dal back-end di MOVIO, il curatore può modificare e gestire i record e gli accessi

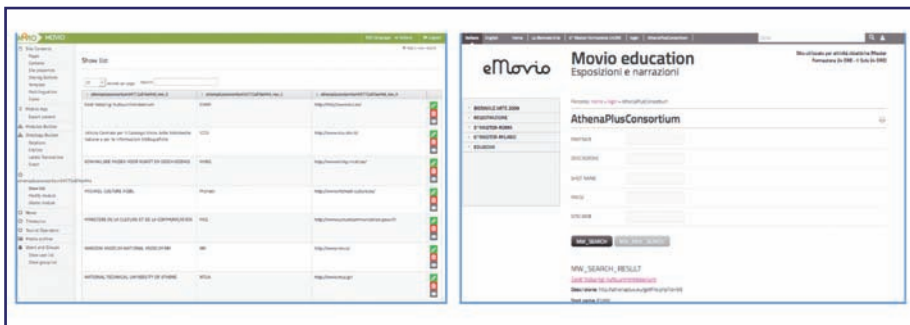


Figura 6c: dal back-end di MOVIO, il curatore può cancellare o modificare i singoli report

Figura 6d: dal front-end di MOVIO, l'utente può ricercare fra i record autorizzati

Curatori digitali, operatori turistici, insegnanti costituiscono la comunità originaria degli utenti formati per utilizzare i *tool* forniti da MOVIO. Essi sono stati introdotti all'uso di questo software non solo per consentire loro di impiegare nel modo migliore i *tool*, ma anche per adattare e raffinare le funzionalità della piattaforma in accordo con i loro profili e le loro attività professionali: raccogliere contenuti, annotare e creare mostre e narrazioni digitali. Più di 1.000 curatori digitali hanno già seguito in Italia e nei paesi partner di AthenaPlus i corsi di formazione su MOVIO. Dopo aver seguito questi corsi, gli istituti possono accedere al codice open source di MOVIO, installare il software e sperimentare autonomamente la realizzazione delle mostre, entrando comunque a far parte di una comunità di utilizzatori. Come risultato, al momento, abbiamo più di 100 istanze attive, alcune delle quali già pubblicate in versione definitiva, altre in corso d'opera. Il risultato di questo modo di operare ha fatto sì che i curatori partecipino alla crescita e allo sviluppo della piattaforma, attraverso feedback continui con suggerimenti per migliorare le funzionalità e segnalazioni di bug. Il profilo medio dei partecipanti a questa vasta comunità ha un'età media compresa fra i 35 e i 55 anni (professioni-

sti maturi ed esperti di dominio), comunità che considera la comunicazione digitale essenziale per le attività quotidiane di valorizzazione del patrimonio culturale.

Il progetto AthenaPlus è indirizzato, inoltre, alla comunità educativa di insegnanti, ricercatori e studenti. Essi, inizialmente, hanno svolto il ruolo di utenti finali di mostre e cacce al tesoro realizzate da curatori culturali che hanno prodotto (attraverso CityQuest e MOVIO) narrazioni sulla città. I formatori hanno il bisogno immediato di avere strumenti che gli consentano di formare e valutare i loro studenti. Gli studenti sono interessati ad approcci più interattivi e divertenti per accedere alle risorse culturali e hanno bisogno di possibilità di condivisione al fine di comunicare agli amici le loro esperienze. A titolo di esempio, applicazioni di MOVIO sono state utilizzate nella formazione di studenti laureati partecipanti alla master school del Sole 24 ore e in classi di scuola media.

Ambedue i *tool*, CityQuest e MOVIO consentono l'*edutainment* e la condivisione delle esperienze attraverso le loro reti (ad es. Facebook, Twitter, Google + o via e-mail). A titolo esemplificativo, lo *storyteller* di MOVIO è un *tool* molto efficace che permette la creazione di temi e dossier: una lezione sulla civiltà sumera potrebbe includere una mappa delle città principali (es. Ur, Uruk, Eridu, Lagash), un dossier sulla loro religione, sui loro dei e la loro rappresentazione, un dossier sull'agricoltura e le invenzioni (la ruota ecc.), un dossier per la loro organizzazione sociale e l'edificio Ziqqurat. L'insegnante può incorporare risorse esterne, come i video da emittenti nazionali, le immagini e i link alle pagine di un museo (come le pagine sui Sumeri dal British Museum di Londra e il Pergamon Museum di Berlino), alle pagine di un archivio (come le risorse degli Archivi Alinari) oppure a Europeana. Il vantaggio di questo approccio educativo è la flessibilità e l'interoperabilità che non può essere proposta in questo modo da libri stampati o da altri siti web: l'insegnante può creare la lezione e riutilizzare risorse esistenti e autorevoli senza violare i diritti di terzi giacché tutte le risorse possono essere collegate e visualizzate nel dossier senza essere copiate nell'archivio media locale.

Anche la comunità di *stakeholder* relativa al settore del turismo, di per sé molto complessa ed eterogenea, è uno dei target di AthenaPlus. Le parti interessate sono sia gli utenti finali (il pubblico generico è interessato ad accedere alle informazioni culturali per pianificare itinerari turistici) sia gli operatori (che includono guide turistiche, pro loco, associazioni culturali per la promozione turistica ecc.). CityQuest supporta la valorizzazione del turismo e consente la creazione di percorsi lungo la città con quiz e racconti. I *tool* di MOVIO supportano il turismo, permettendo la creazione di itinerari culturali, mappe geografiche interattive e pagine con informazioni sui vari operatori della filiera del turismo.

Il partner spagnolo di AthenaPlus i2Cat, attraverso la metodologia del *virtual living lab*, sta raccogliendo feedback e analizzando i diversi casi di utilizzo dei tool da parte dei partner di progetto: infatti ogni curatore utilizza i *tool* in maniera diversa e scopre e applica nuovi modi per mostrare i contenuti culturali digitali agli utenti.

Fin dall'inizio un obiettivo strategico del progetto AthenaPlus è stato quello di considerare la prospettiva dell'utente redattore, cogliendone i bisogni e trasferendone le idee nello sviluppo del software. Sviluppatori e tester dovevano lavorare a stretto contatto e supportarsi vicendevolmente. I training sono stati perciò concepiti non solo come il mezzo attraverso il quale sarebbe stata costituita una consistente comunità di utenti-redattori, ma anche come il luogo per la produzione di informazioni che possono fornire spunti di ricerca per rispondere ai loro bisogni. Dall'interazione tra le attività di training e di valutazione, il progetto quindi cerca di capitalizzare quanto suggerito da un vasto network di utenti reali per migliorare continuamente i suoi *tool*. Da un lato, c'è il lavoro creativo dei curatori che utilizzano i software messi a disposizione da AthenaPlus, dall'altro il lavoro valutativo di riflessione sulla singola esperienza e l'utilizzo del capitale d'esperienza per migliorare gli strumenti. Questo ha creato un vero Living Lab distribuito, un modello di laboratorio virtuale collaborativo dove la comunità di utenti può lavorare insieme per migliorare gli strumenti creativi di AthenaPlus.

Tra le metodologie utilizzate per la valutazione del software, sono stati selezionati tre metodi: questionari, interviste e raccolta di feedback formali durante i workshop di training. È stato quindi sviluppato un sistema di tracciabilità di argomenti per l'intera durata delle attività di test, in questo modo tutti i feedback possono essere riportati in maniera efficiente al gruppo di sviluppatori.

<i>Fase pilot</i>	<i>Fase 1</i>	<i>Fase 2</i>	<i>Fase 3</i>
Scopo	Interno	Piccola scala	Larga scala
Profilo utente	Pilot makers	Professionisti del patrimonio culturale utenti finali	Utenti finali
Focus di valutazione	Valutazione tecnica e di usabilità	Usabilità ed esperienza utente	Esperienza utente
Numero indicativo di utenti	4-5 utenti	20-30 utenti	1000 + utenti

Figure 7: *Diagramma delle tre fasi pilot nei pilot di AthenaPlus*

Questa metodologia si è dimostrata molto efficace nella creazione di un rapporto costruttivo tra redattori e sviluppatori, che possono far tesoro di *bug report*, statistiche di valutazione, raccomandazioni per migliorie e pareri per funzionalità aggiuntive. Nei prossimi mesi, il team di AthenaPlus si focalizzerà sul perfezionamento dei *tool* esistenti e sull'espansione della comunità degli utenti: AthenaPlus è una comunità aperta che desidera collaborare e avviarsi verso nuove prospettive e servizi.

L'ultima consultazione dei siti Web è avvenuta nel mese di dicembre 2014.