

Mnemosyne family

Ci hanno riflettuto Platone, Aristotele, Agostino, Locke, Leibniz, Schelling, Bergson, Warburg, Benjamin... e in questo elenco ci stiamo dimenticando i nomi di tantissimi altri. Lo scibile conservato in forma di sistema non è solo una fantasia barocca, l'Archivistica è una Disciplina ausiliaria della Storia che è parente stretta di Mnemosyne, madre di tutte le Muse. Ma come Valery faceva dire a Monsieur Teste "Il difficile è ricordare ciò che domani vorrò aver ricordato". Si moltiplicano in tutto il mondo le iniziative volte alla creazione di archivi digitali per la condivisione della conoscenza e la partecipazione alla memoria collettiva. L'Unione Europea sta ora avviando il progetto "Europeana - The European Digital Library, Museum and Archive". Ne scrive Vittoria Azzarita per la rubrica Making Culture, a cura di Tafter.

Strategie europee di condivisione

di Vittoria Azzarita

Dall'Open Content Alliance all'Universal Digital Library, dal Sudan Open Archive alla World Digital Library, si moltiplicano in tutto il mondo le iniziative volte alla creazione di archivi digitali per la condivisione della conoscenza e la partecipazione alla memoria collettiva. In una società sempre più dipendente dalla libera circolazione dei contenuti digitali, lo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione moltiplica le strade dell'accessibilità...

Alcuni anni fa la città inglese di Warwick è stata la sede di un workshop internazionale, che ha tentato di definire le principali linee guida in materia di conservazione e valorizzazione dei dati di natura digitale per i successivi dieci anni. Partendo dal presupposto che la salvaguardia e la fruizione dei contenuti digitali stavano acquisendo un'importanza crescente nei settori scientifico, artistico e culturale, il seminario di Warwick ha avuto il merito di richiamare l'attenzione su problematiche ancora attuali. La natura complessa del dato digitale necessita, infatti, di sistemi di gestione capaci di supportare il dato durante il suo intero ciclo di vita. Inoltre gli applicativi preposti alla catalogazione degli oggetti virtuali sono soggetti ad una rapida obsolescenza, e vi sono ostacoli non trascurabili legati non solo agli aspetti meramente tecnologici - per l'ideazione e la progettazione di ambienti informatici in grado di gestire un'enorme quantità di dati -, ma anche a fattori di tipo economico e sociale, a causa degli elevati costi necessari per far fronte a questo tipo di investimenti, e delle pressioni orientate ad estendere i principi del diritto proprietario alle pratiche *open source*.

La rapida diffusione degli archivi multimediali digitali ha richiamato l'attenzione dell'Unione Europea, la quale attraverso l'istituzione di una Task Force atta a garantire l'accesso libero e permanente alle informazioni di origine digitale, si è posta l'obiettivo di redigere un piano d'azione strategico, capace di affrontare le principali tematiche inerenti gli aspetti tecnologici, organizzativi, economici, sociali e legali tipici di questo tipo di infrastrutture.

Una strada attraverso cui l'Ue ha cercato di soddisfare tali aspettative è rappresentata dal lancio del progetto "Europeana - The European Digital Library, Museum and Archive", che ha portato alla realizzazione di una piattaforma digitale in cui raccogliere e conservare immagini, suoni e parole provenienti da musei, biblioteche, archivi e raccolte audio-visive di tutta Europa. In una società che ama definirsi complessa, in cui tutto ciò che esiste è tessuto

insieme, la possibilità di accedere ad un numero enorme di informazioni - appartenenti ad ambiti disciplinari diversi - attraverso l'esplorazione delle infinite interconnessioni capaci di mettere in comunicazione tra loro oggetti che sono espressione di differenti linguaggi, rappresenta una metafora della complementarietà delle idee, dell'ampliamento degli orizzonti intellettuali, della logica di apertura e di condivisione della conoscenza tipica dell'era di internet.

La costruzione di questa rete tematica sta per giungere, ora, al completamento del primo step operativo con il lancio della prima versione interamente navigabile on-line, che dovrebbe avvenire durante il mese di novembre del 2008 e che consentirà di accedere liberamente ad oltre 2 milioni di oggetti digitali, tra filmati, fotografie, dipinti, mappe, manoscritti, libri, documenti audio-visivi e giornali. Una collezione che, lungi dall'essere statica, sarà costantemente aggiornata ed incrementata, fino a raggiungere un capitale di oltre 6 milioni di oggetti digitali, gratuitamente consultabili a partire dal 2010.

Questo progetto finanziato per 1.3 milioni di euro grazie ai fondi messi a disposizione dal programma europeo "eContentplus", pur presentando elevate potenzialità dovrà dimostrare nel corso del tempo non solo di essere effettivamente in grado di rendere il patrimonio culturale europeo più accessibile ed interoperabile - dove per interoperabilità si intende "la capacità dei sistemi tecnologici di informazione e comunicazione, come pure dei processi operativi che essi supportano, di scambiare dati e permettere la distribuzione dell'informazione e della conoscenza", secondo la definizione fornita dall'IDABC della Commissione Europea -, ma anche di possedere una struttura tecnologica attenta alle pratiche di fruizione. Come messo in evidenza da Nadia Riccio, oggi "ci si trova nell'impossibilità di identificare l'archivio con l'istituzione archiviante", come avveniva in passato, e assumono una rilevanza crescente sia "il proliferare di *archivi anarchici*" - costruiti a partire da esperienze di consumo e logiche di condivisione -, sia le questioni legate al cosa archiviare, alle forme assunte dagli oggetti archiviati, al come e al chi alla fine consulterà i dati catalogati.

La realizzazione di uno strumento per la consultazione e la condivisione di contenuti digitali rientra tra le iniziative chiave di una politica comunitaria di più ampio respiro, denominata "i2010 - Una società europea dell'informazione per la crescita e l'occupazione", con la quale l'Unione Europea a partire dal 2005 ha inteso promuovere un'economia digitale aperta e competitiva, conferendo alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione - ICT secondo l'acronimo inglese di Information and Communication Technologies - un ruolo di primo piano nella promozione dell'inclusione e della qualità della vita.

Tre le azioni previste da tale direttiva. La creazione di uno spazio unico europeo dell'informazione, attraverso cui garantire l'esistenza di un mercato interno aperto e competitivo per la società dell'informazione e i media. Il rafforzamento dell'innovazione e degli investimenti nel settore dell'ICT. La costruzione di una società europea dell'informazione basata sull'inclusione, per il raggiungimento degli obiettivi di sostenibilità economica, sociale ed ambientale.

Questo comparto che rappresenta circa l'8% del PIL dell'Unione Europea e che impiega il 6% della forza lavoro a livello europeo - contribuendo per il 25% alla crescita del PIL e per il 40% alla crescita della produttività dell'UE - non può ignorare il fatto che la convergenza digitale ed interattiva abbia delle conseguenze dirette sulle modalità attraverso cui coloro che producono e veicolano contenuti - destinati ad essere fruiti principalmente on-line - evolvono e accrescono le proprie performance. Per poter essere competitivi i digital content provider devono prestare particolare attenzione all'ideazione di nuove tipologie di contenuti, all'adozione di nuovi modelli di distribuzione e di business, alla creazione di nuove piattaforme capaci di offrire contenuti di più ampio respiro e dotate di modalità innovative di interazione, senza tralasciare l'osservazione e l'analisi dei comportamenti dei fruitori, che sovente producono repentine trasformazioni, dovute alle continue sperimentazioni di percorsi esplorativi inediti.

Come messo in evidenza da uno studio promosso dalla Direzione Generale Società dell'Informazione e Media della Commissione Europea sui contenuti interattivi e le loro implicazioni economiche e sociali, "nonostante le componenti tecnologiche di base siano disponibili e i modelli economici siano stati sviluppati, i mercati europei dell'ICT continuano a crescere più lentamente rispetto agli altri paesi sviluppati, primo tra tutti gli Stati Uniti. In particolare la distribuzione del valore aggiunto prodotto dai contenuti attraverso le piattaforme interattive (...) incontra alcune difficoltà in un'Europa ancora frammentata. (...) Alcuni contenuti non sono accessibili attraverso le piattaforme digitali interattive, ma solo attraverso i tradizionali canali di distribuzione. Alcuni utenti non hanno accesso ad alcune delle piattaforme. E soprattutto i contenuti non circolano in maniera soddisfacente attraverso i confini dei singoli stati". In un'Europa dove il 60% dei residenti è in possesso di un pc, dove il 46.2% della popolazione ha accesso ad internet, e dove solo il 12.6% delle connessioni pro capite avviene tramite collegamenti a banda larga, gli "investimenti in conoscenza" - che comprendono le spese per il settore Ricerca&Sviluppo, l'istruzione superiore e lo sviluppo di software - si attestano intorno al 4% del PIL comunitario, a fronte di una spesa sostenuta dagli Stati Uniti pari al 7%. Sono molti i paesi dell'UE che investono in questo settore cifre inferiori di circa il 30% rispetto a quelle messe a disposizione dai paesi americani, e solo la Svezia e la Finlandia hanno livelli di finanziamento comparabili con quelli americani.

Riprendendo quanto affermato in un lavoro di ricerca dal titolo esemplificativo "Has the European ICT sector a chance to be competitive?", l'Europa dovrebbe incoraggiare la diffusione di una conoscenza realmente accessibile a tutti, rendendo fruibili un'ampia gamma di contenuti attraverso molteplici piattaforme digitali, e dovrebbe farlo non solo all'interno dei singoli stati ma anche nel più vasto mercato unico europeo. L'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione può avere effetti diretti sulla crescita economica in quanto favorisce l'accumulazione del capitale umano e ne aumenta la produttività. Detto altrimenti il tasso di crescita economica di un paese dipende positivamente dalla produttività del capitale umano.

Facilitando i processi legati al settore della ricerca, attraverso l'immediata disponibilità di innumerevoli informazioni, le ICT contribuiscono alla creazione di conoscenza e all'aumento dello stock di capitale umano. E solo sollecitando l'accumulazione di questo capitale sarà possibile accrescere la competitività dell'Europa.

Riferimenti:

Dang Nguyen G., Genthon C (2006), *Has the European ICT sector a chance to be competitive?*, BEEP briefing n. 14, Bruges European Economic Policy, College of Europe

Gino Frezza (a cura di) (2008), *L'arca futura. Archivi medialti digitali, audiovisivi, web*, Roma, Meltemi Editore

MERIT (2006), *Economic impact of open source software on innovation and the competitiveness of the Information and Communication Technologies (ICT) sector in the UE*, Final Report

Screen Digest, Rightscom, Goldmedia, CMS Hasche Sigle (2006), *Interactive content and convergence: Implication for the information society*, Final report

[Europeana, connecting cultural eritage](#)

[i2010 Europe's Information Society](#)

La selezione dei contributi della rubrica **Making Culture** su *UnDo.Net* è curata da **Tafter**, la rivista online che opera nel campo dell'economia della cultura e che si presenta come punto di incontro per la ricerca sul rapporto cultura-impresa, sullo sviluppo locale, sulle possibilità offerte dalle nuove tecnologie in campo culturale, sulle modalità di interazione tra l'arte contemporanea e i suoi fruitori.

www.undo.net/makingculture