

# La conferenza internazionale del progetto AthenaPlus.

Il riuso dei contenuti culturali digitali per l'istruzione, il turismo e il tempo libero: un'opportunità per le istituzioni culturali e le industrie creative, un investimento per il futuro.

Roma, 2 ottobre 2014

**Sara di Giorgio, Marzia Piccininno**

*ICCU*

La cultura in digitale è stata al centro della conferenza internazionale "Il riuso dei contenuti culturali digitali per l'istruzione, il turismo e il tempo libero: un'opportunità per le istituzioni culturali e le industrie creative, un investimento per il futuro", che si è tenuta il 2 ottobre 2014 presso la Biblioteca nazionale centrale di Roma sotto l'egida della Presidenza italiana del Consiglio e del Consiglio dell'Unione europea<sup>1</sup>.

La Conferenza è stata organizzata dall'Istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche italiane (ICCU) in collaborazione con il progetto europeo AthenaPlus<sup>2</sup>, rete di buone pratiche coordinata dallo stesso ICCU e costituita da 40 partner provenienti da 20 paesi dell'Unione. I principali obiettivi di AthenaPlus sono l'arricchimento di Europeana, la biblioteca digitale europea, con quasi 3,5 milioni di nuovi dati<sup>3</sup>, la realizzazione di una piattaforma per la gestione delle terminologie in uso presso le istituzioni culturali e la realizzazione di applicazioni software per la realizzazione di mostre vir-

tuali e percorsi didattici e turistici. Il progetto terminerà nell'estate del 2015.

Il Direttore della Biblioteca nazionale centrale di Roma, Andrea De Pasquale, ha dato il benvenuto ai partecipanti del convegno e ha brevemente presentato il progetto AthenaPlus al quale prende parte anche la Biblioteca nazionale centrale mettendo a disposizione oltre 140.000 dati provenienti dalle sue più antiche e preziose collezioni: alcuni manoscritti danunziani, l'Archivio fotografico Ceccarius (immagini di Roma tra '800 e '900), circa 500 rari libri a stampa del XV sec., il fondo del maestro Francesco Siciliani (partiture e dischi in vinile), varie annate delle principali testate giornalistiche italiane e 32 manoscritti miniati in lingua latina.

Il Direttore Generale per gli archivi Rossana Rummo ha sottolineato l'importanza che il nostro paese attribuisce alle tematiche legate al patrimonio culturale digitale – e infatti la conferenza è inclusa nel programma ufficiale del semestre italiano di Presidenza – e che il Ministero dei beni e delle attività culturali e

<sup>1</sup> <http://www.athenaplus.eu/romeconference/index.php?it/1/home>.

<sup>2</sup> <http://www.athenaplus.eu/romeconference/index.php?it/1/home> [www.athenaplus.eu](http://www.athenaplus.eu).

<sup>3</sup> I dati pubblicati da AthenaPlus sono visibili all'indirizzo: <[http://www.europeana.eu/portal/search.html?query=europeana\\_collectionName%3A20480\\*&rows=24](http://www.europeana.eu/portal/search.html?query=europeana_collectionName%3A20480*&rows=24)>.

del turismo ha avuto un ruolo di primo piano nel porre il patrimonio culturale come elemento di raccordo per superare il *digital divide*: il concetto di trasversalità della cultura è infatti una delle connotazioni forti della Presidenza italiana, una delle cui linee d'azione è l'integrazione di settori solo apparentemente lontani tra loro.

L'apertura dei lavori è stata affidata al Segretario generale del Ministero, Antonia Pasqua Recchia, che ha illustrato le raccomandazioni per le istituzioni culturali in merito a patrimonio culturale digitale e turismo<sup>4</sup> i cui obiettivi sono il sostenere la digitalizzazione del patrimonio culturale come elemento strategico della promozione turistica e l'incoraggiare un'apertura intelligente dei dati per la creazione di servizi turistici innovativi che valorizzino il patrimonio culturale delle singole istituzioni e il territorio in genere. Un elemento nodale della politica del Ministero è collegare cultura, turismo, marketing territoriale e competitività nell'offerta globale, attivando sinergie proficue tra le istituzioni culturali e tutti i protagonisti pubblici e privati della filiera turistica.

La mattinata è proseguita con l'intervento di Silvia Costa, presidente della Commissione per la cultura e l'istruzione del Parlamento europeo, che nel suo videomessaggio ha ribadito come sia forte l'impegno dell'Unione nel campo della digitalizzazione del patrimonio culturale e come sia importante puntare al collegamento fra cultura, turismo, marketing territoriale e alla capacità di essere competitivi nell'offerta globale: la cultura non è solo un volano di attrazione turistica, ma anche di creazione di nuovi posti di lavoro. «Con la digitalizzazione – ha spiegato la parlamentare – ci saranno servizi innovativi messi in campo dalle aziende creative, si creeranno nuove figure professionali che coinvolgeranno i nativi digitali e porteranno a nuove specializzazioni».

Giuseppe Abbamonte, direttore *Media & Data* della Direzione Generale *Communication networks, Content and Technologies (CNECT)* della Commissione europea, responsabile per il patrimonio culturale, il cinema e l'audiovisivo, ha portato all'attenzione del pubblico la necessità di utilizzare i fondi strutturali provenienti dall'Unione per digitalizzare le opere d'arte, aprendo così un mercato della cultura più democratico e formativo con ampie ricadute sull'incremento del turismo culturale. Questa strategia si inquadra nella politica della Commissione di favorire l'accesso aperto e il riuso dei beni culturali attraverso la digitalizzazione.

Pierluigi Sacco, docente della Libera Università di Lingue e Comunicazione di Milano (IULM), ha condotto un intervento sul valore dell'economia digitale. Il professore ha spiegato che «è in corso una transizione epocale dalla cultura 1.0 alla cultura 3.0». In altre parole, «stiamo passando da un sistema basato sui mercati culturali a un altro basato sulla tecnologia pervasiva nel quale la differenza tra produttore e consumatore risulta sempre più sfumata». La vecchia Europa è stata la culla della cultura 1.0, basata sostanzialmente sulla conservazione. Davanti a tali nuovi scenari, l'aspetto fondamentale non è tanto quello della capacità di digitalizzare, «ma quello di implementare piattaforme con infrastrutture di rete per la distribuzione globale dei contenuti». È dimostrata infatti la correlazione tra un accesso più ampio alla cultura e maggiori livelli di benessere della cittadinanza; l'impatto macroeconomico indiretto della partecipazione alla cultura è probabilmente più grande di quello diretto, ma mentre quest'ultimo è misurabile, non lo è il primo. Riuscire in questa impresa, ossia misurare gli effetti indiretti della cultura nei vari aspetti della società, darà un peso maggiore alle politiche culturali nelle agende dei *policy maker*. La prima sessione della giornata "Riuso e

<sup>4</sup> <http://www.athenaplus.eu/getFile.php?id=412>.

scoperta” è stata coordinata da Javier Hernández-Ros, direttore della Unit G2 *Creativity* della *Communication networks, Content and Technologies (CNECT)*, che ha introdotto il tema dell’accesso ai dati e del loro riutilizzo a fini didattici, creativi, commerciali.

Wim Pijbes del Rijksmuseum di Amsterdam<sup>5</sup>, l’istituto che detiene la più grande collezione al mondo di opere del seicento fiammingo, ha raccontato delle «150 mila persone dell’agorà digitale del museo» - il Rijkstudio<sup>6</sup> - che possono esplorare, elaborare e scaricare in altissima risoluzione 150.000 immagini di opere del museo. «Offriamo - ha spiegato - una digitalizzazione delle collezioni di altissimo livello qualitativo, con possibilità di zoom sulle immagini fino a ieri impensabili. Utilissime a studiosi, ma anche di interesse pubblico». Chi si collega «può anche farsi la propria personale mostra, magari con i dettagli dei baffi presenti in tutti i quadri presenti nelle nostre sale». Inoltre, selezionando i dettagli delle opere è possibile poi stamparle in 3D, «come per esempio per il tetrapak del latte con i dipinti di Van Gogh o per i merletti copiati dai dipinti che diventano reali». Il fine dell’operazione è di spingere il pubblico - amatori e industrie creative - a elaborare nuove immagini e nuovi oggetti, a partire da un patrimonio culturale d’eccezione, da non confinare solo nelle sale del museo ma da trasformare in potenziale risorsa. Se l’uso personale e creativo sono liberi, quello commerciale va concordato con il Rijksmuseum; quest’ultimo è stato sperimentato con successo con Etsy<sup>7</sup>, uno dei più importanti portali al mondo per la vendita online di prodotti artigianali.

Rossella Caffo, direttore dell’ICCU, ha illustrato i punti nevralgici di una politica culturale lungimirante nel campo del digitale che non può prescindere dalla cooperazione e dal fare

rete sia a livello nazionale che europeo. È necessario inoltre proseguire nel processo di alfabetizzazione degli istituti culturali per garantire un costante aggiornamento degli standard e delle tecnologie. La consapevolezza delle opportunità offerte dall’interoperabilità, dal multilinguismo, dalla tecnologia dei linked data e dalle licenze aperte potrebbe essere infatti molto più diffusa con benefici per gli istituti e per l’utente finale. Il grande sforzo fatto da Europea in tutta Europa per costruire una visione condivisa per l’accesso e la fruizione del patrimonio culturale non è sufficiente. È necessario rafforzare i centri di competenza a livello nazionale in grado di raggiungere in modo più capillare e efficace gli istituti culturali a livello nazionale. La crisi economica può essere infine colta come un’opportunità per il nostro settore: puntare sulla formazione per creare nuovi posti di lavoro, analizzare il mercato e proporre servizi innovativi anche a sostegno del turismo culturale, valorizzando le buone pratiche e soprattutto migliorando ciò che già esiste rendendolo più efficiente.

Allo Smithsonian di Washington, come spiega Gunter Waibel, direttore del programma di digitalizzazione, si è invece puntato sulla tecnologia 3D affinché il pubblico possa fruire degli oggetti di inestimabile valore conservati nei vari musei dell’istituto<sup>8</sup>. Waibel ha raccontato che, ad esempio, «è stato ricostruito in 3D un prezioso Buddha in pietra, con bassorilievi sulla parte posteriore che ne raccontano la storia e le vicende. Gli studiosi ne avevano fatto solo rappresentazioni in carbone mentre ora, grazie alla scansione in 3D, la statua ha rivelato i suoi segreti. Con il 3D si legge la storia dell’oggetto». Si è inoltre lavorato sui resti fossili di una balena trovati in Cile: esperti americani sono andati a documentare la scoperta e grazie alle informazioni e ai rilievi

<sup>5</sup> <https://www.rijksmuseum.nl/en>.

<sup>6</sup> <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>.

<sup>7</sup> <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio/?q=etsi%2Fcreation+131860>.

<sup>8</sup> <https://3d.si.edu/>.

raccolti hanno in seguito ricavato un modello 3D che permette di vedere la balena “dal vivo”, consentendo studi e ricerche fino a ieri impensabili. «Sono le più grandi ricostruzioni 3D presenti in un museo», aggiunge Waibel. «Così si preservano i dati, si permette lo studio dei dettagli» i modelli 3D sono infatti disponibili per il download sia per uso personale che educativo. «Nel 2013 – ha concluso il responsabile dello Smithsonian – già tredici oggetti di questo tipo sono finiti in rete, con accesso libero per tutti, all’interno del progetto Smithsonian X 3D, con fondi pubblici».

Per la direttrice dell’Europeana Foundation, Jill Cousins, il convegno è stato l’occasione per fare il punto su Europeana del quale ha fornito le cifre a sei anni dal debutto: oltre 33 milioni di contenuti digitali presenti, pari a circa 11,5 milioni di voci, forniti da oltre 2.300 istituzioni europee ed extraeuropee come la Russia, l’Ucraina e Israele. Europeana «prevede un ampliamento di servizi a cominciare dal *cloud*, mentre sul fronte costi, il finanziamento dell’impresa per il 2015 è nell’ordine dei 10 milioni di euro». Tanto il lavoro che resta da fare poiché il patrimonio culturale europeo digitalizzato corrisponde solamente al 10% circa dell’intero patrimonio globale. Riguardo al tema del riuso è invece emerso come circa un terzo di quanto presente e disponibile sul portale europeo è utile per essere liberamente rielaborato da terze parti anche a scopi commerciali proprio grazie alla forte politica della fondazione per favorire l’apertura dei dati.

Nella sessione dedicata alle buone pratiche di digitalizzazione per la didattica e il turismo, coordinata da Monika Hagedorn-Saupe, vicedirettore della Stiftung Preussischer Kulturbesitz, i rappresentanti di alcune importanti istituzioni culturali italiane e internazionali hanno presentato le loro iniziative.

Anche nel nostro paese sono molti i musei che hanno puntato sul digitale per favorire ri-

cerca, didattica e valorizzazione. Grazie alle tecnologie «gli Etruschi si animano», come spiegano Alfonsina Russo, soprintendente per l’Etruria meridionale e Rita Cosentino, responsabile della necropoli etrusca della Banditaccia presso Cerveteri (Roma)<sup>9</sup>. Nelle otto tombe del sito sono state collocate postazioni multimediali (nel rispetto del luogo, riuscendo a «rendere invisibili i computer») grazie alle quali «ogni tomba racconta una storia». A parlare sono anche le teche multimediali del Museo nazionale Cerite<sup>10</sup>. Il merito in questo caso è della tecnologia *touch on glass* che trasforma la vetrina in uno schermo tattile: basta sfiorarla per conoscere la storia del reperto custodito all’interno. L’obiettivo è rendere l’esperienza della visita più coinvolgente e divertente per il pubblico e attirare nuovi visitatori, cosa che, dati alla mano, è effettivamente avvenuta. Non solo, la digitalizzazione permette anche di ovviare a problemi di conservazione: il famoso Sarcofago degli Sposi sarà infatti ricreato virtualmente e riprodotto in modo da viaggiare in tutto il mondo senza problemi.

L’archeologa Paola Baldassarri della Provincia di Roma ha poi illustrato un interessante caso di sviluppo turistico dovuto a un investimento sul digitale. Nelle fondamenta di Palazzo Valentini, sede principale della Provincia di Roma, sono stati rinvenuti nel corso dei primi anni 2000 resti di importanti *domus* patrizie di età imperiale appartenenti a potenti famiglie dell’epoca, con mosaici, pareti decorate, pavimenti policromi, basolati e altri reperti che si estendevano fino ai Mercati e alla colonna dell’imperatore Traiano. Dal 2010 l’intera area è stata resa fruibile al pubblico che, con l’ausilio di ricostruzioni multimediali elaborate su progetto di Piero Angela e Paco Lanciano, vede rinascere strutture murarie, ambienti, peristilii, cucine, terme, decorazioni e arredi, compiendo un viaggio virtuale den-

<sup>9</sup> <http://www.cerveteri.beniculturali.it/index.php?it/219/allestimento-multimediale>.

<sup>10</sup> <http://www.cerveteri.beniculturali.it/index.php?it/222/itinerari-multimediali>.

tro una grande *domus* dell'antica Roma<sup>11</sup>. Ma l'incredibilità dell'esperienza non è il solo risultato di questo grande progetto di valorizzazione; la conseguenza principale è che tutto il complesso riesce ad essere autosufficiente da un punto di vista economico essendo le *domus* della Provincia diventate una delle mete più visitate della città di Roma.

Un caso diverso è quello del MUSE - Museo delle Scienze di Trento, che ha creato il FabLab, laboratorio di fabbricazione digitale, come lo definisce il direttore del museo Michele Lanzinger. Il MUSE FabLab<sup>12</sup> è una struttura votata all'invenzione e all'innovazione in cui si progetta, si impara e si insegna a progettare in una prospettiva di comunità, innovazione e condivisione. La filosofia di fondo è che il museo è parte di una comunità - di studenti, educatori, ricercatori, tecnologi, imprenditori - e può diventare «un fattore di sviluppo locale», come facilitatore, incubatore, fornitore di servizi. Sull'esempio del Fab Lab di Neil Gershenfeld del Massachusetts Institute of Technology, il MUSE FabLab ospita un set completo di strumenti per la fabbricazione digitale (stampanti 3D, frese a controllo numerico, macchine per il taglio vinilico, laser cutter...), oltre ad una postazione per le lavorazioni elettroniche, una parete attrezzata per le lavorazioni analogiche, e una piccola biblioteca di saggi e manuali relativi al mondo del *making*. Nell'atelier digitale trentino si sta sperimentando, tra l'altro, la stampa 3D per la riproduzione di gioielli che ha attirato l'interesse di alcune aziende.

La sessione si è conclusa con l'intervento di Steven Sieger, direttore per EUROCLIO<sup>13</sup> - l'associazione europea degli insegnanti di storia - del programma Historiana<sup>14</sup>, portale dedicato alla didattica della storia che offre agli studenti risorse digitali a diversi livelli di approfondimento da utilizzare a integrazione dei

tradizionali libri di testo. Historiana si è finora avvalsa del contributo di educatori e storici di oltre trenta paesi del mondo. Grazie a Historiana gli studenti hanno a disposizione risorse didattiche che consentono di acquisire nozioni critiche sulla storia e comprendere le interrelazioni tra gli eventi di portata locale e nazionale.

La tavola rotonda dal titolo "Creatività e utenti" presieduta da Giuseppe Abbamonte ha chiuso la giornata per discutere delle aspettative delle industrie creative nei confronti delle istituzioni culturali. Vi hanno preso parte: Cristina Acidini (soprintendente al Polo museale fiorentino), Cristiano Bianchi (KeepThinking, industria creativa britannica partner del progetto Europeana Food and Drink), Onofrio Cutaia (Direttore Generale del turismo per il MiBACT), Barbara Dierickx (Packed, agenzia belga per l'innovazione, partner del progetto europeo AthenaPlus), Ester Dominici (direttore del Consorzio Sistema bibliotecario castelli romani), Max Kaiser (direttore del settore ricerca e sviluppo della biblioteca nazionale asutriaca, partner del progetto europeo Europeana Creative), Maria Teresa Natale (ICCU, coordinatore tecnico del progetto europeo AthenaPlus), Nick Poole (Collections Trust, agenzia britannica per l'innovazione, coordinatore di Europeana Food and Drink) e Donata Tornabuoni (*Head of Sales and New Business Development* presso Antenna International).

La soprintendente Acidini ha posto l'accento sul fatto che la digitalizzazione ha permesso di far conoscere meglio l'offerta dei musei fiorentini, anche di quelli meno noti, riuscendo così a dare impulso a nuovi flussi turistici. «Il Polo - ha spiegato - cura 27 tra musei, gallerie e siti, non solo dunque la Galleria degli Uffizi. Nostro problema è di capire come comunicare questa ricchezza a chi ci vuole vi-

<sup>11</sup> [http://www.palazzoventini.it/index.php?lang=.](http://www.palazzoventini.it/index.php?lang=)

<sup>12</sup> [http://fablab.muse.it/.](http://fablab.muse.it/)

<sup>13</sup> [http://www.euroclio.eu/.](http://www.euroclio.eu/)

<sup>14</sup> [http://historiana.eu/.](http://historiana.eu/)

sitare» e da questo punto di vista «la digitalizzazione con la possibilità di mettere le risorse in rete è fondamentale». Poole ha parlato del progetto Europea Food and Drink che non solo arricchirà il portale europeo di contenuti sul tema della cultura del cibo e del bere, ma proporrà nuovi modelli di business dei contenuti culturali. Per fare ciò si deve puntare sulla qualità della digitalizzazione, da non confondere con la catalogazione. «Servono ricchezza, accuratezza e tecnologie avanzate». Cristiano Bianchi ha invece posto l'accento sull'aspetto comunicativo dei beni culturali digitali: non è vero che tutti gli utenti della rete vogliono vedere collezioni on line, al massimo i capolavori, ma tutti sono interessati alle storie intorno a quegli oggetti. Ciò che dunque un'industria creativa chiede a un'istituzione culturale è di rendere disponibili contenuti di alta qualità che siano riutilizzabili, magari strutturati come Linked Open Data, e di considerare la tecnologia come un mezzo e non una soluzione ai problemi. La digitalizzazione non è un mero procedimento meccanico ma un processo che deve coinvolgere i curatori per sviluppare la parte narrativa e, perché no, lo stesso pubblico cui ci si vuole riferire in modo da costruire con lui un percorso cultu-

rale. Per la Tornabuoni invece «l'industria creativa non va considerata come un semplice fornitore, ma vanno fatte scelte in comune con l'istituzione che detiene i diritti digitali e li mette a disposizione» per creare esperienze di visita culturale memorabili. La questione dei diritti ritorna anche nel discorso di Barbara Dierickx che ha spiegato come il riuso sia strettamente legato alla legislazione sul copyright e quali possono essere le licenze che permettono il riuso dei contenuti culturali digitali. Dominici ha parlato dell'attività del «consorzio che per 17 comuni a sud di Roma gestisce una rete di 24 biblioteche». Spiegando come «siamo arrivati a fare un vero network che ora funzionerà anche per le politiche turistiche del territorio». Kaiser parlando dei risultati del turismo in Austria, grazie alla digitalizzazione, ha spiegato «come al centro del lavoro ci devono essere i contenuti, la ricchezza delle collezioni digitali dei musei e delle istituzioni». Maria Teresa Natale ha invece illustrato cosa sta facendo il progetto AthenaPlus in termini di creatività, in particolare di MOVIO<sup>15</sup>, il software con licenza aperta per realizzare mostre virtuali, che può integrare contenuti anche da fonti esterne come da Wikipedia ed Europea.

<sup>15</sup> <http://www.movio.beniculturali.it/>.

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