

CONSERVAZIONE E VALORIZZAZIONE  
DEL PATRIMONIO IMMATERIALE DELLE CULTURE EUROPEE  
AVVIO DELLA CONSULTAZIONE PUBBLICA  
ROMA, LUNEDÌ 11 LUGLIO 2016, ORE 14.30  
ISTITUTO DELLA ENCICLOPEDIA ITALIANA

**Stefania Zardini Lacedelli**

ADOMultimedia Heritage, Project Manager DOLOM.IT

PhD in Museum Studies, Università di Leicester (da ottobre 2016)

## **DIGITAL HERITAGE: IL PUNTO DI VISTA E L'ESPERIENZA DEI GIOVANI**

"Digitale" e "culture digitali" sono termini che evocano, per associazione, la generazione dei millenials, ovvero di quei giovani cresciuti in un ambiente sociale già profondamente influenzato dall'evoluzione che Internet ha catalizzato, tra l'altro, nel modo di comunicare, instaurare relazioni, fare cultura. Non è un'associazione infondata, perché saranno proprio questi giovani i principali fruitori di cultura delle decadi a venire e digitali saranno gli strumenti che considereranno - e considerano - naturale impiegare nelle loro relazioni sociali. Per questo è importante soffermarsi, innanzitutto, sul livello di consapevolezza da loro maturata delle potenzialità e delle implicazioni intrinseche agli strumenti che impiegano quotidianamente e con grande dimestichezza. Si chiedono, questi giovani, quanto è grande il potenziale di partecipazione e quanto profondamente può cambiare l'orizzonte dell'interazione individuale con istituzioni, attori e industrie culturali che la connettività può ingenerare?

La risposta, sulla base della mia esperienza, è duplice: no, generalmente non ne hanno consapevolezza; e sì, non appena digitalità e cultura sono loro presentate assieme, sono in grado di cogliere immediatamente le implicazioni della loro unione e metterle a frutto.

L'esperienza empirica si basa su un campione di 200 studenti bellunesi tra i 15 e i 18 anni, divenuti i co-creatori e curatori del Museo Virtuale del Paesaggio DOLOM.IT ([www.museodolom.it](http://www.museodolom.it))<sup>1</sup>.

Nei primi incontri in classe è stato chiesto ad ognuno dei ragazzi di scrivere le parole che associavano, separatamente, ai termini "museo" e "virtuale". L'esercizio ci ha subito riservato una sorpresa. In primo luogo, e contrariamente all'esperienza di Umberto Eco alla quale ci ispiravamo, quasi nessuno dei giovani ha associato il museo a sentimenti negativi come la noia, preferendo, invece, collocarlo vicino a "cultura", "storia", "passato". L'impressione generale è che considerassero una visita ad un museo come un'esperienza scolastica e il patrimonio culturale come un oggetto di approfondimento tradizionale. Nessuno dei due rientrava nell'ambito della loro socialità quotidiana, né alcuno immaginava di potervi partecipare e contribuire. Esattamente inversa è risultata - e prevedibilmente - l'associazione alla parola "virtuale". Il virtuale era il territorio della loro vita privata e delle loro relazioni giornaliere. Quasi nessuno l'ha associata ad attività culturali.

Due mesi dopo gli stessi 200 ragazzi avevano costruito un museo virtuale e sperimentato attivamente l'abbinamento tra digitale e cultura del quale - poco prima, a stento immaginavano l'esistenza. La facilità con la quale si sono adattati a un meccanismo partecipativo che utilizza la digitalità per contribuire a un approfondimento culturale e a una reinterpretazione del patrimonio

---

<sup>1</sup> DOLOM.IT è un progetto dell'associazione ISOIPSE. Sinergie Strategie Territorio e della cucina creativa ADOMultimedia Heritage

della loro terra, ci ha fatto molto riflettere su che ruolo possano avere le culture digitali delle nuove generazioni nel "fare cultura", su che relazione si stia creando tra patrimonio digitale e patrimonio intangibile e che ambiti nuovi e potenzialità stia aprendo l'era digitale per la diffusione del patrimonio culturale.

Per rispondere alla sensibilità dei fruitori di oggi e soprattutto di domani, e armonizzarsi con le linee guida che si stanno consolidando in ambito europeo e mondiale, forse è opportuno intraprendere una riflessione sulla definizione stessa di "patrimonio intangibile" e riformularla affinché possa accogliere l'intero nuovo ambito di partecipazione culturale che il digitale sta aprendo in questo momento.

## **DIGITAL CULTURES: LE CULTURE DIGITALI PORTANO CON SÉ NUOVI MODELLI DI PENSIERO**

Alla stregua di una contaminazione culturale trasmessa attraverso il contatto con culture diverse, le "culture digitali" che si stanno diffondendo con il sopraggiungere dalle nuove generazioni portano con sé nuovi modelli di pensiero, di relazione, di apprendimento. In particolare, la rivoluzione dell'era di Internet e le innovazioni che da essa si propagano stanno profondamente modificando molti degli ambiti in cui la cultura viene prodotta e consumata.

Due sono le innovazioni portanti. Prima di tutto, le porte a cui accediamo al patrimonio culturale e ai luoghi di cultura sono diventate anche virtuali e, quindi, si stanno moltiplicando. Non è più solo il pubblico a "visitare" un luogo fisico, ma è il luogo stesso che fa la visita (Parry, Moseley, Kristiansen), entrando attraverso la rete negli spazi privati attraverso le "finestre" dei dispositivi mobili. Questo implica la necessità di ripensare e riconfigurare i punti di contatto con il patrimonio culturale, anch'essi divenuti intangibili.

In secondo luogo, le piattaforme sociali hanno introdotto un nuovo modello di costruzione di conoscenza basato sulla partecipazione e la co-produzione, che sta trasformando il ruolo del museo da tempio di trasmissione del sapere a piattaforma di costruzione di conoscenza e relazioni (Lundgaard, Hooper-Greenhill). Il Web 3.0, l'Immersive Internet, è un ambiente in continua espansione dove le persone interagiscono, formano comunità di lavoro, partecipano alla creazione di prodotti e servizi, contribuiscono all'innovazione, all'informazione e alla creazione e diffusione della conoscenza (Tapscott, Williams, Karl Kapp, Tony O'Driscott). Le culture digitali offrono, quindi, una nuova dimensione sociale ed umana, perfettamente integrata con quella fisica, che non si può più evitare di considerare.

## **DIGITAL AS CULTURAL HERITAGE: IL DIGITALE COME NUOVA COMPONENTE INTANGIBILE DEL PATRIMONIO**

Parallelamente al diffondersi di nuovi modelli di fruizione e produzione culturale, i musei e gli istituti di cultura hanno avviato la loro trasformazione da sedi del patrimonio materiale a promotori e ricreatori di elementi intangibili<sup>2</sup>. Nonostante i musei siano, per definizione, il regno

---

<sup>2</sup> Un segno di questa nuova sensibilità si avverte già a partire dagli anni '90. Risale al 1995 la prima legislazione regionale relativa agli *ecomusei*, con lo scopo di "ricostruire, testimoniare e valorizzare la memoria storica, la vita, la cultura materiale, le relazioni tra ambiente naturale e antropizzato, le tradizioni, le attività e il modo in cui l'insediamento tradizionale ha caratterizzato la formazione e l'evoluzione del paesaggio" (L.R. Piemonte 14 marzo 1995, n°31, succ. mod. on l.r. 17 agosto 1998, n°23)

degli oggetti reali e fisici, sempre di più stanno accrescendo la propria funzione di custodi e promotori della dimensione intangibile del patrimonio (Negri), rendendo possibile l'esperienza di oggetti dematerializzati sia all'interno - attraverso strumenti multimediali che trasmettono audio, video, immagini digitalizzate, ricostruzioni in 3D - che all'esterno, tramite il web. In entrambi i casi, si moltiplicano le possibilità, per ogni visitatore fisico e virtuale, di esperire il museo secondo la propria sensibilità, scegliendo a piacimento tra un range di approfondimenti che la realtà aumentata e l'associazione di notizie e informazioni correlate mette a disposizione.

A questa progressiva evoluzione si accompagna la formulazione del concetto di "salvaguardia" così come introdotto dalla Convenzione UNESCO per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale del 2003<sup>3</sup>: preservare gli elementi intangibili del patrimonio vuole dire mantenerli in vita continuamente attraverso atti di rigenerazione e riattivazione. È importante sottolineare, che non si tratta soltanto di affidare al digitale una funzione conservativa - digitalizzare per proteggere dalla scomparsa le espressioni intangibili del patrimonio - ma di ampliare lo spettro delle relazioni culturali. Il digitale è dinamico perché permette ai fruitori di partecipare alla continua ricreazione di senso e, così, garantisce che gli elementi intangibili continuino ad avere valore per la comunità. Grazie alle porte di accesso digitali - e alla filosofia che a queste si accompagna - i "fruitori" o meglio "co-creatori" culturali possono costruire le proprie narrazioni attorno a questi elementi patrimoniali, inserendoli all'interno di un contesto interpretativo.

## **DIGITAL FOR CULTURAL HERITAGE: NUOVI ORIZZONTI PER IL PATRIMONIO CULTURALE**

È chiaro, quindi, che il digitale apre un'intera nuova gamma di possibilità per il patrimonio culturale. Non si tratta meramente di portare online versioni digitali del patrimonio - tangibile o intangibile - ma di amplificare sia la sua offerta sia la possibilità di fruizione individuale. Lo schema della diffusione non è più lineare, ma radiale con il patrimonio al centro e, attorno, la ramificazione degli accessi, dei percorsi di visita, dei contributi allacciata con ogni singolo visitatore, la sua sensibilità, la sua conoscenza pregressa. In questo modo il fruitore ha la possibilità di divenire, parimenti, diffusore, ricercatore e fonte.

La realtà virtuale permette la ricostruzione e l'immersione in ambienti non più visibili, offrendo esperienze ed approfondimenti correlati che vanno oltre i limiti fisici degli oggetti e degli spazi. Per ottenere questi risultati, gli elementi patrimoniali non vanno, perciò, solo portati nel web. La loro digitalizzazione va modellata nelle forme e nei modi che ottimizzano la fruizione virtuale.

Il digitale e le sue promesse di partecipazione e co-produzione concretizzano la sfida lanciata dalla Convenzione di Faro. La rivoluzione del paradigma patrimoniale, che trasforma il patrimonio da oggetto a progetto di società, procede fianco a fianco con il paradigma di piattaforma lanciato dal Web 2.0 e 3.0. Gli strumenti e i linguaggi digitali - e le interazioni permesse dalla rete - sono lo strumento per costruire comunità - virtuali e reali - attorno agli elementi patrimoniali che le persone riconoscono "come riflesso ed espressione dei propri valori". È una delle strade possibili per la creazione di quelle comunità patrimoniali che sono identificate dalla Convenzione di Faro come essenziali per la salvaguardia - intesa come conservazione, valorizzazione e rigenerazione - del patrimonio.

---

<sup>3</sup> La convenzione infatti intende proteggere solo le manifestazioni culturali "costantemente ricreate dalle comunità e dai gruppi in risposta al loro ambiente, alla loro interazione con la natura e alla loro storia" che come tali quindi non sono immutabili e fossilizzate ma subiscono l'influenza delle interazioni con l'esterno: un concetto dinamico che sostituisce quello di folklore e di autenticità.

Da questi presupposti è nato il museo virtuale del paesaggio DOLOM.IT. “Paesaggio” perché, attraverso diversi strumenti multimediali si è materializzata una narrazione unica che unisce gli aspetti fisici – luoghi, reperti archeologici, elementi architettonici – e immateriali – i significati, le percezioni, le implicazioni culturali, di costume ed economiche dei luoghi nella loro evoluzione dal passato al presente.

“Virtuale” perché nasce con i ragazzi, guidati in un percorso di ricerca che parte dai musei e termina nella rete, dove i ragazzi stessi diventano curatori museali di uno spazio virtuale rivolto alla fruizione del pubblico. Questo museo, che costruisce le sue fondamenta partendo dalle culture digitali, si pone un duplice obiettivo: da un lato promuovere l'accesso ai contenuti digitali delle istituzioni culturali del territorio (*digital as cultural heritage*), le quali spesso per mancanza di risorse non riescono a digitalizzare il proprio patrimonio, dall'altro costruire e diffondere nuove interpretazioni di quello stesso patrimonio (*digital for cultural heritage*), che viene plasmato dalla sensibilità ed emotività dei giovani – fruitori e co-creatori assieme – che accedono al patrimonio e lo fanno proprio e contemporaneo rimodulandolo, in piena attuazione della Convenzione di Faro e della Convenzione Europea del Paesaggio del 2000.

Testo rilasciato con licenza CC BY NC

Stefania Zardini Lacedelli, 11 luglio 2016