

Dig *Italia*

Anno XIV, Numero 1 - **2019**

Rivista del digitale nei beni culturali

ICCU-ROMA



ICCU

Istituto centrale per il catalogo unico
delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche
<https://www.iccu.sbn.it>

Copyright © ICCU - Roma

La riproduzione totale o parziale del contenuto della rivista
è ammessa con obbligo di citazione

Digitalia

Rivista del digitale nei beni culturali
ISSN 1972-6201
Anno XIV, Numero 1 - Giugno 2019

In copertina:

L'immagine è una libera elaborazione grafica della testa della statua di Apollo del I sec. d.c. (Civitavecchia, Museo Nazionale), copia da un originale greco avvicicabile all'Apollo di Leochares (IV sec. a.c.)

Direttore Fondatore

Marco Paoli

Direttore Responsabile

Simonetta Buttò

Comitato di Redazione

Capo Redattore:

Elisabetta Caldelli

Amalia Maria Amendola
Valentina Atturo
Lucia Basile
Laura Borsi
Flavia Bruni
Elisabetta Castro
Massimina Cattari
Silvana de Capua
Carla Di Loreto
Maria Cristina Di Martino
Vilma Gidaro
Egidio Incelli
Maria Cristina Mataloni
Massimo Menna
Lucia Negrini
Paola Puglisi
Alice Semboloni
Vittoria Tola
Maria Lucia Violo

Grafica & Impaginazione

MLA&Partner - Roberta Micchi

Produzione e Stampa

Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato S.p.A.
Roma

Editore

ICCU

Istituto centrale per il catalogo unico
delle biblioteche italiane
e per le informazioni bibliografiche
Viale Castro Pretorio, 105
00185 Roma
T +39 06 49.210.425
F +39 06 49.59.302
email: digitalia@iccu.sbn.it
<http://digitalia.sbn.it>

In attesa di registrazione al Tribunale di Roma



Comitato Scientifico

Oswaldo Avallone
Giovanni Bergamin
Dimitri Brunetti
Simonetta Buttò
Rossella Caffo
Rosaria Campioni
Maria Carla Cavagnis Sotgiu
Laura Ciancio
Flavia Cristiano
Gianfranco Crupi
Andrea De Pasquale
Maria Cristina Di Martino
Pierluigi Feliciati
Marina Giannetto
Maria Guercio
Mauro Guerrini
Klaus Kempf
Patrizia Martini

Maurizio Messina
Maria Cristina Misiti
Maria Teresa Natale
Marco Paoli
Don Valerio Pennasso
Alberto Petrucciani
Massimo Pistacchi
Marco Pizzo
Paola Puglisi
Roberto Raieli
Gino Roncaglia
Maria Letizia Sebastiani
Giovanni Solimine
Laura Tallandini
Anna Maria Tamaro
Costantino Thanos
Antonella Trombone
Paul Gabriele Weston

SOMMARIO

giugno 2019

Il Portale delle biblioteche e degli istituti culturali italiani.

Presentazione del progetto

Roma, 11 aprile 2019, Sala Spadolini, MiBACT
di Paola Passarelli, Simonetta Buttò, Giovanni Solimine,
Claudio Leombroni, Alberto Petrucciani,
Gino Roncaglia, Marino Sinibaldi

9

SAGGI

Archivi digitali di persona

PAD - Pavia Archivi Digitali e gli archivi degli scrittori
di Paul Gabriele Weston, Primo Baldini,
Emmanuela Carbé, Laura Pusterla

31

**Through the Looking Glass. Cultural Heritage
Custodians to Populate the Mirrorworld**
di Susan Hazan

55

**I MOOCs, opportunità per la formazione di base
e l'apprendimento continuo: una storia (anche) italiana**
di Matilde Fontanin, Eleonora Pantò

76

PROGETTI

L'attuazione in Italia del Progetto GoogleBooks
di Andrea De Pasquale

103

L'emeroteca digitale dei giornali locali del Piemonte
di Dimitri Brunetti

114

**Urania digitale: il patrimonio storico scientifico
degli osservatori astronomici italiani
in Polvere di stelle e Internet Culturale**
di Antonella Gasperini, Emilia Olostro Cirella

126

**Linked Books: un indice citazionale
per la storia di Venezia** 132
di Giovanni Colavizza, Matteo Romanello, Andrea Giuliano,
Maria Cristina Mataloni, Daniela Grandin

**Phaidra, un archivio digitale FAIR
per la disseminazione e l'accesso
integrato a testi, testimonianze, immagini
e storie del patrimonio culturale** 147
di Laura Tallandini, Lorisa Andreoli, Elena Bianchi,
Linda Cappellato, Yuri Carrer, Gianluca Drago,
Giulio Turetta, Antonella Zane

Da un oggetto racconta la tua scuola 158
di Maria Teresa Natale

SEGNALAZIONI

La Fototeca Tifernate digitale On Line 165
di Alba Ghelli

Patrimonio culturale: reale e virtuale 170
di Maria Teresa Natale

Patrimonio culturale: reale e virtuale

Maria Teresa Natale

ICCU

“**U**ncommon Culture”, rivista in lingua inglese per la quale più volte l’ICCU ha collaborato, è un periodico di respiro europeo che ha l’obiettivo di raccontare esperienze, progetti e collezioni delle istituzioni culturali europee, dedicando ogni fascicolo a un tema specifico. Il numero 1/2 del 2018¹, dedicato al patrimonio culturale reale e virtuale (*Cultural Heritage, Real & Virtual*) è stato pubblicato in occasione dell’Anno europeo del patrimonio culturale.

La prefazione del fascicolo è stata scritta da un membro del Parlamento europeo, Tadeusz Zwiefka, che si è soffermato proprio sull’importanza della cultura.

I saggi principali sono stati redatti da autori europei e statunitensi i quali hanno trattato la tematica del patrimonio culturale reale e digitale, spesso mettendolo in relazione.

Aprire la serie di saggi di approfondimento, l’articolo di Murtha Baca e Marissa Clifford (UCLA), “Developing a Digital Collaborative Research Environment: the Getty Scholars’ Workspace[®]”, nel quale si tratta della nascita e dell’evoluzione a partire dal 2009 del programma Digital Art History (DAH), condotto dal Getty Research Institute (GRI). Grazie a un’esperienza decennale nel campo della digitalizzazione il GRI ha potuto innovare il suo programma ponendo maggior enfasi sulla pianificazione progettuale e il *project management*, su una maggior consapevolezza delle criticità e delle sfide legate alla pubblicazione online di risorse digitali umanistiche, sulla prioritizzazione dell’analisi critica dei legami tra analogico e digitale anche in relazione alle

borse di studio nelle scienze umanistiche.

Nell’articolo “Is There a Future for Library and Information Work?” il professor Tomas D. Wilson (University of Sheffield) ci parla delle profezie sul futuro dei bibliotecari e dei professionisti dell’informazione. Alcune, come le previsioni di Lancaster sulla società senza carta (1978), hanno fallito completamente, dal momento che il consumo di carta è attualmente maggiore che nel passato e non mostra segni di vacillamento nonostante il declino dell’industria dei giornali; altre, come lo “scenario del giorno del giudizio” di Lewis (1980), forse, erano un po’ precoci nella loro stima della “morte delle biblioteche”.

I libri rari sono invece il tema trattato da Edward J. Valauskas (già Chicago Botanical Garden) nell’articolo “Pedagogical Strategies for Special Collections”. Esperto del tema, egli afferma che i libri rari stimolano i lettori a indagare sul loro significato, in un contesto storico più ampio. Troppo spesso questi libri, a causa del loro valore e della loro scarsità, sono accessibili solo a utenti referenziati, mentre rimangono inaccessibili per il pubblico generico che spesso li può solo ammirare in vetrina in occasione di mostre tematiche.

Trilce Navarrete (Erasmus University in Rotterdam), nel contributo “On the Economics of Physical and Digital Collections in Museums” spiega come i musei siano stati oggetto di indagini da parte degli economisti in termini di creazione di posti di lavoro, attrazione del turismo, coinvolgimento delle imprese. Nell’articolo si propone un modello organizzativo per valutare le condizioni di mer-

¹ <https://uncommonculture.org/ojs/index.php/UC/issue/view/603/showToc>.

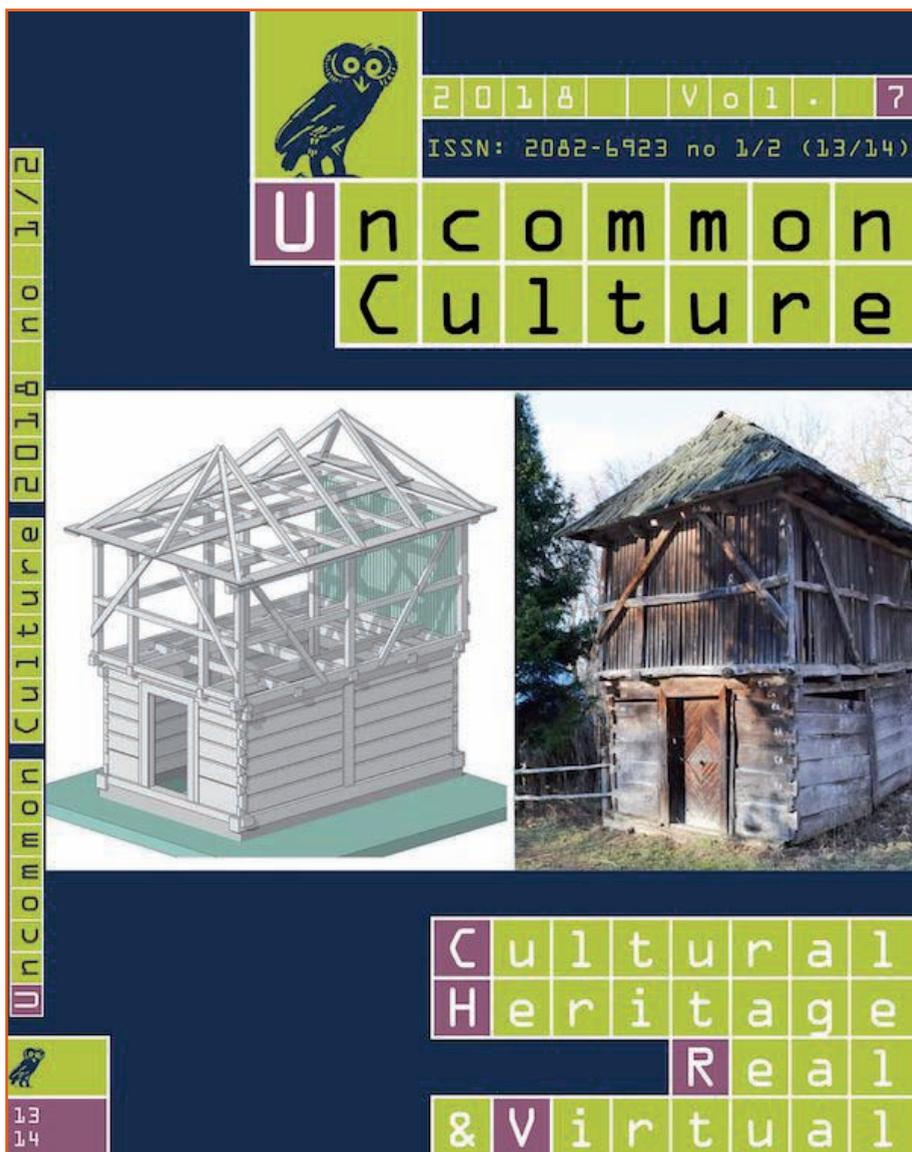


Figura 1.

cato in cui i musei operano, determinate dai costi e dall'uso delle tecnologie, le quali definiscono la concentrazione dei mercati e la differenziazione dei prodotti, nonché la capacità di innovare.

Werner Schweibenz (MusIs) e Roberto Scopigno (CNR-ISTI), nell'articolo "Documenting Past Exhibitions: Why and How Informa-

tion Technology Could Help to Preserve Dismantled Shows" riflettono sull'importanza di documentare digitalmente le mostre concluse. Queste, essendo frutto di un'interpretazione, riflettono un tempo e un luogo e quindi sono di estremo interesse per la ricerca futura. Le tecnologie dell'informazione possono essere sfruttate per conservare gli allestimenti museali.

La ricerca nelle discipline delle scienze sociali si sta focalizzando sugli aspetti dell'apprendimento nell'era digitale, in particolar modo rispetto alla generazione dei nativi digitali. Numerosi sono gli interrogativi in ambito museale: come fornire a giovani tecnologicamente sempre più abili, esperienze efficaci di apprendimento nei musei? Verso quali piattaforme e tecnologie i musei si devono indirizzare? Allo stesso tempo, il mercato dei giochi elettronici è in rapida crescita nel settore dell'edutainment, dimostrando la sua efficacia nei settori della didattica, della formazione, della ricerca e della salute. Un pool di esperti e ricercatori ucraini, nell'articolo "Gamification for Education of the Digitally Native Generation by Means of Virtual Reality, Augmented Reality, Machine Learning, and Brain-Computing Interfaces in Museums" si sofferma sul tema dei nativi digitali nei musei in relazione a interattività, dispositivi da indossare, realtà virtuale e realtà aumentata, soffermandosi su casi di studio aventi per oggetto la didattica nei musei.

Nella sezione dedicata ai progetti Monika Hagedorn-Saupe e Arlene Peukert (Stiftung Preußischer Kulturbesitz SPK) analizzano alcuni servizi sviluppati nell'ambito del progetto Europea Space per favorire il riuso creativo del patrimonio culturale digitale. L'app Blinkster consente ai musei di fornire al pubblico informazioni aggiuntive sulle mostre in modo più efficace delle tradizionali audioguide. Il prototipo "Pop-up museum" consente ai visitatori di utilizzare i propri smartphone per interagire con i contenuti delle mostre attraverso un Content Management System di facile utilizzo.

Come in ogni fascicolo monografico segue poi una rassegna di attività e progetti portati avanti nei singoli paesi europei.

Tra i tanti segnaliamo il contributo di Jordi Pons i Busquet, direttore del Museo del

Cinema di Girona, che in "Life Models Theatricals: Sources of Cultural Heritage for Digital Storytelling" si sofferma sulle collezioni speciali acquisite dall'istituto da lui diretto e in particolare sulle attività di intrattenimento del pubblico in forma di sessioni basate sulla lanterna magica, tecnologia molto popolare tra il 1870 e il 1914. Quest'antenata dell'industria cinematografica può essere riportata in auge grazie alla digitalizzazione.

Oggi sono anche attive istituzioni che pubblicano oggetti online ma non possiedono materialmente le collezioni oppure conservano solo una minima parte di oggetti reali e sfruttano tecnologie digitali aggiuntive per didattica e mostre. Tema questo trattato dalla polacca Anna Kompanowska (Contemporary Art Center a Torun) nel suo articolo "The Non-Existent Object: An Inspiring Technology".

Il giovane studente tedesco Joshua Ramon Enslin illustra la nuova funzione di un software per la gestione delle collezioni museali nell'articolo "Grasping Historical People's Relationships: Let the Objects Speak" ponendo l'attenzione sui risultati ottenuti attraverso la ricerca per nomi anche in relazione ad altri nomi ed eventi.

Fedor Boytsov e Iana Boytsova (PO Pixelated Realities company) nel contributo "The Emergency Recording and Public Crowdsourcing of Materials for Cultural Heritage Digitization in Developing Postindustrial Regions of the Historical Cities" si soffermano sullo stato di conservazione dei monumenti a Odessa. Nell'ultimo decennio più di 130 monumenti antichi sono stati demoliti o ricostruiti perdendo completamente il loro valore storico e/o artistico. Con l'aiuto di un fotografo non professionista, in breve tempo sono stati in grado di raccogliere una ricca documentazione su uno degli edifici demoliti, per poi ricostruirlo fornendo un modello 3D.

L'ultima consultazione dei siti web è avvenuta nel mese di giugno 2019