

**Contributi della Scuola a Rete
DiCultHer
alla proposta**

*“Safeguarding and enhancing
Europe's intangible cultural heritage”*



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School



www.diculther.eu

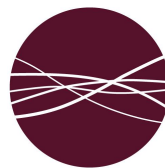


Digital Cultural Heritage School



[diculther.school](https://twitter.com/diculther.school)

Gennaio 2017



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

La conservazione del patrimonio culturale è una delle sfide che l'Europa deve saper affrontare

Con la presentazione della **Proposta Safeguarding and enhancing Europe's intangible cultural heritage** da parte del Sen. Paolo Corsini, il 22 Aprile u.s, all'Assemblea Parlamentare del Consiglio d'Europa (CoE), si è avviato l'iter per una **Risoluzione** dell'Assemblea del CoE per la definizione di una **strategia europea per la salvaguardia e valorizzazione dell'immenso patrimonio culturale immateriale** che attesta la pluralità delle Culture europee.



Doc. 14041
22 April 2016

Safeguarding and enhancing Europe's intangible cultural heritage

Motion for a resolution
tabled by Mr Paolo CORSINI and other members of the Assembly

This motion has not been discussed in the Assembly and commits only those who have signed it

Globalisation and the information society are radically changing the way we produce, consume, communicate with others and live our daily lives. Many of our local, regional and national traditions (music, song, dance, festivals, rituals, farming practices, cuisine, dialects, etc.) are disappearing; little by little, age-old occupations, craft activities and the corresponding skills and know-how are being lost.

The UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage acknowledges the serious threats of deterioration, disappearance and destruction hanging over the intangible cultural heritage. Almost all countries in Europe have ratified this Convention and have undertaken to co-operate at regional level to counter these threats. Nonetheless, the practical action taken is limited and unco-ordinated.

The Council of Europe and its member States must work together to safeguard Europe's intangible cultural heritage, an integral part of our cultural heritage of which there are only very few aspects we are familiar with. It is essential that we act to ensure that a part of our historical memory and our identity is not lost for ever.

IT opens up new possibilities for preserving, promoting and sharing our intangible cultural heritage. In this connection, under the Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (the Faro Convention), Parties undertake to develop the use of digital techniques to improve access to cultural heritage. This must be done in a considered and systematic way, also bearing in mind that the digital heritage constituted as a result must itself be afforded protection.

The Parliamentary Assembly should promote the creation of a European Intangible Heritage Forum, the framing of national strategies to preserve this heritage in digital format, and the exchange of best practices for its enhancement and its use for educational purposes.

Signed (see overleaf)

Doc: 14041 Motion for a resolution

Signed¹:

CORSINI Paolo, Italy, SOC
ARIEV Volodymyr, Ukraine, EPP/CD
BILGEHAN Gülsün, Turkey, SOC
ESEYAN Markar, Turkey, ALDE
FEIST Thomas, Germany, EPP/CD
FOULKES George, United Kingdom, SOC
GAMBARO Adele, Italy, ALDE
GIRO Francesco Maria, Italy, EPP/CD
GONÇALVES Carlos Alberto, Portugal, EPP/CD
HERKEL Andres, Estonia, EPP/CD
HOFFMANN Rózsa, Hungary, EPP/CD
HUSEYNOV Rafael, Azerbaijan, ALDE
İHSANOĞLU Ekmeleddin Mehmet, Turkey, EC
JENSEN Mogens, Denmark, SOC
KAVVADIA Ioanneta, Greece, UEL
KRISTO Borjana, Bosnia and Herzegovina, EPP/CD
LOPUSHANSKYI Andrii, Ukraine, ALDE
NEGUTA Andrei, Republic of Moldova, SOC
ÖNAL Suat, Turkey, EC
POMASKA Agnieszka, Poland, EPP/CD
QUINTANILLA Carmen, Spain, EPP/CD
REISS Frédéric, France, EPP/CD
SALLES Rudy, France, EPP/CD

Il passaggio da **Proposta** a **Risoluzione** comporta la presa in carico da parte delle Comunità scientifiche ed educative, degli operatori del settore e dei decisori europei, ai diversi livelli, delle importanti peculiarità delle culture europee, come l'estrema varietà di culture locali, la ricchezza dei patrimoni linguistici, la molteplicità dei paesaggi culturali europei, ecc.

La cultura è un elemento essenziale della nostra identità europea



Consultazione pubblica

L'11 luglio 2016 il Network DiCultHer, insieme con l'Istituto della Enciclopedia Italiana, raccogliendo la sfida sottesa nella proposta *Safeguarding and enhancing Europe's intangible Cultural Heritage*, ha organizzato una prima giornata di studio e di approfondimento per l'avvio della consultazione pubblica sul tema della conservazione e valorizzazione del patrimonio immateriale europeo.



L'ISTITUTO DELLA ENCICLOPEDIA ITALIANA E DIGITAL CULTURAL HERITAGE SCHOOL
SONO LIETI DI INVITARLA ALL'INCONTRO

CONSERVAZIONE E VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO IMMATERIALE DELLE CULTURE EUROPEE AVVIO DELLA CONSULTAZIONE PUBBLICA

Introduzioni ai lavori

GIANMARIA AJANI

Presidente DiCultHer, Rettore dell'Università degli Studi di Torino

MASSIMO BRAY

Direttore Generale Istituto della Enciclopedia Italiana

PAOLO CORSINI

Senato della Repubblica

Sono previsti interventi di

NICOLA BARBUTI, GIORDANO BRUNO, ARNALDO COLASANTI, EMMANUELE CURTI, LUCIO D'ALESSANDRO,
TULLIO GREGORY, FLAVIA MARZANO, PATRIZIA MATI, GIOVANNA MELANDRI, LAURA MORO,
CARLO OLMO, GERMANO PADINI, PAOLO PETROCELLI, MASSIMO PISTACCHI, RICCARDO POZZO, MICHELE RAK,
GINO RONCAGLIA, GIOVANNI SOLIMINE, LEANDRO VENTURA.

Modera

GERMANO PADINI

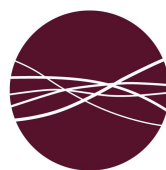
www.diculther.eu

Obiettivo:

**ripartire
dalla cultura
come bene
comune e
come
condivisione
per
sottolinearne
la centralità
nella
"nuova"
Europa**

da:

Il Sole24ore



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

Ripartire dalla cultura come *bene comune*

Ripartire dalla cultura come *bene comune* e come condivisione (inclusione): è questo il messaggio forte che arriva dalla mozione per la risoluzione *Safeguarding and enhancing Europe's Intangible Cultural Heritage* e dallo stesso [progetto #DiCultHer](#). Qui di seguito il link al [video](#) della giornata di avvio dell'iniziativa, svoltasi presso l'Istituto dell'Enciclopedia Italiana Treccani

IL PROGETTO #DICULTHER

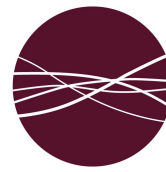
Cultura come bene comune e come condivisione per un'Europa realmente aperta e inclusiva

—di Piero Dominici | 31 agosto 2016

Da [Il Sole24ore](#) del 31 Agosto 2016

..... ridare senso e significato a quel "progetto" iniziale così importante, ripartendo proprio dalle identità, dalla memoria, dalle culture, da tutto ciò che a livello materiale e immateriale, segna e traccia in maniera indelebile le storie e i vissuti delle persone, delle organizzazioni e delle civiltà; e tutto questo, in un momento particolarmente critico che sembra lasciare poco spazio al dialogo, al confronto, alla contaminazione tra culture e sistemi di orientamento valoriale e conoscitivo differenti.

Innovare la conservazione del patrimonio



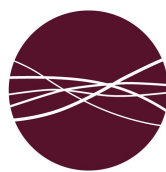
DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

Ripensare/ricostruire un modello di Europa aperta e inclusiva

Una sfida che dovrà concentrare le proprie azioni sulla **co-creation** di un sistema di azioni per la conservazione e la valorizzazione dell'ingente patrimonio culturale intangibile europeo, rimettendo al centro quel "progetto d'Europa" - **anche rispetto al suo essere «bene comune» e dispositivo fondamentale di coesione sociale** - per un "nuovo umanesimo" e un "rinascimento digitale" – spesso evocati anche in documenti istituzionali - che, per avere qualche possibilità di concretizzarsi, devono incontrare le condizioni culturali e di contesto che modifichino la percezione individuale e collettiva **rispetto al valore assoluto della cultura** - e non soltanto delle culture digitali (che ne sono parte integrante!). Una cultura intesa anche come patrimonio artistico, storico, identitario (storie di vita, memorie, vissuti, immaginari, luoghi, territori etc.) in grado, evidentemente insieme ad adeguate politiche sociali, ripensate in chiave europea e transnazionale, di riconsolidare quei legami sociali che appaiono sempre più indeboliti dalle "forze" della frammentazione e dal trionfo di valori individualistici.

o un percorso per discutere noi stessi il rapporto fra spazi e modi di abitarli, una riflessione sul vero patrimonio intangibile - la nostra visione della cultura come base imprescindibile per immaginarci un futuro - da curare in questo momento di crisi del modello europeo. **Abbiamo bisogno di avviare un nuovo vocabolario**, nuovi strumenti di relazione con la realtà contemporanea e la sua memoria, attraverso un nuovo **approccio ultra-disciplinare**, per nutrire secondo nuove dinamiche la relazione con i luoghi che viviamo. **Dal rilancio dei territori, non più come teche/musei del vissuto**, ma come qualcosa di vivo e continuamente plasmabile e plasmante i bisogni e le sfide della contemporaneità (anche in termini economici e di sviluppo). **Nuove oikonomie** (per una nuova relazione fisica con l'immateriale che comprenda il mondo digitale, **gamification, storytelling** di nuova generazione, etc.), nuove regole dell'abitare, per uscire dalle teche stanche che siamo, e creare **nuovi matrimoni rigenerativi della vecchia Europa**.

[Artlab16-Mantova](#) (28/9/2016)



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

La cultura, il digitale, una risorsa strategica per l'Europa

La proposta *Safeguarding and enhancing Europe's intangible cultural heritage* presentata il 22 Aprile 2016 in Assemblea CoE, e l'11 luglio presso l'Istituto della Enciclopedia Treccani, **ha aperto un ampio confronto** – sia attraverso incontri, sia e soprattutto in modalità on line attraverso un sito dedicato

(www.diculther.today.eu) all'interno del Network DiCultHer, anche per contribuire rinnovare la definizione di *Intangible Cultural Heritage* articolata dall'UNESCO nel 2003, in conseguenza dell'esplosione nell'ultimo decennio della comunicazione internet e della produzione di contenuti digitali, che, oltre ad ampliare a livello globale l'accessibilità alle entità culturali, hanno anche generato nuove forme di conoscenza e documentazione delle stesse, nonché la produzione di nuove entità culturali digitali. Il *digitale non più solo strumento, ma vera e propria condizione/categoria culturale.*

Un confronto facilitato dal fatto che nel Network DiCultHer coesistono non solo **Università** particolarmente attente al fenomeno, ma anche rilevanti **Istituzioni di Cultura, Scuole, pubbliche e private che nel loro insieme costituiscono un grande ed originale patrimonio della memoria del Paese e dell'Europa, impegnate non solo a conservare e a valorizzare i patrimoni culturali, ma anche a svolgere un ruolo di integrazione dell'offerta educativa e formativa universitaria e post-universitaria, nella prospettiva di contribuire alla formazione delle competenze necessarie per il Digital Cultural Heritage.**

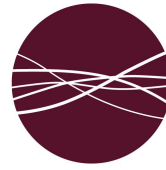
Digital Aevum

Il digitale ha trasformato e sta trasformando le modalità di produzione, condivisione e trasmissione del sapere e il nostro modo stesso d'interagire con esso e di interpretarlo. La diffusione sempre più capillare di metodi e tecniche digitali in tutti i livelli sociali e culturali porta con sé una democratizzazione della conoscenza e della cultura senza precedenti, rendendo il cittadino attore privilegiato e intelligente nello sviluppo sostenibile della nuova società globale, fondata sulla co-creation

Nel giro di un solo decennio, la Rivoluzione Digitale ha però introiettato le comunità globali nel Digital Aevum, l'era della digitalizzazione/dematerializzazione in cui l'intero "docuverso" esistente e in fieri è categorizzabile come identità non-tangibile e non-materiale della contemporaneità, portando con sé la sfida forse più delicata da quando ha avuto inizio nelle comunità umane la comunicazione codificata: la conservazione delle entità ormai caratterizzanti i codici esistenziali e comunicativi dell'evo digitale contemporaneo.

"Si c'était à refaire, je commencerais par la culture"

Jean Monnet, 1976, Memoires



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School



Digital Aevum

Le nuove tipologie di entità culturali **intangibili/immateriali** che stanno emergendo sulla spinta dell'evoluzione digitale in atto sono le entità culturali digitali, caratterizzate da:

“intangibilità per essenza e definizione

“immaterialità per la possibilità di utilizzo di alcune entità misurabili e commerciabili quali risorse in grado di generare benessere.



Firenze, 2 dicembre 2016



nicola.barbuti@uniba.it



Valorizzazione vs Conservazione?

Criticità:

“solo da poco tempo si è iniziato ad affrontare seriamente la problematica della conservazione delle entità digitali già prodotte e in fieri

“persiste l'incapacità di svincolare il digitale e la digitalizzazione/dematerializzazione sia dalla categorizzazione quale strumento al servizio dell'analogico del 2005, sia dall'attuale uso compulsivo strettamente correlato alla funzione di semplificazione e valorizzazione del presente/corrente

Linea evolutiva:

“riconoscere al digitale il rango di *facies culturale* dell'avo contemporaneo.

Firenze, 2 dicembre 2016



nicola.barbuti@uniba.it



Verso una Risoluzione dell'Assemblea Parlamentare del Consiglio d'Europa (CoE)

La riflessione, innescata con la proposta ***Safeguarding and enhancing Europe's intangible cultural heritage***, ha rappresenta in questo senso anche un'occasione rilevante per partecipare a pieno titolo al confronto finalizzato alla costruzione di quello **Spazio Europeo della Cultura** da molti auspicato per una Europa protagonista della Conoscenza, dell'Innovazione e della Cultura nel mondo; per la creazione di un sistema di educazione al patrimonio in grado di coinvolgere una pluralità di soggetti, di tradursi in forme di coinvolgimento per la gestione e la salvaguardia dei luoghi della cultura e nell'acquisizione di nuove e qualificate conoscenze e competenze **per il sostegno ai processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva europea**.

Anche per queste prospettive, la **Scuola a rete DiCultHer ha raccolto la sfida di sostenere la proposta *Safeguarding and enhancing Europe's intangible cultural heritage* in Europa, attraverso una consultazione pubblica WWW.DICULTHER.TODAY che parte dal network di Istituzioni che la costituiscono, ma aperta a tutte le organizzazioni italiane che hanno inteso partecipare,**

#DICULTHERTODAY
#dimensionedigitale #culture #arti #connessioni #conoscenza

Aggiornamenti Recenti Attiva/disattiva notificazione dei commenti | Scorciatoie da tastiera

Redazione 10:01 pm il agosto 29, 2016 Permalink | Risposta

Come partecipare alla consultazione?

La rete per la Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School vi dà il benvenuto in #diculthertoday, uno spazio di **discussione pubblica** sui temi del **digitale come patrimonio culturale e per il patrimonio culturale**.

Le attività si avviano con la consultazione pubblica sulla **mozione per una risoluzione dell'Assemblea Parlamentare del Consiglio d'Europa sulla salvaguardia e valorizzazione del patrimonio culturale immateriale europeo**, presentata dal Sen. Paolo Corsini come primo firmatario. **Ogni spunto emerso dal dibattito su queste pagine ha la possibilità di essere recepito** nel position paper italiano per la risoluzione, che sarà approntato entro la fine del 2016, sotto il coordinamento del prof. Piero Dominici con il supporto tecnico degli Stati Generali dell'Innovazione.

Azioni

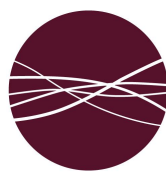
- Partecipa alla discussione
- Pubblica la tua riflessione
- Studia i contributi degli esperti
- Segui gli eventi

Hashtag

- social integration (1)
- plurilinguism (1)

Una rilevante occasione per offrire un contributo all'anno europeo dedicato alla cultura (2018) che, soprattutto in questo momento di crisi, deve diventare il motore trainante di una nuova fase di integrazione e crescita dello spazio europeo.

« Senza le Utopie di altri tempi, gli uomini vivrebbero ancora nelle spelonche » Anatole France



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

Il contributo della Scuola a Rete DiCultHer

Al Network [DiCultHer](#) oggi aderiscono oltre sessanta organizzazioni culturali italiane, tra cui 27 Università, Istituzioni culturali, Enti di ricerca ed imprese. Un **Network** rappresentativo di competenze ed interessi sul patrimonio culturale che, pur approcciando, in relazione ai rispettivi mandati istituzionali, il tema delle competenze e della valorizzazione del **Cultural Heritage**, ed in particolare nel **Digital Cultural Heritage** da diversi punti di vista, **si riconosce in un modello operativo di condivisione dei saperi che fa della 'titolarità' culturale e dell'accesso ai contenuti "fattori" abilitanti per promuovere modelli formativi in linea con le esigenze del sistema Paese e in Europa, per assicurare il "diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale".**

Preservare, promuovere e condividere il patrimonio culturale intangibile per riaffermare la ricchezza, la varietà e la molteplicità delle culture e dei "paesaggi sociali e culturali" europei nello sforzo – forse, nell'utopia – di realizzare/edificare davvero uno spazio pubblico, sociale e comunicativo, in grado di riaffermare con chiarezza il valore dell'essere Persone, il valore dell'essere Cittadini, il valore di essere e far parte di quell'importante visione che si chiama Europa: <https://t.co/KMBZguOcpH>

La riflessione sul patrimonio intangibile nell'era digitale all'interno del mondo della Scuola ha dato origine a un confronto vivace tra scuole, musei, associazioni, singoli individui, dando voce a circa quattrocento giovani in varie parti d'Italia permettendo loro di immaginare strumenti concreti per vivere il patrimonio culturale nel loro tempo.

Nell'Allegato 1, 2, e 3, sono riportati le modalità e gli esiti della consultazione, le cui conclusioni sono riportate di seguito.

Assicurare il "diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale".



Verso una prima categorizzazione della Digital Culture

Digital FOR Cultural Heritage

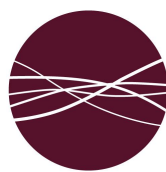
processi, metodi e tecniche digitali finalizzati alla co-creazione di entità culturali digitali riproducenti nei contenuti entità culturali analogiche materiali, intangibili e immateriali (digital libraries, musei virtuali, database demotnoatnropologici, etc.).

Digital Cultural Heritage

processi, metodi e tecniche digitali finalizzati alla co-creazione di entità native digitali che registrano nei contenuti l'attività corrente delle comunità contemporanee, da salvaguardare, conservare e trasferire quale potenziale memoria storica per le generazioni future.

Digital AS Cultural Heritage

approcci culturali, processi, metodi e tecniche finalizzati a garantire la conoscenza, salvaguardia, conservazione e permanenza nello spazio e nel tempo delle entità culturali digitali intangibili e immateriali contemporanee, sia derivate da analogico sia native, valorizzandole in quanto testimonianza e memoria storica delle culture dell'attuale **Digital Aevum**



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

Digital FOR/AS Cultural Heritage:

APRE NUOVE PORTE DI ACCESSO alla conoscenza

È entità da CONSERVARE quale MEMORIA

PERMETTE di espandere l'esperienza

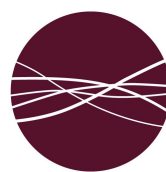
DIGITAL CULTURE

Implementazione di un insieme integrato di approcci culturali e formativi, processi, metodi, e tecniche finalizzati alla co-creazione di un SISTEMA DI COMPETENZE DIGITALI CONSAPEVOLI, in grado di innescare processi di costruzione di reti abilitanti alla salvaguardia, conservazione, sostenibilità, stabilità, trasferimento, accessibilità, riuso delle entità culturali digitali contemporanee e future, tramite acquisizione cosciente dell'identità loro connaturata di potenziale memoria storica dell'evo digitale contemporaneo.

Digital Culture = Intangible Cultural Heritage

“La comunità patrimoniale è costituita da un insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici dell’eredità culturale, e che desidera, nel quadro di un’azione pubblica, sostenerli e trasmetterli alle generazioni future”

*Convenzione quadro del Consiglio d'Europa
sul valore dell'eredità culturale per la società
Faro, 27 Ottobre 2005*



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

PER UNA SCUOLA PROTAGONISTA NELLA CITTADINANZA ATTIVA PER LA RI-DEFINIZIONE DELLA CULTURA INTANGIBILE E IMMATERIALE ALL'ALBA DELL'ERA

Per consentire la più larga partecipazione alla Consultazione pubblica ed in particolare per coinvolgere pienamente il mondo degli studenti e dei docenti a questo appuntamento culturale, è stato elaborato un **questionario ad hoc** reperibile all'indirizzo <https://form.jotformeu.com/62531357611350>.

Il questionario è stato somministrato a circa quattrocento giovani attraverso una duplice modalità:

- **incontri diretti** con classi di studenti di scuola secondaria superiore (e docenti referenti) all'inizio dell'anno scolastico 2016/17
- **comunicazioni da parte degli Uffici Regionali Scolastici** interessati con invito ad utilizzare il materiale con gli studenti, e compilare il questionario in citato [modalità on line](#)

Per consentire l'adeguata partecipazione alla consultazione è stato predisposto e reso disponibile nel sito della consultazione anche un documento di indirizzo e del materiale didattico (ALLEGATO 4) per avvicinare studenti e docenti al tema del patrimonio culturale immateriale.





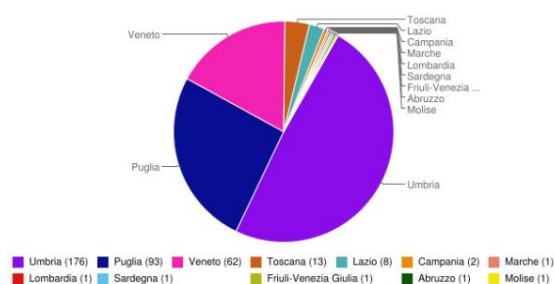
RISULTATI QUANTITATIVI (Allegato 1)

Per una scuola protagonista nella cittadinanza attiva
per la ridefinizione della cultura intangibile e
immateriale all'alba dell'era digitale

contributi alla **CONSULTAZIONE PUBBLICA IN TEMA DI CONSERVAZIONE E VALORIZZAZIONE
DEL PATRIMONIO IMMATERIALE DELLE CULTURE EUROPEE**

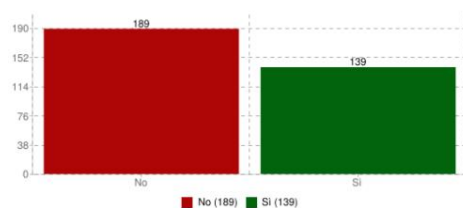
RISULTATI QUANTITATIVI DELL'INDAGINE ONLINE

DA QUALE REGIONE RISPONDI?



PERCHÉ RITIENI IMPORTANTE PRESERVARE IL PATRIMONIO CULTURALE?

HAI MAI AFFRONTATO IL TEMA DEL PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE A SCUOLA?



SE HAI RISPOSTO NO, PENSI CHE POSSA ESSERE INTERESSANTE FARLO IN FUTURO?

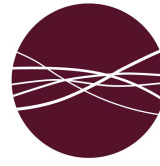




RISULTATI AREE CAMPIONI DI:
1) PROVINCIA DI BELLUNO
(ALLEGATO 2)
2) REGIONE UMBRIA (ALLEGATO 3)

Come è possibile desumere dai Report delle due aree campioni, **emerge una definizione estensiva di patrimonio intangibile** che include, oltre alle tipologie citate nella Convenzione UNESCO sulla salvaguardia del patrimonio immateriale (2003), anche elementi paesaggistici. Il "Paesaggio" è una macrocategoria talmente ampia da fare rientrare anche le altre: nella sua dimensione multisensoriale abbraccia elementi visivi (caratteristiche estetiche, stile architettonico), sonori (dialetti e tradizioni orali), olfattivo/gustativi (prodotti e sapori locali) del patrimonio intangibile. Inoltre, è una categoria che va oltre le distinzioni tra naturale e culturale, tangibile e intangibile, per spostare l'attenzione sulla percezione di un territorio nella sua globalità. La frequenza con cui elementi paesaggistici vengono fatti rientrare pienamente all'interno della categoria di patrimonio culturale intangibile può essere lo spunto per individuare nel paesaggio una cornice interpretativa sistemica per analizzare il patrimonio culturale.

definizione
estensiva di
patrimonio
intangibile
che include
anche
elementi
paesaggistici



DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

Sulla consapevolezza del ruolo delle ICT per il patrimonio intangibile

Sulla consapevolezza del ruolo delle ICT per il patrimonio intangibile, le risposte indicano come gli strumenti digitali siano percepiti dalle nuove generazioni come un canale "naturale" per la ricerca e la fruizione culturale. Nonostante le differenze nei livelli di consapevolezza delle potenzialità della rete, più della metà degli esempi proposti e delle esperienze digitali citate dimostrano un'ampia conoscenza degli strumenti a disposizione per la cultura (archivi interattivi, collezioni online) che deriva da esperienze personali di visita di siti internet di musei e città per motivi di conoscenza e ricerca o di programmazione di un viaggio. Molte delle esperienze positive citate appartengono a musei (come il MOMA di New York) che hanno sviluppato molto la propria presenza online, considerando ormai il proprio sito e le proprie piattaforme "spazio museale" al pari di quello fisico. Ma ciò che colpisce ancora di più è la capacità **di trasferire alla propria realtà culturale** molte delle pratiche introdotte dall'era digitale in altri settori mettendo in risalto quanto i giovani siano interessati al loro territorio, purché si permetta loro di interpretarlo con gli strumenti che sono abituati ad usare nella vita di tutti i giorni. Più che al mondo delle *app*, gli studenti sembrano attratti dai social network e dalle piattaforme di video e musica in streaming, spazi di socialità virtuale dove potrebbero trovare posto nuove forme di valorizzazione ed espressione culturale.

**Contributi della Scuola a Rete
DiCultHer
alla proposta**

*õSafeguarding and enhancing
Europe's intangible cultural heritageö*

ALLEGATO 1

Indagine online: risultati quantitativi



DiCultHer

Digital Cultural Heritage School



www.diculther.eu



Digital Cultural Heritage School



[diculther.school](https://twitter.com/diculther.school)

Gennaio 2017



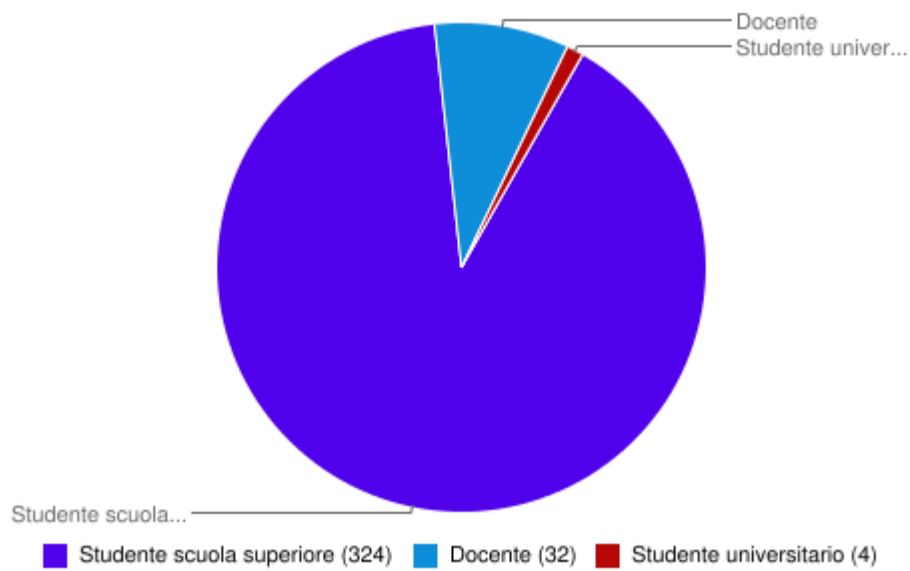
DiCultHer
Digital Cultural Heritage School

Per una scuola protagonista nella cittadinanza attiva
per la ridefinizione della cultura intangibile e
immateriale all'alba dell'era digitale

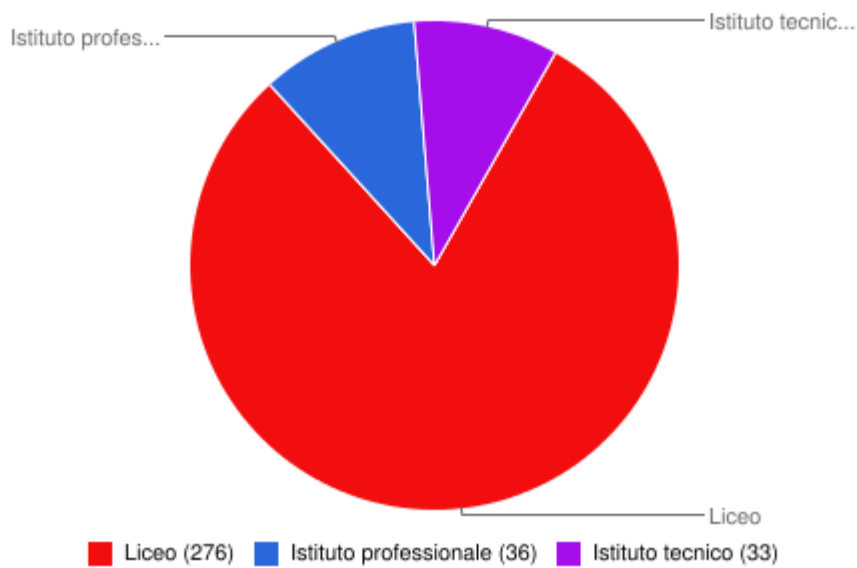
contributi alla CONSULTAZIONE PUBBLICA IN TEMA DI CONSERVAZIONE E VALORIZZAZIONE
DEL PATRIMONIO IMMATERIALE DELLE CULTURE EUROPEE

RISULTATI QUANTITATIVI DELL'INDAGINE ONLINE

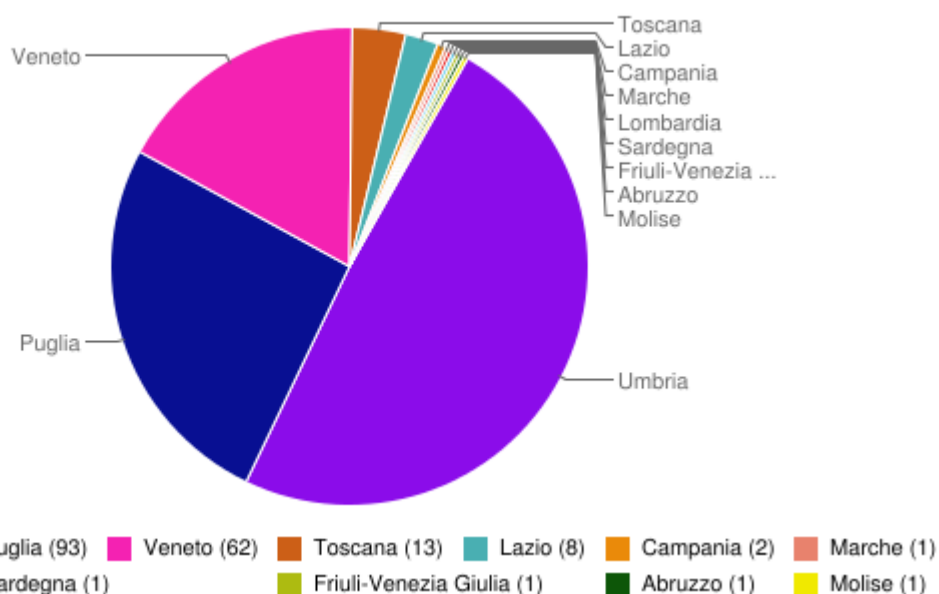
CHI SEI?



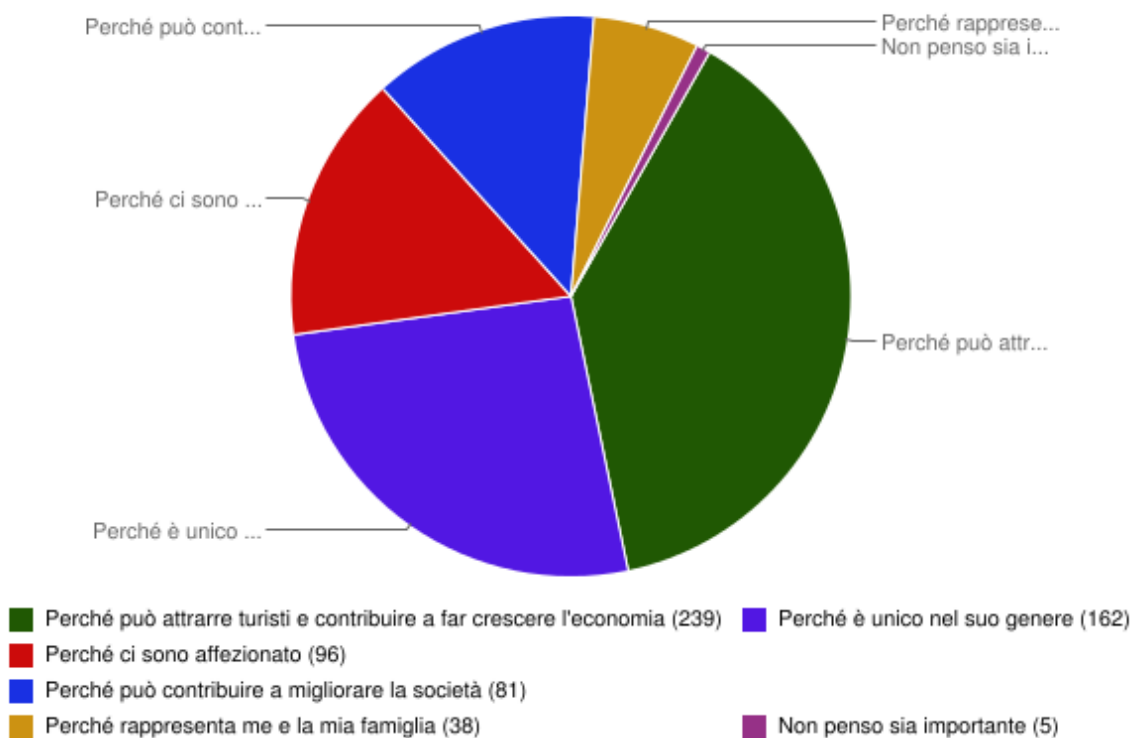
STUDENTI E DOCENTI DI SCUOLA SUPERIORE Da quale tipo di scuola?



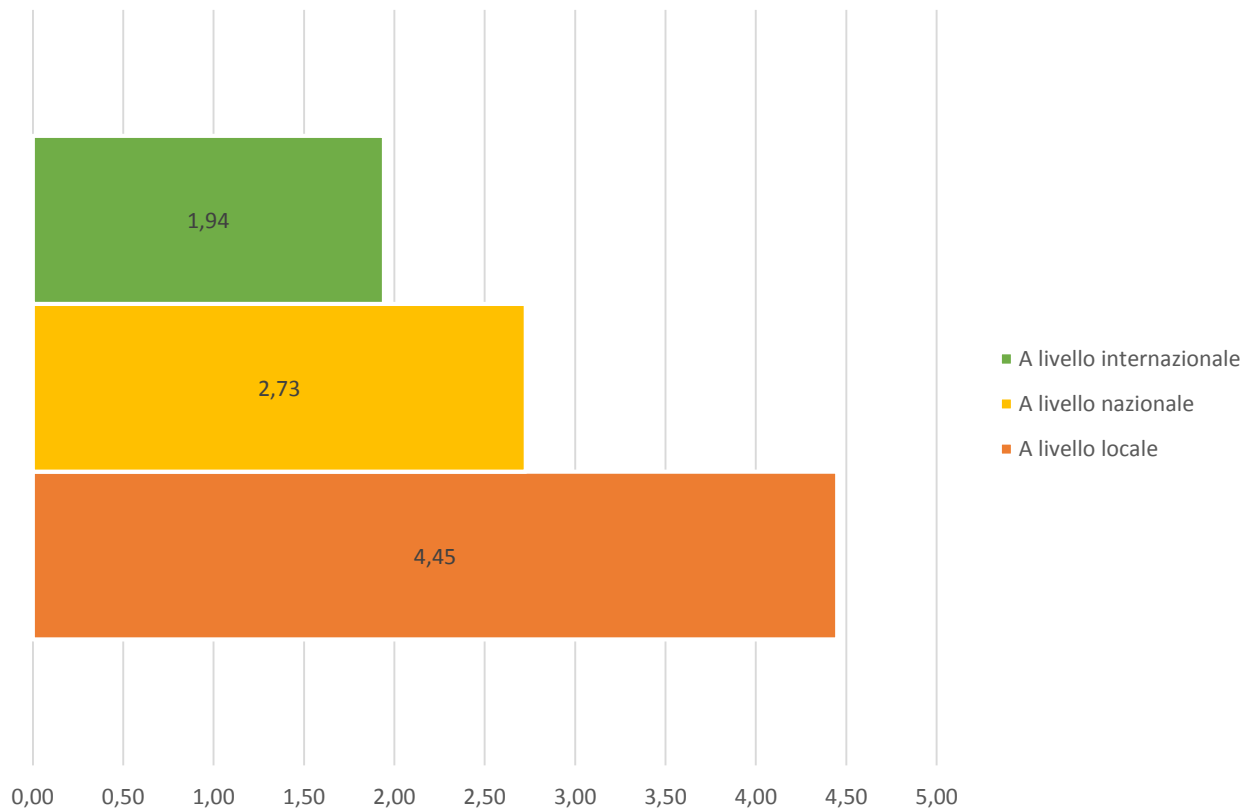
DA QUALE REGIONE RISPONDI?



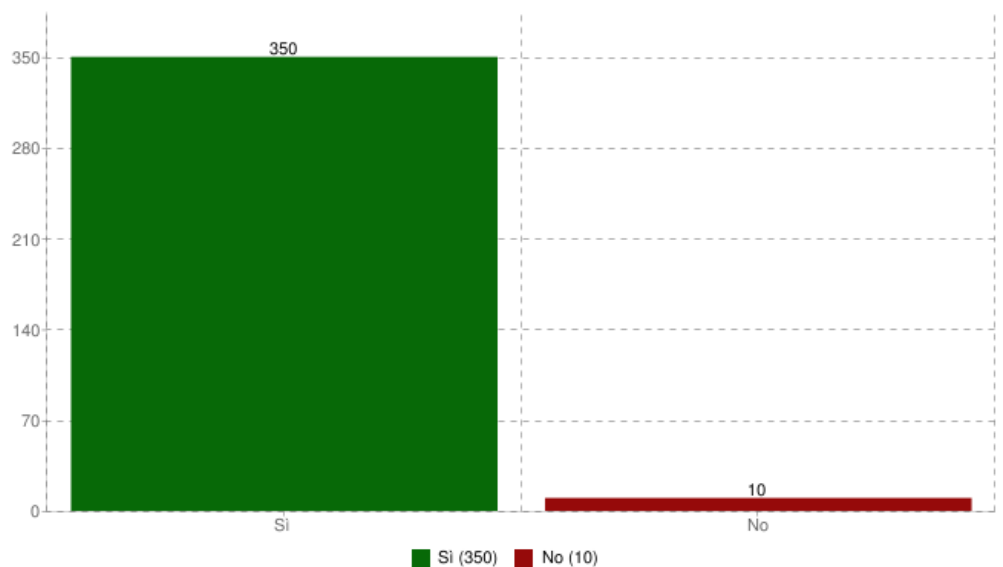
PERCHÉ RITIENI IMPORTANTE PRESERVARE IL PATRIMONIO CULTURALE?



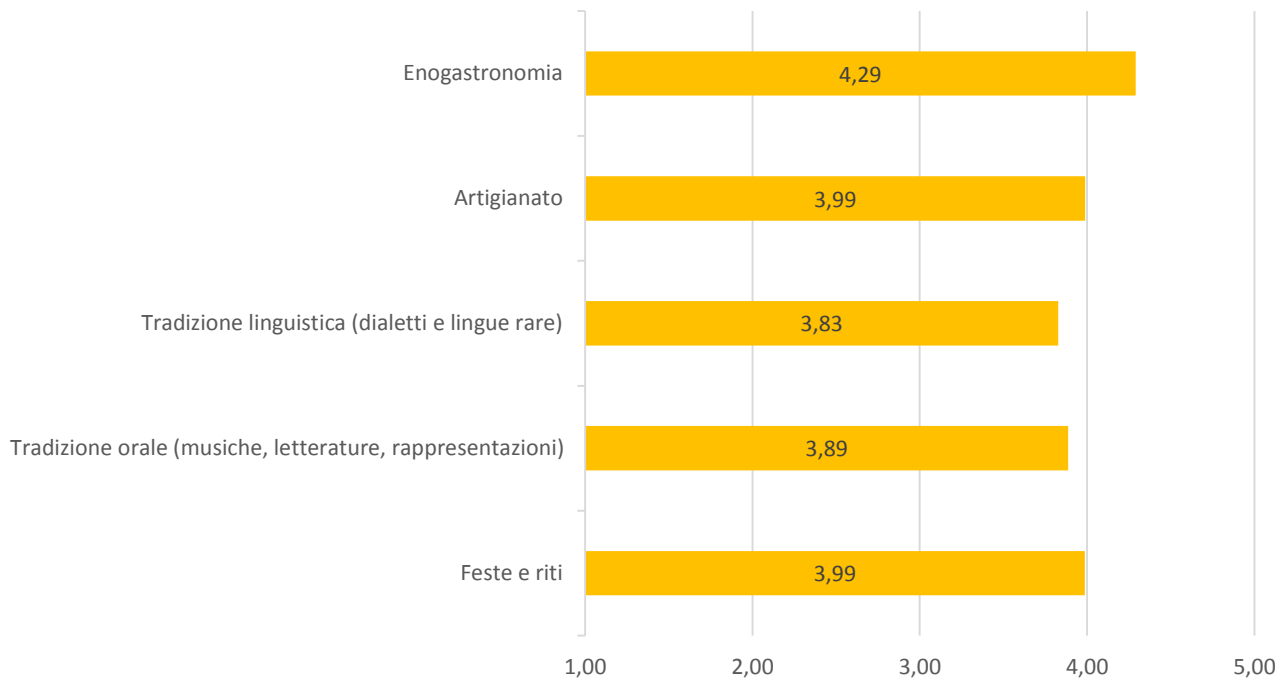
IN UNA SCALA DA 1 (PER NIENTE) A 5 (MOLTISSIMO), QUANTO È CONOSCIUTO IL PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE DEL TUO TERRITORIO?



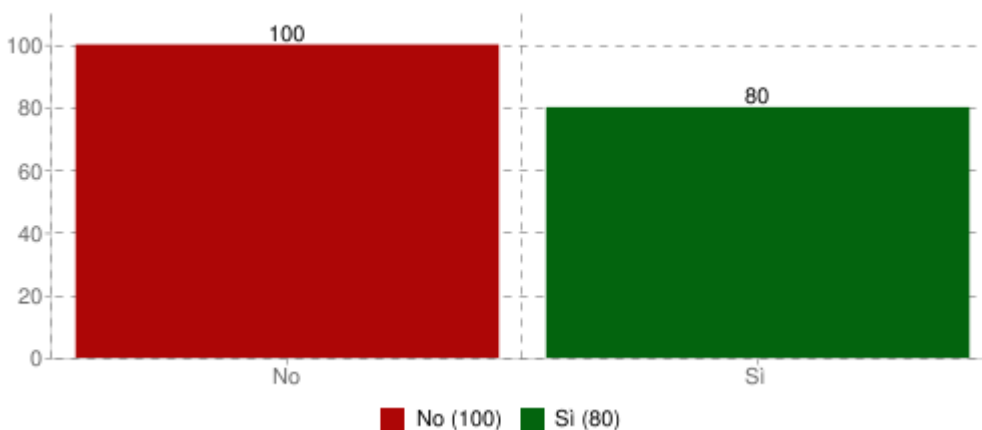
La convenzione UNESCO 2003 introduce il concetto di salvaguardia come l'insieme di misure volte a garantire la vitalità del patrimonio culturale immateriale. Secondo te, incrementare la conoscenza degli elementi intangibili del patrimonio culturale può contribuire alla loro salvaguardia e, quindi, a renderli più vivi?



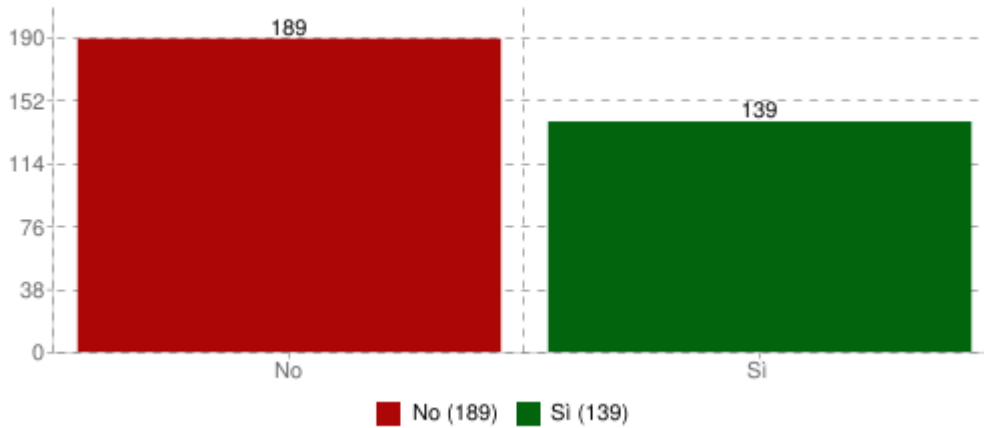
QUALI SONO I TEMI DEL PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE SU CUI PENSI SIA PIÙ IMPORTANTE PUNTARE IN UNA SCALA DA 1 (PER NIENTE) A 5 (MOLTISSIMO)?



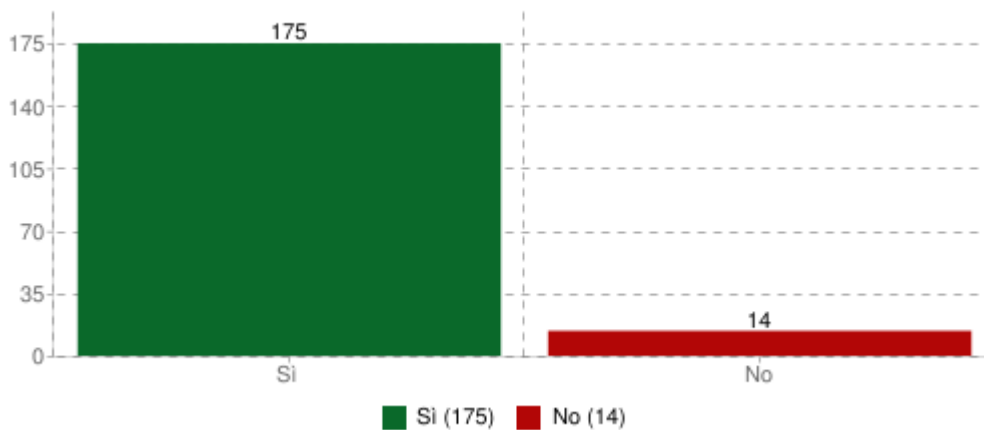
HAI MAI FATTO UN'ESPERIENZA SOLO DIGITALE DI UN PATRIMONIO CULTURALE (TANGIBILE O INTANGIBILE), SENZA AVERLO MAI VISTO O FRUITO DAL VIVO?



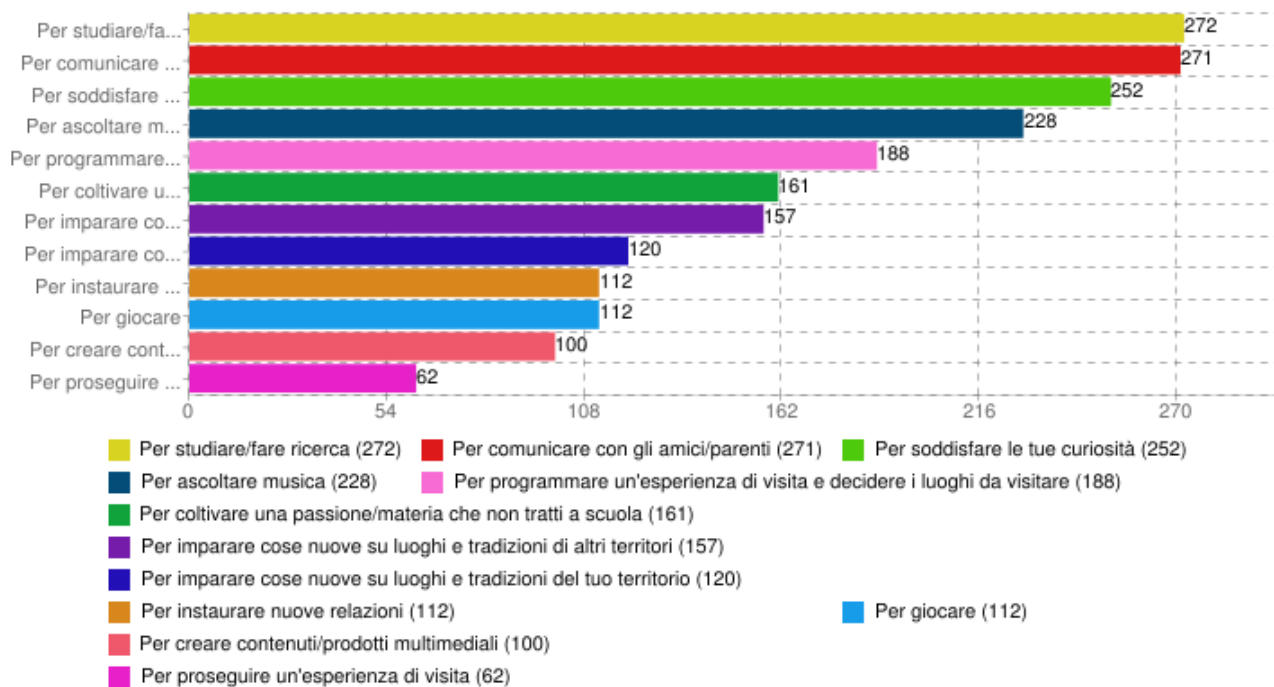
HAI MAI AFFRONTATO IL TEMA DEL PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE A SCUOLA?



SE HAI RISPOSTO NO, PENSI CHE POSSA ESSERE INTERESSANTE FARLO IN FUTURO?



IN QUALI AMBITI GLI STRUMENTI E LINGUAGGI DIGITALI ENTRANO NELLA TUA VITA? (SCELTA MULTIPLA)



**Contributi della Scuola a Rete
DiCultHer
alla proposta**

*“Safeguarding and enhancing
Europe's intangible cultural heritage”*

ALLEGATO 2

Report risultati: Provincia di Belluno



DiCultHer

Digital Cultural Heritage School



www.diculther.eu



Digital Cultural Heritage School



[diculther.school](https://twitter.com/diculther.school)

Gennaio 2017

**PER UNA SCUOLA PROTAGONISTA NELLA CITTADINANZA ATTIVA PER LA
RIDEFINIZIONE DELLA CULTURA INTANGIBILE E IMMATERIALE ALL'ALBA
DELL'ERA DIGITALE**

Contributi alla Consultazione pubblica promossa dalla Digital Cultural Heritage School

REPORT DEI RISULTATI

AREA CAMPIONE: PROVINCIA DI BELLUNO



INDICE

Pag.2	Introduzione
Pag.3	Parte I: IL QUESTIONARIO
	<i>I. Caratteristiche del campione e modalità di somministrazione</i>
	<i>II. Percezione del patrimonio intangibile del territorio: esempi e categorie emerse</i>
	<i>III. Consapevolezza del ruolo delle ICT per il patrimonio intangibile: esperienze e proposte di valorizzazione digitale</i>
	<i>IV. Conclusioni</i>
Pag. 8	Parte II: LA TAVOLA ROTONDA
	<i>Tavolo I: La memoria digitale</i>
	<i>Tavolo II: Il gioco come medium culturale</i>
	<i>Tavolo III: Il coinvolgimento digitale</i>
	<i>Tavolo IV: La rete per creare comunità patrimoniali</i>
	<i>Tavolo V: Far rivivere l'intangibile</i>

INTRODUZIONE

Grazie al partenariato tra il museo virtuale DOLOM.IT, Scuole in Rete per un mondo di solidarietà e di Pace e l'Ufficio Scolastico Territoriale, tra ottobre e dicembre 2016 il territorio bellunese ha partecipato alla [consultazione pubblica nazionale](#) indetta dalla Digital Cultural Heritage School.

La riflessione sul patrimonio intangibile nell'era digitale ha dato origine a un confronto vivace tra scuole, musei, associazioni, singoli individui. Ma soprattutto ha dato voce a 150 giovani bellunesi, permettendo loro di immaginare strumenti concreti per vivere il patrimonio culturale nel loro tempo e di sottoporre le loro idee al Consiglio d'Europa.

Propulsore di questo processo è stato DOLOM.IT, un museo virtuale partecipativo che coinvolge studenti, docenti, ricercatori e testimoni del territorio nella valorizzazione e reinterpretazione digitale del paesaggio dolomitico. Nato nel 2016 da un'idea dell'associazione ISOIPSE e dalla fucina creativa ADOMultimedia Heritage, il progetto ha già coinvolto 200 studenti provenienti da tutta la Provincia di Belluno, che sono stati protagonisti anche della consultazione. Oltre a contribuire alla redazione e alla somministrazione del questionario, lo staff di DOLOM.IT ha organizzato una tavola rotonda con 80 studenti e 10 esperti del settore, che si è svolta il 26 novembre 2016 al Museo Interattivo delle Migrazioni.

In questo report i risultati del questionario dell'area bellunese vengono integrati alle riflessioni emerse durante la tavola rotonda.



Sei uno studente o un docente? Partecipa alla consultazione pubblica sul patrimonio intangibile nell'era digitale!

- compila il questionario online
- partecipa ai giochi sulla pagina Facebook di DOLOM.IT
- contribuisci al position paper italiano che verrà portato in Consiglio d'Europa



PARTE I: IL QUESTIONARIO

I. Caratteristiche del campione

Il questionario è stato compilato da 51 studenti¹ e 9 docenti della provincia di Belluno (in totale 60 moduli). Tra i moduli degli studenti, 34 provengono da 4 classi che hanno partecipato alla prima edizione di DOLOM.IT, mentre 17 provengono da classi esterne al progetto. I docenti hanno compilato il questionario autonomamente, mentre gli studenti - ad eccezione di due classi - durante una serie di incontri in classe appositamente organizzati dallo staff di museo DOLOM.IT.

La tabella seguente riassume la provenienza degli studenti:

SCUOLA	NR MODULI	CON INTERVENTO IN CLASSE
IPSS Art. Ottico di Pieve di Cadore	21 moduli	SI
Istituto Tecnico Industriale Segato di Belluno	8 moduli	NO
Istituto Professionale Enogastronomia ed Ospitalità Alberghiera di Cortina	8 moduli	SI
Liceo "Dal Piaz" Feltre	9 moduli	NO
Liceo Classico di San Vito di Cadore	5 moduli	SI

II. Percezione del patrimonio intangibile del territorio: esempi e categorie emerse

Tra gli esempi di patrimonio culturale intangibile del proprio territorio, emergono 8 categorie, riassunte dalla seguente tabella:

CATEGORIA	NR ESEMPI	PRESENTE NEL QUESTIONARIO
1. Feste e Riti	17 esempi	SI
2. Tradizione linguistica (dialetti e lingue rare)	14 esempi	SI
3. Enogastronomia	14 esempi	SI
4. Paesaggio	12 esempi	NO
5. Tradizioni orali	9 esempi	SI
6. Artigianato	6 esempi	SI
7. Storia e costumi	6 esempi	NO
8. Altro	2 esempi	-

Il numero più consistente di esempi di patrimonio intangibile rientra nella categoria "Feste e Riti", all'interno della quale gli studenti enumerano le molteplici sagre e feste paesane delle aree montane (il palio di Feltre, la *Festa de ra bandes* a Cortina, la Fiera dei Santi di Santo Stefano di Cadore, la sfilata dei carri di San Vito). In questo contesto emerge **la capacità di coinvolgimento, soprattutto giovanile, di queste manifestazioni**: veri e propri ritrovi collettivi, spesso accompagnati da competizioni sportive, sfilate e cene di quartiere. Illuminante è il commento di uno studente: *Il Palio di Feltre è sicuramente l'evento in cui i cittadini riescono maggiormente a riconoscersi e a ritrovare la propria appartenenza alla piccola realtà locale che sta purtroppo*

¹ In alcuni casi i questionari sono stati compilati a coppie, in totale il numero degli studenti coinvolti è stato 85.

scomparendo. Lo spirito di competizione e la voglia di mettersi in gioco, rendono ogni anno il palio di Feltre un evento imperdibile: in tre giorni vengono celebrate le tradizioni e i costumi medievali appartenenti alla piccola cittadina.

La seconda categoria che emerge dagli esempi è quella dei dialetti, percepiti in molti casi come vera e propria "seconda lingua" strettamente legata all'ambiente familiare e al paese dove si trascorre l'infanzia. Gli studenti dimostrano una chiara consapevolezza della ricchezza di dialetti che caratterizza la provincia di Belluno e, in modo più esteso, tutta la regione dolomitica: *Ogni paese ha il suo, ma tra di loro si assomigliano molto tranne per alcune differenze di accento e di parole. Nella vallata del Comelico ci sono dialetti molto più chiusi e invece nella zona dell'Ampezzano vi è una vera e propria lingua chiamata ladino che caratterizza varie valli come la Val di Fassa, la Val Badia e la Val Gardena che costituiscono la minoranza ladina.*

Dai commenti emerge la componente identitaria e il legame con le proprie origini e il proprio passato (*Attraverso il dialetto posso sentire l'appartenenza alla mia terra e sentirmi parte di un contesto popolare che mi accomuna ad altre persone che condividono un passato e delle tradizioni comuni*), unite alla difficoltà di "fissare" questo patrimonio in una forma stabile, in quanto viene preservato solo se continua a fare parte della vita quotidiana.

L'enogastronomia occupa un ruolo importante come componente della "cultura di montagna": gli esempi vanno da preparazioni gastronomiche tradizionali basate su materie prime provenienti da territori montani (pastin, salame di cinghiale), alle ricette tipiche come i Casunziei, ai prodotti agricoli che stanno scomparendo e che sono tenuti vivi dagli anziani (ad esempio "il cappuccio di Vinigo"). Frequenti i collegamenti con il settore turistico, dai quali emerge **la consapevolezza che la cultura può essere un volano economico** e, in quanto tale, anche uno strumento per avere attenzione e servizi: *Se gli ipotetici turisti – ha scritto uno studente - fossero attratti dal cappuccio o da un qualsiasi altro bene di Vinigo, allora, forse, la società farebbe qualcosa per sistemare una strada quasi "assassina" che porta in questo posto.*

All'interno delle "Tradizioni orali", è interessante notare come, a fianco del patrimonio intangibile in senso stretto (canti di montagna, racconti orali, saperi contadini), le figure che trasmettono questo patrimonio vengano citate come esempio di patrimonio stesso. Ciò succede per i cori di montagna, che mantengono vivo il repertorio dei canti locali: *È importante mantenerli vivi per conservare l'uso del dialetto, ricordare gli avvenimenti di guerra, esaltare la bellezza del territorio.*

Meno frequente, ma comunque significativa, è la citazione dell'artigianato tra gli esempi di patrimonio: primo fra tutti la tradizione dell'occhialeria nel territorio cadorino, la lavorazione del legno e della filigrana ampezzana.

È interessante notare come una parte rilevante degli esempi proposti dai ragazzi non rientrano nelle cinque categorie suggerite nel questionario (Feste e riti, Tradizione linguistica, Enogastronomia, Tradizioni orali, Artigianato).

Sei esempi si riferiscono a elementi storici e a pratiche sociali tradizionali che sono stati fatti rientrare all'interno della categoria "storia e costumi": tra essi rientrano i cognomi e soprannomi tipici ampezzani che derivano dalle famiglie originarie, gli abiti tradizionali, la caccia, la storia delle relazioni tra le comunità confinanti.

Particolarmente rilevanti sono 12 questionari che citano come esempi di patrimonio intangibile siti

o itinerari naturalistici, elementi ambientali che si distinguono per la loro bellezza, l'architettura tradizionale e le case tipiche. Analizzando nel dettaglio le risposte, tutti questi esempi possono essere ricondotti alla macrocategoria di "paesaggio" che comprende, al suo interno, elementi tangibili e intangibili, culturali e naturali.

Le motivazioni addotte fanno chiaramente emergere **come particolari caratteristiche paesaggistiche siano percepite come patrimonio culturale del territorio: Lagole, un patrimonio culturale che, oltre ad essere un bellissimo posto, è luogo di scavi archeologici e vecchie tradizioni; il patrimonio culturale delle dolomiti bellunesi che sono una meraviglia della natura con le loro creste, i loro rifugi e la loro rosea e unica dolomia.** Anche le istituzioni che tutelano il paesaggio – come il Parco Nazionale delle Dolomiti bellunesi - vengono citate come esempio di patrimonio intangibile al pari degli itinerari che lo fanno scoprire (*Il giro delle fontane è una camminata intorno al Comune di Alano di Piave e dintorni che ci "mostra" tutte le bellissime fontane antiche del paese e attira persone che vengono da lontano*).

Anche in questo caso è evidente la necessità di aggiornare tale patrimonio per mantenerlo vivo: ad esempio l'importanza delle case tipiche cadorine non risiede solo nella tradizione, ma nel loro inserimento nel tessuto economico per favorire nuove modalità di turismo, come l'albergo diffuso.

Conclusioni

Dalle risposte **emerge una definizione estensiva di patrimonio intangibile** che include, oltre alle tipologie citate nella Convenzione UNESCO sulla salvaguardia del patrimonio immateriale (2003), anche elementi paesaggistici.

Il "Paesaggio" è una macrocategoria talmente ampia da fare rientrare anche le altre: nella sua dimensione multisensoriale abbraccia elementi visivi (caratteristiche estetiche, stile architettonico), sonori (dialetti e tradizioni orali), olfattivo/gustativi (prodotti e sapori locali) del patrimonio intangibile. Inoltre, è una categoria che va oltre le distinzioni tra naturale e culturale, tangibile e intangibile, per spostare l'attenzione sulla percezione di un territorio nella sua globalità. La frequenza con cui elementi paesaggistici vengono fatti rientrare pienamente all'interno della categoria di patrimonio culturale intangibile può essere lo spunto per individuare nel paesaggio una cornice interpretativa sistemica per analizzare il patrimonio culturale.

III. Consapevolezza del ruolo delle ICT per il patrimonio intangibile: esperienze e proposte di valorizzazione digitale

Tra gli esempi di prodotto digitale che potrebbe valorizzare il patrimonio culturale intangibile, emergono 6 categorie principali, riassunte nella seguente tabella:

TIPOLOGIA DI PRODOTTO DIGITALE PROPOSTO	NR ESEMPI
1. Siti internet e portali di promozione	17 esempi
2. Social network, streaming e blog	16 esempi
3. Archivi digitali interattivi e musei online	9 esempi
4. Realtà aumentata, app e giochi	6 esempi
5. Storytelling e documentari	4 esempi
6. Altro	7 esempi

Dall'analisi delle risposte, emerge come gli studenti dimostrino diversi livelli di conoscenza delle potenzialità della rete e degli strumenti digitali per valorizzare il patrimonio culturale.

Un primo livello corrisponde a una conoscenza generica delle possibilità della rete di diffondere e promuovere contenuti culturali: 17 esempi, fatti rientrare nella categoria "Siti internet e portali di promozione", citano la creazione di portali interattivi che sfruttano la rete come piattaforma funzionale alla **documentazione** (creare un sito internet "per far vedere alle generazioni successive cosa si faceva" o "per ricordare come si svolgeva e per far sì che non si dimentichi"); alla **diffusione della conoscenza** (un sito che tramite le immagini e le descrizioni consente di conoscere le tradizioni del luogo); alla **promozione turistica** (si potrebbe dedicare nel sito di Calalzo uno spazio solo per Lagole, ad esempio, con relative immagini per invogliare la gente ad andare a visitare).

Per quanto riguarda la dimensione sociale della rete, 16 moduli propongono come strumento di valorizzazione digitale **la creazione di profili social dedicati al patrimonio intangibile** menzionato (dirette Facebook per pubblicizzare le festività, profili instagram dedicati a luoghi spettacolari) o veri e propri canali di video o musica in streaming (canale Youtube con i tutorial delle ricette tradizionali, playlist su Spotify con i cori di montagna).

Dalle risposte emerge una consapevolezza della **potenzialità di queste piattaforme di mantenere relazioni con il proprio luogo di origine e costruire comunità che superano le barriere geografiche**, strumento importante soprattutto per contrastare il fenomeno dello spopolamento e dell'allontanamento dei giovani dai paesi di montagna (*E' anche un modo per far vedere a chi si è allontanato dal nostro paese che ci sono ancora delle iniziative in corso; magari creando una pagina Facebook dove si possono ritrovare tutti i Cadorini, e invitarli a partecipare di nuovo*).

Parallelamente si rileva una chiara **consapevolezza del ruolo anche promozionale di queste piattaforme** (*creare una pagina anche su Facebook dato che sta diventando sempre di più un'applicazione anche a scopo informativo e pubblicitario*), derivante da esperienze personali (*Ho visto il Carnevale di Venezia in diversi video su Facebook. L'ho apprezzato a tal punto da esserci andata i due anni seguenti*).

Una parte consistente di questionari (9 moduli) rilevano **una conoscenza più articolata della possibilità della rete di organizzare i materiali multimediali creando archivi digitali interattivi o veri e propri musei online**. All'interno di questa categoria vengono citati esempi di motori di ricerca (*inserendo il nome del paese in una barra di ricerca si possono fare delle ricerche sui vari usi e costumi che si vogliono approfondire*), strumenti di traduzione automatica (*fare un archivio dei dialetti cadorini collegato ad un traduttore in modo da riuscire ad avere un visione e una conoscenza del dialetto ancora più completa*) o collegamenti con portali e-commerce.

All'interno della categoria dello Storytelling, si distingue una concezione di narrazione più tradizionale, che si rifà a documentari e programmi televisivi (gli studenti propongono *un programma televisivo che racconti le storie dei nonni o un piccolo documentario con Piero Angela sulle lunghe e antiche tradizioni ampezzane*), e una concezione di storytelling più articolata proveniente dal mondo dei videogiochi e delle app. In questa ultima rientrano esempi di **realtà aumentata che permettono di immergersi negli ambienti del passato** (*si potrebbe creare una realtà virtuale nella quale si può visitare la propria città quando era in epoca romana o medievale, vagare per le contrade e interagire con le "persone" dell'epoca*); **simulazioni virtuali di situazioni/emozioni fisiche** (*una realtà virtuale che permetta di capire l'emozione che si prova arrampicando, appesi ad una corda, ad altezze molto elevate*); **giochi e applicazioni interattive** (*una app che ti permette di creare con un modello 3D il progetto per la propria casa tradizionale,*

inviarlo ad un istituzione che lo può valutare e decidere se concedere un finanziamento per realizzarlo).

Interessante notare come in una serie di esempi di valorizzazione digitale manchi il riferimento a strumenti digitali in senso stretto. Concorsi fotografici, aste di design, scambi culturali e organizzazione delle manifestazioni locali in altri territori, interviste e reportage da pubblicare sulle riviste locali o in mensili appositamente dedicati, sono tutte iniziative non richiedono necessariamente l'utilizzo della rete. L'inserimento di questi esempi tra le categorie digitali può significare che la rete è percepita, ormai, come un corollario onnipresente.

Per contestualizzare e capire meglio le proposte degli studenti sulla valorizzazione digitale del patrimonio culturale è utile considerare anche il loro punto di partenza: **la loro esperienza quotidiana e, quindi, la loro aspettativa**. La seguente tabella riassume le categorie di fruizione esclusivamente digitale del patrimonio culturale riportate dagli studenti nel questionario.

ESPERIENZE DIGITALI DEL PATRIMONIO CULTURALE	NR ESEMPI
1. Conoscenza e ricerca	11 esempi
2. Informazioni prima di un viaggio/una visita	8 esempi
3. Realtà aumentata	2 esempi

Emergono chiaramente due filoni principali: la fruizione digitale per scopi di conoscenza e ricerca (11 esempi) e per scopi informativi legati alla programmazione di un viaggio/una visita (8 esempi).

All'interno della prima categoria, dai questionari emerge la consapevolezza che la rete permette una conoscenza approfondita del patrimonio culturale che può precedere una fruizione fisica (*ho potuto conoscere molto bene il quadro prima di vederlo dal vivo*) oppure sostituirla interamente (*una galleria d'arte che poteva essere visitata virtualmente consentendo di poter apprezzare le opere senza nemmeno muoversi da casa*), tanto che in molti sono colpiti non solo dalla facilità, ma anche dalla **qualità della fruizione** (*Grazie a siti molto dettagliati e immagini di altissima qualità si possono ammirare opere d'arte conservate anche dall'altra parte del mondo. Mi ha colpito la semplicità con cui si è potuta fare questa cosa*). Uno stupore che ritorna anche in esperienze di realtà aumentata che accompagnano la visita fisica (*Visita alla Sagrada Familia di Barcellona con visore per realtà virtuale. Ovviamente mi ha colpito il realismo dell'esperienza*).

Nella seconda categoria, invece, quello che emerge chiaramente è la percezione che la programmazione del viaggio è già parte del viaggio stesso, e che in questo ambito la rete ha affiancato altri mezzi già esistenti, come il passaparola e le guide cartacee (*prima di partire per Londra mi sono consultata con amici e parenti che già avevano vissuto quest'esperienza in più ho letto libri e guardato immagini su internet per avere un'idea di come sarebbe stata questa città*). La maggioranza dei commenti rilevano molti vantaggi derivanti dalla comodità e dal risparmio di tempo per decidere i siti da visitare (*Quando organizziamo gite o uscite mi capita spesso di guardare prima su internet luoghi o eventi che andrò a visitare. Mi ha colpito il risparmio di tempo per capire dove andare e cosa fare*), anche se non mancano considerazioni legate al venire meno dell'effetto sorpresa (*l'avevo già "visitato" online prima di andarci, non lo farò mai più perché per quanto utile e comodo possa essere ti toglie quel senso di sorpresa che hai sempre quando visiti un luogo di spessore come un museo*).

Conclusioni

Le risposte indicano come gli strumenti digitali siano percepiti dalle nuove generazioni come un canale "naturale" per la ricerca e la fruizione culturale. Nonostante le differenze nei livelli di consapevolezza delle potenzialità della rete, più della metà degli esempi proposti e delle esperienze digitali citate dimostrano un'ampia conoscenza degli strumenti a disposizione per la cultura (archivi interattivi, collezioni online) che deriva da esperienze personali di visita di siti internet di musei e città per motivi di conoscenza e ricerca o di programmazione di un viaggio. Molte delle esperienze positive citate appartengono a musei (come il MOMA di New York) che hanno sviluppato molto la propria presenza online, considerando ormai il proprio sito e le proprie piattaforme "spazio museale" al pari di quello fisico.

Ma ciò che colpisce ancora di più è la capacità **di trasferire alla propria realtà culturale** molte delle pratiche introdotte dall'era digitale in altri settori mettendo in risalto quanto i giovani siano interessati al loro territorio, purché si permetta loro di interpretarlo con gli strumenti che sono abituati ad usare nella vita di tutti i giorni. Più che al mondo delle app, gli studenti sembrano attratti dai social network e dalle piattaforme di video e musica in streaming, spazi di socialità virtuale dove potrebbero trovare posto nuove forme di valorizzazione ed espressione culturale.

PARTE II: LA TAVOLA ROTONDA

Sabato 26 novembre 2016, 80 studenti bellunesi hanno partecipato alla tavola rotonda "L'arte dell'intangibile", organizzata dal museo virtuale DOLOM.IT per approfondire alcune delle tematiche del questionario.

Hanno affiancato il museo DOLOM.IT in questa esperienza il mondo scolastico - con Scuole in Rete per un Mondo di Solidarietà e Pace, l'Ufficio Scolastico territoriale e la Consulta Provinciale Studentesca - il mondo culturale - con le associazioni *Bellunesi nel Mondo* e *Club 1595 Belluno* - e [*Invasioni Digitali*](#), movimento culturale nato in Italia che promuove nuove forme partecipate di comunicazione digitale dei luoghi di cultura.

Gli studenti che hanno preso parte alla tavola rotonda erano già dei "veterani" della digitalizzazione. Tra loro, infatti, erano presenti sia tre delle nove classi partecipanti alla prima edizione del museo DOLOM.IT - i giovani curatori del percorso #ACQUE 2016 - sia gli studenti che hanno partecipato al progetto di digitalizzazione degli Archivi Napoleonici dell'Archivio di Stato promosso da Scuole in Rete.

Dopo un'introduzione iniziale nell'aula magna dell'ITIS Segato di Belluno, gli studenti sono stati divisi in cinque tavoli di lavoro e si sono spostati presso il Museo Interattivo delle Migrazioni, un'istituzione in cui la memoria storica di un territorio incontra le nuove forme di espressione offerte dalle tecnologie.

Di seguito viene riportata una sintesi delle riflessioni emerse in ciascun tavolo.

TAVOLO 1: LA MEMORIA DIGITALE

Mediatori: Daniele Reale di DOLOM.IT, Franco Chemello di Scuole in Rete per un Mondo di Solidarietà e Pace

Il tavolo di lavoro ha confrontato due distinte esperienze di digitalizzazione del patrimonio documentario conservato nell'Archivio di Stato di Belluno: la prima si è svolta su iniziativa di Scuole in Rete, la seconda nel 2016 all'interno del museo del paesaggio DOLOM.IT. Entrambe i gruppi di studenti coinvolti si sono confrontati con i dati del catasto napoleonico, nel primo caso recandosi fisicamente all'interno dell'Archivio di Stato, nel secondo caso lavorando con le versioni digitali delle mappe direttamente sul Web.

Nel tavolo è nata una discussione sulle potenzialità e le sfide emerse con l'era digitale nei confronti della preservazione e diffusione della memoria storica. È stato osservato che la digitalizzazione si affianca ai metodi di archiviazione fisica **ampliandone significativamente l'accessibilità e le possibilità di fruizione**. In primo luogo i documenti reperibili online possono essere consultati senza dover accedere al luogo – biblioteca, archivio, collezione - nel quale sono conservati, né la fruizione richiede, come sarebbe necessario esaminando materiali antichi e delicati, di particolari accorgimenti o permessi. In secondo luogo, la fruizione digitale permette di confrontare simultaneamente database distanti mentre le capacità di ricerca offerte da internet e dalla realtà aumentata consentono di approfondire e ricostruire il contesto storico del documento o del periodo in oggetto reperendo le informazioni nel vasto bacino degli archivi virtuali. A fronte di questi evidenti vantaggi, però, entrambi i gruppi di studenti hanno riscontrato **una certa diffidenza da parte delle istituzioni culturali nei confronti delle potenzialità delle nuove**

generazioni. I motivi apparenti per questa resistenza, a detta degli studenti che ne hanno fatto esperienza, variano da un quadro normativo complesso per quanto riguarda i diritti d'autore nell'era digitale ad una certa distanza culturale verso le nuove tecnologie che combacia con i confini generazionali. L'impressione degli studenti è che le istituzioni culturali racchiudano tesori che nessuno conosce e che, una volta digitalizzati, potrebbero essere diffusi e fruiti liberamente. Essendo, però, una novità, poche sono disposte a correre il "rischio" – reale o immaginario – di introdurre nuove prassi nate dall'incontro con le nuove generazioni e con gli strumenti che sono abituate ad impiegare quotidianamente.

Dall'analisi di entrambe le esperienze, perciò, è emersa la convenzione che, per godere a pieno dei vantaggi della digitalizzazione e superare la mancanza di risorse - sia economiche che di personale - le istituzioni dovrebbero essere aperte alla collaborazione con le nuove generazioni, che possiedono le competenze e le energie per digitalizzare - e mettere in rete - l'enorme quantità di dati esistenti negli archivi.

TAVOLO 2: IL GIOCO COME MEDIUM CULTURALE

Mediatori: Giacomo Pompanin e Susy Bigontina di DOLOM.IT

Protagonisti di questo tavolo sono stati gli studenti dell'ITIS Segato che, nel 2016, hanno sviluppato l'idea di un videogioco ispirato al viaggio del legname dalla montagna alla laguna per raccontare la storia degli Zattieri del Piave all'interno del museo virtuale DOLOM.IT

Prima di tutto si è ragionato assieme ai ragazzi su come **il gioco rappresenti una modalità alternativa di apprendimento:** in quanto coinvolgente e interattivo, permette al giocatore di immergersi in prima persona nella storia raccontata. I ragazzi hanno subito proposto alcune soluzioni tecniche per la realizzazione dell'idea presente sul sito di DOLOM.IT, tra cui l'utilizzo di Scratch, oppure la creazione di un gioco di ruolo, un'avventura grafica in Minecraft. Proseguendo nella discussione, i ragazzi hanno notato, però, che anche con la creazione di un gioco da tavola, l'esperienza degli zattieri rimarrebbe totalmente immaginaria, lasciando poco alla scoperta del luogo fisico.

Da qui la domanda: **quali possono essere le soluzioni, tanto coinvolgenti quanto il gioco virtuale, realizzabili nella realtà, e nei luoghi fisici?** Sono, così, nate molteplici riflessioni: se è vero che la valorizzazione di un territorio può avvenire attraverso un gioco digitale, per invogliare il giocatore / potenziale turista a visitare quel territorio, è altresì vero che realizzare il gioco nel luogo che si valorizza ha altrettanta capacità di coinvolgere il visitatore. Perché quindi non pensare, nel caso del percorso degli zattieri, ad una gara di taglio degli alberi nelle foreste del Cadore oppure ad una competizione sulla costruzione della zattera? Attività di questo tipo avrebbero il duplice valore di riprendere e far rivivere tecniche e antichi mestieri – oggi nessuno saprebbe costruire una zattera – e ripopolare quei luoghi del territorio montano rappresentati da quelle tradizioni. Si è tornati dunque a discutere su come, oggi, i mezzi digitali possano essere utilizzati nei luoghi, per la scoperta del territorio. È chiaro a tutti l'esempio del popolarissimo Pokemon Go che aiuta sì a scoprire luoghi altrimenti inesplorati, ma lascia molto poco al visitatore, proprio sulla storia dei luoghi, dal punto di vista culturale. In generale la realtà aumentata sembra un ottimo incentivo alla visita.

I ragazzi hanno dunque concluso che sarebbe opportuno unire i due aspetti, **cercando una fusione armonica tra il reale e il virtuale**, mantenendo comunque presente l'approccio ludico alla scoperta del territorio.

Una possibile soluzione possono essere applicazioni mobile che propongono un itinerario interattivo in modalità di gioco, integrando l'esperienza virtuale - audio, video, quiz - all'esplorazione fisica dei punti indicati nel percorso. Esempio pratico è izi.TRAVEL, la piattaforma con la quale sono state realizzate le cacce al tesoro di DOLOM.IT - [Cercatori d'acqua](#) e [Roggia, motore, azione](#).

TAVOLO 3: IL COINVOLGIMENTO DIGITALE

Mediatori: Stefania Zardini Lacedelli di DOLOM.IT, Marianna Marcucci di Invasioni Digitali

Il tavolo di lavoro si è confrontato partendo da tre domande:

- 1) Quali strumenti l'era digitale ci mette a disposizione per promuovere il patrimonio intangibile e coinvolgere un pubblico diversificato dal punto di vista dei comportamenti, dei background culturali, delle inclinazioni e delle personalità?
- 2) Quali difficoltà e nuove sfide ci pone un patrimonio che, per sua stessa natura, è meno visibile ed estremamente più diffuso sul territorio?
- 3) Come portare le persone a scoprire e interagire con gli elementi intangibili del paesaggio, come tradizioni, saperi e credenze antiche?

In questo contesto, il primo passo della discussione si è incentrato sull'**importanza della partecipazione, sia nei meccanismi di comunicazione di un'iniziativa culturale che durante l'esperienza di visita.**

Partendo dal confronto tra un museo grande come il Louvre e una realtà più piccola come il Museo Civico di Belluno, ci siamo accorti che quando si vedono tante notizie di un sito culturale, viene più voglia di visitarlo. Se nessuno ne parla, nessuno può venirne a conoscenza. Il coinvolgimento è essenziale anche durante la visita: nell'era in cui le informazioni vengono reperite istantaneamente, è importante fornire strumenti per incuriosire e incentivare un'esplorazione attiva. Per esempio, scattare fotografie all'interno di un museo e condividerle attraverso il Web è una forma di coinvolgimento, perché permette di diffondere il proprio punto di vista della collezione.

Parallelamente, invece di portare le persone al museo, si porta il museo fuori dalla città: sia fisicamente - trasferendo le opere in luoghi non convenzionali, come gli aeroporti - che virtualmente - creando itinerari e approfondimenti sulle principali piattaforme offerte dal web.

Se il patrimonio da promuovere è intangibile - come nel caso del museo virtuale del paesaggio - è ancora più importante individuare meccanismi di coinvolgimento digitale. La discussione si è quindi spostata su un caso studio: l'itinerario realizzato dagli studenti all'interno del museo virtuale del paesaggio DOLOM.IT.

Utilizzando il *digital engagement framework*, il tavolo di lavoro ha analizzato l'itinerario da Caleipo a Sossai - due frazioni a sud di Belluno - identificando le risorse, ovvero i punti di forza, del

percorso. Ciò che rende questa passeggiata unica nel suo genere è il punto di vista diverso che fornisce della città. Durante il percorso si incontrano, infatti, molti elementi del patrimonio intangibile della cultura contadina: un antico mulino, terrazzamenti, fontane e lavatoi, tracce e resti di una Belluno rurale, oggi poco conosciuta. Percorrere e promuovere questa passeggiata permette di scoprire elementi immateriali radicati nella cultura popolare ma non immediatamente identificabili al visitatore.

Una volta identificate le risorse, è necessario collegarle al pubblico che potrebbe essere interessato al percorso, immaginando un profilo di utente/ visitatore specifico - detto "persona" - da sensibilizzare. Gli studenti hanno scelto di rivolgere la promozione ad un turista di lingua tedesca, dai 30 ai 50 anni, sportivo, amante del trekking, che viaggia da solo o in un gruppo familiare ridotto e frequenta i piccoli bed and breakfast diffusi nel territorio.

A questo punto è emersa una difficoltà: come promuovere un'iniziativa culturale a un turista che non utilizza necessariamente i social network o le tecnologie digitali più avanzate? Oggi le piattaforme da cui si può venire a conoscenza di un luogo possono essere molteplici: siti turistici, blog dedicati ai viaggi, ma anche riviste di trekking, la radio e la televisione. Inserirsi in questi circuiti è essenziale per fare conoscere il proprio itinerario a coloro che possono promuoverlo anche su questi canali.

Siamo giunti alla conclusione che il coinvolgimento è un concetto che va oltre il digitale come mezzo di promozione. È piuttosto un approccio globale alla comunicazione che, grazie al Web, si è evoluta considerando interazione, personalizzazione e partecipazione il punto di partenza di ogni attività di promozione. In quest'ottica, **ognuno può divenire promotore del proprio patrimonio culturale, tangibile e intangibile, perché il fulcro della comunicazione diventa il valore dell'esperienza percepita**, attraverso le emozioni e le sensazioni, trasmessa da persona a persona.

TAVOLO 4: LA RETE PER CREARE COMUNITÀ PATRIMONIALI

Mediatori: Francesca Barp di DOLOM.IT, Marco Crepez del Museo Interattivo delle Migrazioni

Il tavolo di lavoro ha confrontato tre distinte esperienze di diffusione in rete del patrimonio intangibile: la realizzazione del prodotto digitale "Aiva, iega, aga" e "Lords of Piave" nell'ambito del museo virtuale DOLOM.IT e l'esperienza del Museo Interattivo delle Migrazioni gestito dall'associazione Bellunesi nel Mondo.

Durante le presentazioni del tavolo, i ragazzi hanno subito messo in luce come, mentre il Museo DOLOM.IT sia un museo interamente virtuale, il Museo Interattivo delle Migrazioni abbia sia una sede fisica che una parallela estensione nello spazio virtuale. Riferendosi alle potenzialità degli spazi virtuali, i ragazzi hanno espresso subito l'entusiasmo per il tipo di esperienza che è possibile stimolare: dinamica, interattiva, coinvolgente, originale, gratuita e collegabili alla presenza sui social network.

La discussione è proseguita delineando quali fossero, a giudizio degli studenti, i punti di forza del digitale nel contesto delle esperienze fatte con i due musei.

Molti ragazzi hanno messo in primo piano **la comodità** come primo punto di forza. Per la loro età è una grande possibilità poter fruire di contenuti digitali stando a casa senza la necessità di dover raggiungere una sede fisica. Questa è punto particolarmente significativo in un contesto montano nel quale gli spostamenti degli adolescenti non sono così autonomi come possono essere in città,

dove le distanze sono più contenute e i trasporti pubblici più numerosi e fruibili.

L'altro aspetto che gli studenti hanno subito messo in luce è la possibilità di raggiungere, attraverso il digitale, **una comunità globale** veicolando le informazioni dal contesto locale a qualunque fruitore voglia approfondirle. Il digitale permette, quindi, maggiore libertà ed gli spazi museali digitali sono avvertiti come più liberi, accessibili e senza confini.

Proprio l'**accessibilità** è stata citata più volte citata come uno dei principali punti di forza del digitale, dimostrando l'attenzione e la consapevolezza che gli studenti nutrono per questa tematica. Forti dell'esperienza svolta l'anno precedente con DOLOM.IT, nella discussione è emersa la capacità dei musei virtuali di interfacciarsi con tantissimi tipi di utenti, raggiungendo anche comunità interessate al territorio locale benché lontane – vedi i discendenti dell'emigrazione - e fungere, infine, da catalizzatore per i turisti, una volta tradotti i contenuti museali.

Infine, secondo il parere degli studenti, i musei virtuali permettono di veicolare in maniera emozionale i patrimoni digitalizzati dando la possibilità di imparare divertendosi.

Tutti si sono trovati concordi nell'ammettere che musei di questo tipo sono **adatti ai giovani**.

Parallelamente ai punti di forza, i ragazzi hanno **rilevato tre principali problematiche**.

Innanzitutto il museo digitale raggiunge solo alcuni target non riuscendo a coinvolgere le persone che non hanno accesso alla rete e, più in generale, gli anziani. Un altro ostacolo è la scarsa comunicazione che riduce il bacino di potenziali utenti per entrambi i musei. La terza problematica riguarda la necessità di tradurre i materiali online in altre lingue, particolarmente l'inglese.

Nell'ultima fase della discussione, i ragazzi hanno pensato a **come superare le problematiche emerse**.

La maggior parte dei ragazzi ha individuato nella traduzione in inglese la soluzione per riuscire a raggiungere una comunità più ampia di utenti. Alcuni di loro, stimolati dal Direttore del Museo Interattivo delle Migrazioni - che faceva notare come comunità e utenti all'estero non siano necessariamente anglofoni - hanno proposto di sfruttare dei linguaggi universali per veicolare dei concetti semplici, ad esempio utilizzando prevalentemente il linguaggio visivo (immagini e fotografie).

Per implementare la pubblicità e la conoscenza delle due realtà museali, in molti hanno indicato i social network come strumenti preferenziali per raggiungere più utenti. Altri hanno proposto di creare anche dei ponti, delle progettualità tra musei diversi ma che condividono una parte dell'allestimento nello spazio digitale. Nel contesto locale suggerivano di mettere in collegamento il sito di DOLOM.IT con quello del Museo Interattivo delle Migrazioni per darsi forza reciproca nel farsi conoscere.

Per superare il problema delle difficoltà di accesso da parte dei target non avvezzi alle tecnologie digitali, i ragazzi hanno suggerito di creare degli incontri di formazione dedicati a chi non sa ancora usare la rete piuttosto che elaborare delle proposte ad hoc per queste utenze non digitali. Solo per chi proprio non ha la possibilità di connettersi, hanno ideato di lanciare un canale radio che racconti di volta in volta le attività dei musei in corso. Stimolati nella riflessione circa la possibilità di portare avanti dei progetti intergenerazionali che coinvolgano anziani e giovani, si sono dimostrati interessati senza, però, formulare proposte a riguardo.

TAVOLO 5: FAR RIVIVERE L'INTANGIBILE

Mediatori: Valentina De Marchi di DOLOM.IT, Luca Basile di Club 1595

Il focus del tavolo di lavoro verteva attorno a due domande:

- 1) Come si fa a tramandare e mantenere integra la memoria del patrimonio intangibile che per definizione è evanescente e rischia di perdersi fuori dal contesto storico, sociale ed economico in cui è stato creato?
- 2) Quali le difficoltà che si incontrano e quali gli strumenti a nostra disposizione per preservarlo?

Come primo passo, abbiamo sentito l'esigenza di definire che cosa sia patrimonio intangibile. Gli esempi che ci sono venuti in mente sono: i proverbi e le poesie, soprattutto quelli popolari e in dialetto; i saperi artigianali che contengono tecniche e competenze; le ricette di cucina che includono il saper fare della mano e saper vedere dell'occhio; i balli e i canti popolari; i riti e le feste dove movimenti, relazioni, maschere e pratiche rituali nascondono una precisa simbologia e significato. Infine anche gli odori, i suoni e i rumori di un paesaggio possono essere considerati patrimonio intangibile in quanto strettamente legati ad un contesto socio-economico e parte dell'identità e della memoria sensoriale di una comunità.

Abbiamo, inoltre, sentito l'esigenza di distinguere tra **patrimonio intangibile scomparso**, quando una pratica è scomparsa sia dall'uso quotidiano che dalla memoria; **patrimonio interrotto**, quando non è più praticato da una comunità ma ne resta memoria o documentazioni di qualche tipo; ed infine **patrimonio esistente**, quando continua ad essere messo in pratica e tramandato, pur subendo trasformazioni nel tempo.

Diversi sono gli strumenti che ci permettono di salvare e tramandare il patrimonio immateriale. I testi cartacei, come nel caso del manoscritto sull'arte marziale, possono restituirci delle conoscenze sul patrimonio antico scomparso. Lì dove il patrimonio è ancora vivo, sono le comunità di pratica che continuano a tramandarlo. Gli strumenti digitali, quali video e registrazioni audio, offrono un contributo fondamentale per salvare l'intangibile esistente e, da quando sono diventati strumenti economici e alla portata di tutti, hanno facilitato e diffuso notevolmente la sua salvaguardia.

Una soluzione utile soprattutto per comunicare, condividere e diffondere la conoscenza del patrimonio immateriale possono essere le rievocazioni storiche e gli spettacoli. Qui però si nasconde una delle problematiche: la folklorizzazione dei saperi o dei rituali rivolta spesso ad un pubblico di turisti e curiosi e motivata da interessi economici allontana il sapere dalla comunità che vi ci si riconosce e lo svuota del senso che assume/assumeva per essa.

Altre problematiche che si incontrano nel far rivivere l'intangibile sono: i costi che questo comporta, visto che viene dato sempre meno peso alla ricerca, spesso per lo scarso interesse della gente; le difficoltà che si incontrano nella ricerca, le tante sfaccettature di un sapere intangibile mai omologato, la scarsità di fonti e documenti, la dubbia attendibilità delle fonti, le trasformazioni e la decontestualizzazione; la globalizzazione come minaccia di perdita di specificità locali.

Gli obiettivi che ci si deve porre sono quindi quelli di trasmettere la valenza del patrimonio intangibile per la nostra cultura e identità; riuscire a tramandare il patrimonio che ereditiamo e che siamo in grado di recuperare; e farne un'adeguata comunicazione, sia rivolta alla comunità di scienziati che ad un pubblico generico.

Le soluzioni che abbiamo individuato per risolvere le problematiche e per puntare a raggiungere gli obiettivi sono quelle di ricorrere maggiormente all'utilizzo del digitale per trasmettere e condividere i saperi immateriali, creare forum e siti internet dove questo patrimonio sia accessibile e dove sia possibile approfondire le conoscenze.

Report a cura di Museo Dolom.it

*Coordinamento ricerca
Stefania Zardini Lacedelli*

*Contributi di
Francesca Barp, Susy Bigontina, Valentina De Marchi, Giacomo Pompanin*

*Ringraziamenti
Luca Basile, Franco Chemello, Marco Crepaz, Marianna Marcucci,
Daniele Reale, Tommaso Vesentini, Chiara Zanetti*



**Contributi della Scuola a Rete
DiCultHer
alla proposta**

*õSafeguarding and enhancing
Europe's intangible cultural heritageö*

ALLEGATO 3

Report risultati: Regione Umbria



DiCultHer

Digital Cultural Heritage School



www.diculther.eu



Digital Cultural Heritage School



[diculther.school](https://twitter.com/diculther.school)

Gennaio 2017



INTRODUZIONE: La consultazione DICULTHER in Umbria



L'Associazione Centro Studi Città di Foligno, che ha preso parte alla consultazione DiCultHer fin dalla sua presentazione pubblica del 11 luglio 2016 presso l'Istituto della Enciclopedia Italiana, ha coordinato l'implementazione della stessa nel territorio del Regione Umbria e, in modo particolare, nel Comune di Foligno. La promozione della consultazione online rivolta al mondo della scuola è stata condivisa con alcuni partner locali, come la European Grants International Academy Srls e l'Ente Autonomo Giostra della Quintana, così come con le autorità regionali, nello specifico l'Agenda Digitale della Regione Umbria e l'Ufficio Regionale Scolastico, attraverso le quali è stato possibile coinvolgere la Rete degli Animatori digitali della regione.

PARTE I: Analisi dei risultati del questionario: le domande aperte

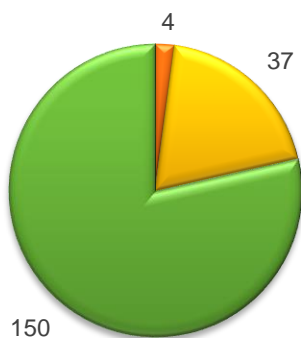
Caratteristiche del campione e modalità di somministrazione

Al fine di assicurare una più consapevole compilazione da parte degli studenti di scuola secondaria superiore, il Centro Studi Città di Foligno ha favorito una modalità di somministrazione in presenza, coinvolgendo principalmente gli studenti degli Istituti cittadini che hanno aderito al progetto sperimentale di Alternanza Scuola Lavoro "Quintana 4D – Divertimento Digitale, Didattica Diffusa" (il progetto è presentato nella PARTE II del presente documento).

Inoltre, grazie alla collaborazione dei partner locali e delle autorità regionali, il questionario online è stato fatto circolare anche su scala regionale e, in particolar modo:

- Invitando alla compilazione i 176 studenti beneficiari del progetto di mobilità Erasmus+ "I-MEET – International Mobility Experiences for E-Tourism", coordinato dalla European Grants International Academy e che prevedeva un percorso di formazione sui temi del web-marketing e della valorizzazione digitale del territorio
- Coinvolgendo la Rete degli Animatori Digitale dell'Umbria attraverso la [pubblicazione di un post](#) dedicato nella comunità di pratica online

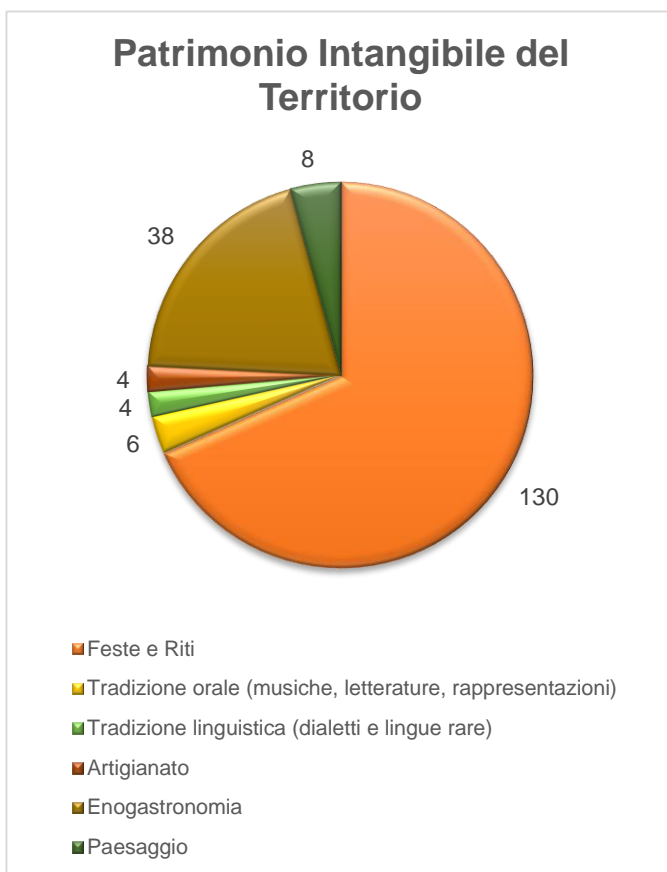
Quale tipo di scuola frequenti?



■ Istituto professionale ■ Istituto tecnico ■ Liceo

Una tale mobilitazione, che puntava al raggiungimento di 150 studenti, ha permesso infine la raccolta di 191 risposte, principalmente da parte degli studenti liceali (150), ma anche di istituti tecnici (37) e professionali (4).

Percezione del patrimonio intangibile del territorio: esempi e categorie emerse



Come emerge chiaramente dal grafico qui a sinistra, la percezione degli studenti di scuola secondaria umbri in merito al patrimonio culturale intangibile del territorio in cui vivono è fortemente legata alle numerose **Feste e Riti** dei più o meno piccoli borghi che tanto caratterizzano il paesaggio regionale (69%), così come alle spesso connesse tradizioni ed eccellenze **Enogastronomiche** (20%).

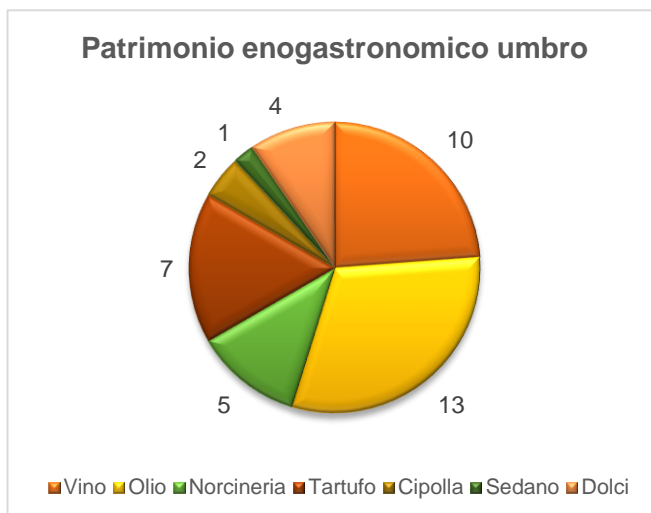
Ad una analisi dettagliata delle sopracitate categorie principali, è interessante sottolineare come le *Feste* e i *Riti* ai quali si riferiscono gli studenti siano principalmente di **carattere storico-artistico (73%)**, mentre in percentuali nettamente minori ricadono nel dominio religioso (12%), delle usanze pagane (9%) e contadine (6%).

Ovviamente, data la forte localizzazione territoriale nel Comune di Foligno nella promozione della consultazione, la rievocazione storica più citata risulta essere la **“Giostra della Quintana”** (con 81 menzioni), un torneo cavalleresco medievale che si svolge annualmente (e da qualche decennio in duplice edizione) dal 1946, portando alla ribalta usi e tradizioni della Foligno alto-medievale e barocca.

Un vero e proprio evento cittadino, facilmente paragonabile al più famoso “Palio di Siena”, ritenuto elemento fondamentale del patrimonio culturale intangibile da parte degli studenti folignati, da preservare e valorizzare principalmente **perché può attrarre turisti e contribuire a far crescere l'economia (62%)**, ma anche *perché è un evento unico nel suo genere (17%)* e *ci sono affezionati (13%)*. Si evince, pertanto, una diffusa consapevolezza da parte del mondo giovanile del potenziale che il patrimonio culturale rappresenta per uno sviluppo economico sostenibile del territorio, soprattutto se valorizzato in modo integrato con l'offerta turistica.

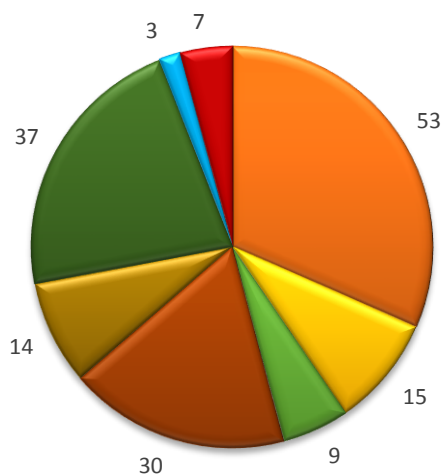
Una visione che, per l'Umbria, si estende anche alle molteplici eccellenze enogastronomiche, non più viste solo come etichette da esportare su altri mercati, ma anche come potenti **veicoli di valori e tradizioni legate al mondo contadino e al patrimonio paesaggistico**, capaci, se supportati da innovative strategie di marketing digitale e comunicazione generativa, di **aumentare l'esperienza sensoriale dei consumatori finali**, così come di **ispirare nuove iniziative imprenditoriali locali**.

È proprio nel quadro di una tale prospettiva di sviluppo turistico ed economico del territorio regionale che acquisiscono un grande valore gli esempi proposti da alcuni studenti, in cui si propongono intelligenti **congiunture fra la produzione olearia tradizionale e il persistente patrimonio di epoca romana, le contaminazioni della cultura etrusca nelle tecniche di coltivazione dei vitigni autoctoni, la tradizioni di origine religiosa e le tecniche norcine di alcuni territori duramente messi alla prova da recenti eventi sismici**, fino alle più comuni e popolari manifestazioni volte alla celebrazione di alcune tipicità più locali che regionali.



Consapevolezza del ruolo delle ICT per il patrimonio intangibile: esperienze e proposte di valorizzazione digitale

Proposte di valorizzazione digitale del patrimonio culturale intangibile



- Siti internet e portali di promozione
- Archivi digitali interattivi e musei online
- Canali streaming
- Social network e blog
- Storytelling e documentari
- Realtà aumentata, app e giochi
- Ologrammi, robotica, IoT
- Non giusto

Posti di fronte alla sfida di *scatenare la propria fantasia e immaginare come raccontare/valorizzare “digitalmente” il patrimonio culturale intangibile del proprio territorio* (domanda nr.6 del questionario online), gli studenti umbri hanno restituito **un feedback fortemente eterogeneo**, che permette comunque di delineare due “correnti di pensiero” principali.

Da una parte, vi è un consistente numero di giovani che ritiene essenziale incrementare e migliorare la promozione su *Siti internet e portali turistici* (32%) e attraverso *Social network e blog* (18%). Esattamente una metà del campione che, ad eccezione di alcune critiche informate e consapevoli sul livello di interattività dei portali regionali già esistenti, non fornisce particolari suggestioni innovative dal punto di vista digitale e si **preoccupa principalmente della qualità delle informazioni e del materiale multimediale da condividere sul Web**.

Per quanto riguarda la seconda corrente di pensiero, più sperimentale e fuori dagli schemi, è interessante constatare come il 22% del campione proponga di utilizzare *Realtà aumentata, app e giochi* (ma anche realtà virtuale, droni e sensori) per **rendere più accattivante l’esperienza di visita** o per **diffondere virtualmente alcuni elementi del patrimonio culturale intangibile**. Tale esigenza si riscontra anche nella maggior parte di coloro che hanno preferito fornire esempi di *Archivi digitali interattivi e musei online* (9%) o di *Storytelling e documentari* (8%).

Risultano, inoltre, estremamente interessanti, anche alla luce del Work Programme 2016-2017 di Horizon2020 per il topic “Europe in a changing world – inclusive, innovative and reflective Societies”, alcune proposte relative all’utilizzo di tecnologie innovative per la **generazione di nuovi significati** e la **decostruzione delle identità culturali legate al patrimonio intangibile** (es. Intelligenza artificiale a beneficio dell’artigianato artistico locale).

Infine, non può non essere sottolineato come una seppur minima percentuale degli studenti intervistati (2%) abbia esplicitamente dichiarato che *non è giusto (o non è possibile) utilizzare il digitale per preservare/valorizzare patrimonio culturale poiché proprio nella concretezza ed autenticità esso trova il suo valore di unicità che lo rende tanto speciale*.

Pertanto, evitando di fornire giudizi di merito su quanto appena esposto, ci limitiamo ad evidenziare la necessità di una più qualificata e costante riflessione sul tema della preservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, incentrata anche **nel fornire al mondo della scuola gli strumenti e i riferimenti utili ad elaborare programmi interdisciplinari, nuovi curricula, attività di orientamento sulle opportunità offerte dal Digital Cultural Heritage**. Ad oggi, per quanto concerne la Regione Umbria, la percentuale di studenti che *hanno fatto un’esperienza solo digitale del patrimonio culturale* (32%) e di quelli che *hanno affrontato il tema del patrimonio culturale intangibile a scuola* (34%) non è per nulla soddisfacente, soprattutto alla luce di quanti si dicono interessati ad approfondire tali tematiche in futuro.

Ti interesserebbe parlare di Patrimonio Culturale Intangibile a scuola?



PARTE II: Il progetto Quintana4D: una sperimentazione di Alternanza Scuola Lavoro nel Digital Cultural Heritage

Come specificato precedentemente, la consultazione DiCultHer “Per una Scuola protagonista nella cittadinanza attiva per la ridefinizione della Cultura Intangibile e Immateriale all'alba dell'era digitale” è stata presentata agli studenti delle scuole secondari del Comune di Foligno come momento di riflessione iniziale per un proposta di Alternanza Scuola Lavoro nel Digital Cultural Heritage.



Un laboratorio sulla Quintana

L'idea di realizzare un percorso di alternanza scuola lavoro da proporre alle scuole secondarie superiori di Foligno nasce in seguito alla conduzione del laboratorio “**Quintana 3D**”, organizzato in occasione della prima edizione del **Social Hackathon Umbria**, lo scorso luglio 2016 presso la sede del Centro Studi Città di Foligno.

Con il laboratorio, partecipato da un nutrito gruppo di studenti in ASL presso la società folignate **3Dbit**, start-up nel campo della stampa e modellazione 3D, è stato inaugurato un percorso sperimentale per la progettazione di un **meseater** della Giostra della Quintana.

Il laboratorio, le cui attività sono proseguite nel corso dell'estate 2016, ha portato alla messa in scena di una demo in realtà aumentata per la visita interattiva di Palazzo Candiotti, sede dell'Ente Giostra, presentato lo scorso giovedì 15 settembre alla presenza della **Presidente della Regione**

Umbria, Catuscia Marini, la quale ha affermato come un tale percorso possa “**costituire una buona pratica per tutti i borghi e i centri umbri al fine di valorizzazione le numerose unicità del patrimonio culturale del territorio, sviluppando nei cittadini, e soprattutto nei giovani, le connesse competenze digitali necessarie per l'effettiva ed efficace innovazione e promozione del sistema turistico regionale**”.

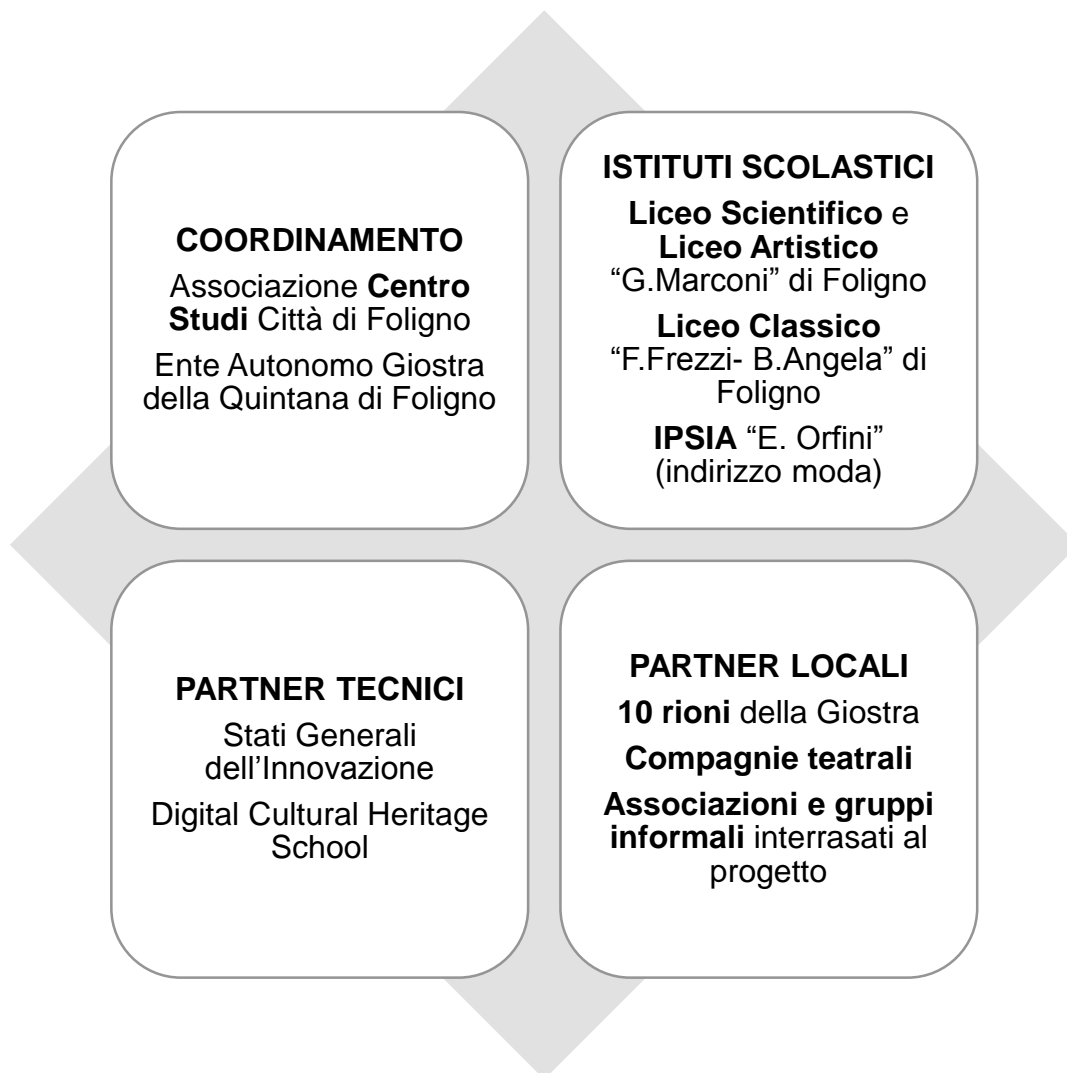
Da laboratorio a progetto di alternanza aperto alla comunità

Considerati l'alto livello di apprezzamento da parte di tutti i soggetti coinvolti nell'azione sperimentale del laboratorio “Quintana 3D”, così come l'evidente rilevanza rispetto alle politiche dell'**Agenda Digitale** e dei **POR FSE** e **FESR** della Regione Umbria, tanto in materia di competenze per l'occupazione dei giovani, quanto nel campo dell'innovazione digitale per il turismo e lo sviluppo territoriale, la partnership **Centro Studi Foligno/Ente Giostra Quintana**, in collaborazione con alcune realtà di eccellenza di livello nazionale come gli **Stati Generali dell'Innovazione** e la **Digital Cultural Heritage School (DiCultHer)**, intende attivare un percorso di ASL rivolto agli studenti del triennio degli istituti d'istruzione secondaria superiore nel Comune di Foligno.

Il progetto, descritto di seguito sulla base del modello proposto dal MIUR nella “*Guida operativa per la scuola per le attività di Alternanza Scuola Lavoro*”, si qualifica come “**Progetto di ricerca e sviluppo, lavoro per progetti, lavoro cooperativo**” della durata di **100 ore** da svolgersi in parte presso le sedi degli Istituti aderenti alla rete, in parte presso le strutture dei partner. Gli studenti interessati/selezionati (che abbiano compiuto il 16° anno di età) lavoreranno alla progettazione, realizzazione e diffusione di rappresentazioni museali su soggetti legati alla storia e alla tradizione della Quintana, sviluppando competenze teorico-pratiche nel campo della valorizzazione del patrimonio culturale tangibile ed intangibile attraverso tecniche di **story-telling digitale**, creazione e condivisione di **open data**, **video-editing** e **sviluppo grafico, web-marketing e narrazione drammatica**.

Gli attori della rete ASL Quintana 4D

Il progetto è stato presentato dal Centro Studi Città di Foligno Ad oggi gli Istituti che hanno formalmente espresso interesse ad essere inclusi in tale rete sono:



Obiettivi e finalità in coerenza con i bisogni formativi del territorio

Nel quadro di un tale contesto ad alto valore culturale ed economico, e in vista di un'ulteriore accentuazione dei temi sopra citati in occasione del già comunicato **Anno Europeo del Patrimonio Culturale nel 2018**, il territorio di Foligno deve attivarsi fin da subito per la **messa a sistema delle risorse e delle competenze necessarie a gestire una vera e propria rivoluzione digitale nella gestione e fruizione del patrimonio artistico-culturale**, anche per evitare di perdere un'importante occasione di sviluppo e innovazione dell'intero comparto turistico.

Secondo i risultati di una recente ricerca voluta dalla **Fondazione Cassa di Risparmio di Foligno** (**SISTEMA TURISMO - L'ascolto del territorio per l'individuazione dei punti di forza e di debolezza del sistema turismo in Umbria**) si riscontra una diffusa lamentela dei turisti per il difficile accesso alle informazioni turistiche. Nel suo complesso, le emergenze per sviluppare e sostenere il comparto turistico sono la progettazione e lo sviluppo di soluzioni e servizi che producano una effettiva e reale semplificazione dei processi di creazione, uso e fruizione delle informazioni, al fine di favorire la relazione fra ospite ed ospitante, a tutto vantaggio dell'esperienza di viaggio e soggiorno. **I servizi di informazione e accoglienza turistica nel territorio vanno "ripensati" alla luce del grande potenziale offerto dal patrimonio culturale radicato nel territorio**, in una logica di sviluppo di una comunità locale accogliente, capace di assecondare un urgente processo d'internazionalizzazione di tutto il comparto turistico, attraverso il coinvolgimento diretto di aziende e

associazioni di varia natura: strutture ricettive alberghiere ed extra-alberghiere, esercizi commerciali, attività artigianali e vitivinicole, cooperative produttrici, ecc.

Pertanto, la valorizzazione del patrimonio culturale è una delle sfide che territori come Foligno (o centri ancora più piccoli, ma fortemente caratterizzati dal punto di vista artistico-culturale) devono saper affrontare, soprattutto in rapporto all'enorme potenziale di cui dispongono. Da un lato, il turismo globale deve saper salvaguardare le peculiarità storiche e culturali del patrimonio, evitando di livellare l'offerta su prodotti sempre simili, utili a una logica di mercato ma non allo sviluppo di una consapevolezza civica; dall'altro, **la generazione nativa digitale, che affronta in questi anni il proprio percorso scolastico, ha bisogno di elaborare le proprie modalità di appropriazione del patrimonio culturale ereditato dal passato e sviluppare competenze innovative per la creazione e gestione di contenuti e processi innovativi.**

Si sta verificando un cambiamento di paradigma che determina la necessità di un nuovo approccio nella gestione del patrimonio culturale e dell'eredità che ne deriva. Questo profondo cambiamento richiede un nuovo approccio culturale, attraverso una diversa costruzione identitaria e una fruizione dei prodotti culturali e artistici maggiormente consapevole e proattiva.

La conoscenza e la comprensione del patrimonio culturale rappresentano un contributo fondamentale per la formazione dei giovani studenti promuovendo un rapporto maturo e consapevole con il proprio territorio e le sue risorse culturali.

Gli studenti sono il punto di avvio di un'azione integrata in quanto, oltre ad essere il riferimento principale per le prospettive future, sono essenziali per innovare la valorizzazione del patrimonio culturale.

Rispondendo a tali necessità, e in accordo con le priorità specifiche per lo sviluppo e l'innovazione del Comune di Foligno e della Regione Umbria, il progetto "**Quintana 4D**" parte dal coinvolgimento degli studenti di scuola secondaria superiore per istaurare un processo digitale sostenibile nel tempo di trasmissione generazionale dei valori della comunità della quintana che abbia natura monumentale, con le principali finalità di:

- Trasmettere un messaggio importante per una comunità
- Attirare pubblico da ogni dove
- Impressionare per la propria bellezza e/o la propria imponenza
- Durare nei secoli

Destinatari, attività, risultati e impatto

I destinatari sono **30 tra studentesse e studenti** degli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore nel Comune di Foligno che abbiano compiuto il 16° anno di età e che si dichiarino interessati a svolgere un percorso progettuale di ricerca e sviluppo in ASL nel campo delle **salvaguardia e valorizzazione digitale del patrimonio artistico culturale intangibile.**

Il progetto verrà attivato in via sperimentale per l'anno accademico 2016-2017, in vista di una futura rimodulazione e messa a regime delle attività, nonché un aumento del numero di studenti coinvolti, anche in base alle risorse economiche messe a disposizione da partner esterni pubblici e privati.

In fase di start-up si prevede la realizzazione di **incontri con tutte le classe potenzialmente interessate dal progetto di alternanza per la presentazione del programma di lavoro** e una prima introduzione ai temi del patrimonio culturale intangibile, degli open data e della realtà aumentata.

Le attività formative di carattere progettuale/cooperativo avverranno presso le sedi del Centro Studi Città di Foligno e dell'Ente Giostra della Quintana di Foligno. Il programma, descritto in seguito per moduli ed **articolato in competenze/abilità/competenze** da acquisire da parte degli studenti, è strutturato in una prima parte comune a tutti i partecipanti (story-telling digitale, creazione e condivisione di open data) ed una seconda parte basata sulla personalizzazione del percorso di ogni singolo studente (video-editing, sviluppo grafico, web-marketing, narrazione drammatica).

I risultati del laboratorio/impresa creativa Quintana 4D consisteranno nella:



Inoltre, al fine di favorire l'orientamento degli studenti nel mondo dei lavori digitali creativi, saranno organizzati incontri con esperti del settore e visite guidate presso aziende attive nella Regione Umbria.

Il percorso risponde in termini di impatto alle linee di azioni individuate dal **Piano Nazionale dell'Educazione al Patrimonio Culturale del MiBACT**, delineandosi come "**strumento di acquisizione di conoscenze e competenze specifiche che completano il percorso formativo curricolare**". Infatti, a prescindere dalla scelta futura sul proseguimento degli studi o sulla carriera professionale da intraprendere, coloro che beneficiano di un percorso di questo tipo sviluppano: conoscenze relative alla **programmazione e valorizzazione di strumenti digitali** e competenze di base e attitudini incluse la **creatività**, lo **spirito di iniziativa**, la **tenacia**, il **saper lavorare in gruppo**, la **comprensione del fattore rischio** e il **senso della responsabilità**, la propensione alla **coesione sociale** e del **senso di cittadinanza** grazie ai suoi effetti positivi in termini di fiducia in se stessi. Inoltre data la dimensione curricolare che il percorso proposto da Quintana 4D ha l'ambizione di acquisire, in quanto diverrà parte integrante dell'attività di alternanza scuola-lavoro, si auspica che il percorso proposto possa costituire un modo operando che si integri nel curricolo verticale ed orizzontale, diventando così una componente essenziale della vita scolastica degli studenti, proiettandoli in un contesto di life long learning fortemente radicato sul patrimonio locale, ma con altrettanto forti potenzialità in termini di apertura verso l'Europa e non solo.

**Contributi della Scuola a Rete
DiCultHer
alla proposta**

*õSafeguarding and enhancing
Europe's intangible cultural heritageö*

ALLEGATO 4

Materiale didattico



DiCultHer

Digital Cultural Heritage School



www.diculther.eu

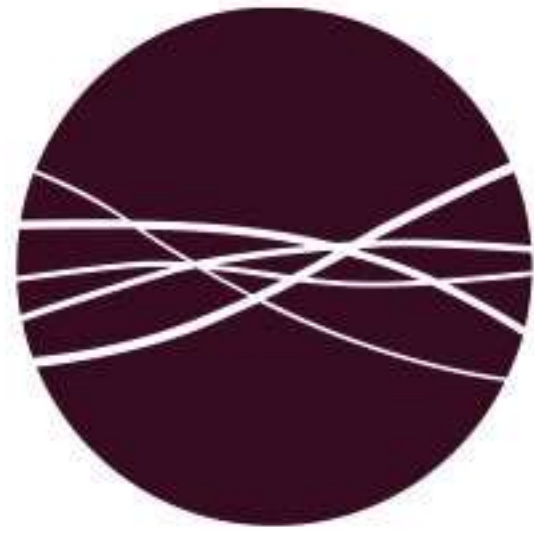


Digital Cultural Heritage School



[diculther.school](https://twitter.com/diculther.school)

Gennaio 2017



DiCultHer

Digital Cultural Heritage School

MATERIALE DIDATTICO

**PER UNA SCUOLA PROTAGONISTA NELLA CITTADINANZA ATTIVA PER LA
RIDEFINIZIONE DELLA CULTURA INTANGIBILE E IMMATERIALE
ALL'ALBA DEL DIGITALE**

***CONTRIBUTI ALLA CONSULTAZIONE PUBBLICA IN TEMA DI CONSERVAZIONE E
VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO IMMATERIALE DELLE CULTURE EUROPEE***

PATRIMONIO CULTURALE

*Il museo è un'istituzione permanente, senza fini di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che svolge ricerche riguardanti **le testimonianze materiali e immateriali** dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, ne cura la comunicazione e, in particolare, le espone per fini di studio, di istruzione e diletto.*

DEFINIZIONE DELL'IDENTITÀ DEI MUSEI ICOM, 2007

PATRIMONIO CULTURALE

Musei, biblioteche e archivi custodiscono il nostro patrimonio culturale sotto forma di entità “tangibili” e “materiali”: quadri, sculture, opere d’arte contemporanea, reperti fossili e archeologici, oggetti di artigianato, libri e documenti antichi...

MA TUTTO IL PATRIMONIO CULTURALE SI PUO’ TOCCARE?



Museum of national History Amsterdam

<https://goo.gl/slu2dZ>

PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE/IMMATERIALE

“The ‘intangible cultural heritage’ means the practices, representations, expressions, knowledge, skills – as well as the instruments, objects, artefacts and cultural spaces associated therewith – that communities, groups and, in some cases, individuals recognize as part of their cultural heritage.”

Per “patrimonio culturale immateriale” s’intendono le prassi, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il know-how – come pure gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati agli stessi – che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui riconoscono in quanto parte del loro patrimonio culturale.

*Convenzione UNESCO per la salvaguardia del patrimonio immateriale, Art. 2
“Definizioni” Parigi, 17 ottobre 2003 (testo originale e trad. it.)*

PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE/IMMATERIALE

a) tradizioni ed espressioni orali, ivi compreso il linguaggio, in quanto veicolo del patrimonio culturale immateriale



Canzoni pastorali sarde



PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE/IMMATERIALE

b) Le arti dello spettacolo



Commedia dell'arte –
Teatro popolare



Opera dei PUPI –
Teatro popolare siciliano delle marionette



Il ballo della Taranta – «Pizzica»

PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE/IMMATERIALE

c) le consuetudini sociali, gli eventi rituali e festivi



Festa dei ceri – Gubbio



Palio di Siena



Giostra della Quintana di Foligno

PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE/IMMATERIALE

d) le cognizioni e le prassi relative alla natura e all'universo



La vite dello Zibibbo - Pantelleria



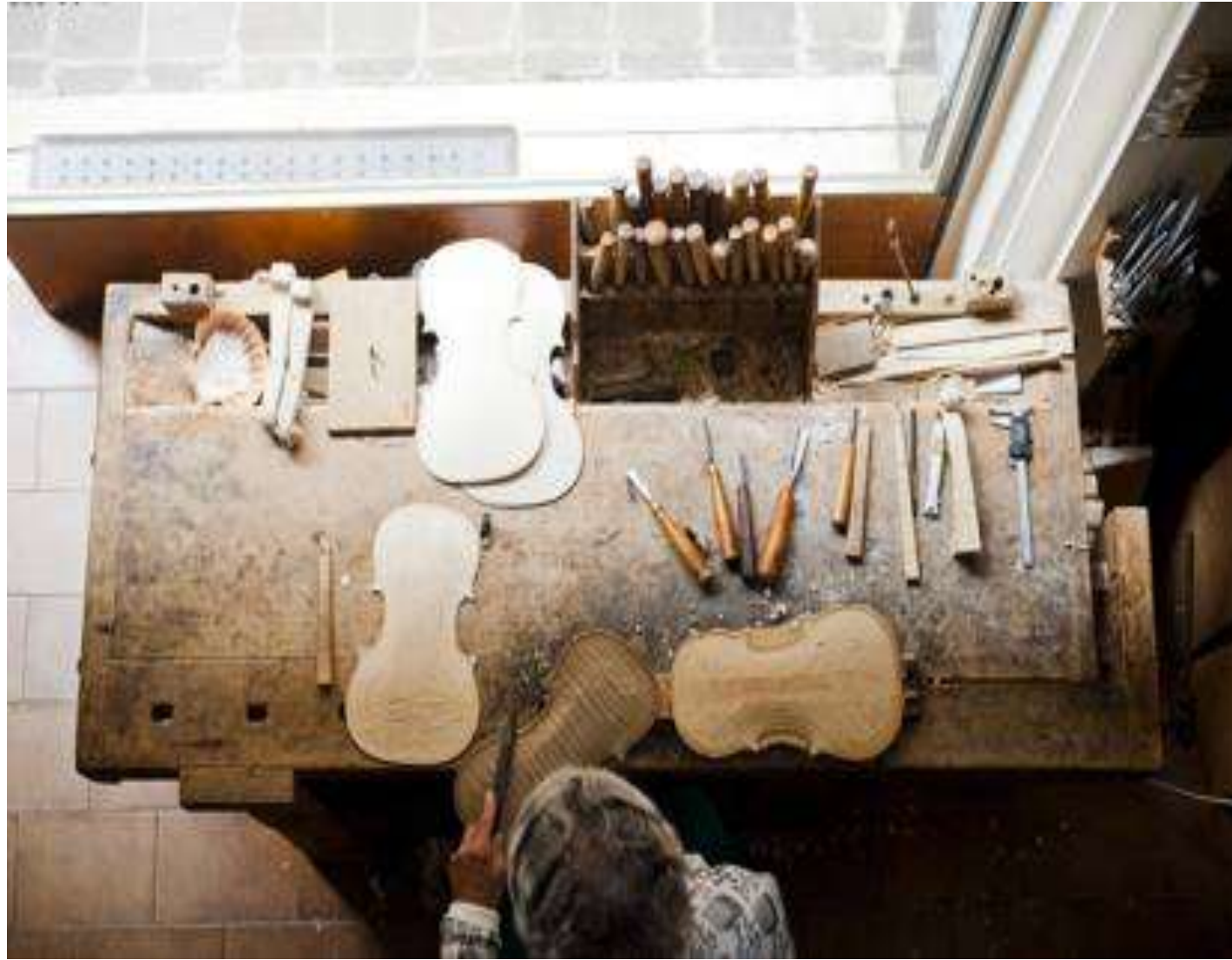
Orto biodinamico



Dieta mediterranea

PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE/IMMATERIALE

e) l'artigianato tradizionale



PATRIMONIO CULTURALE INTANGIBILE/IMMATERIALE

Il paesaggio secondo te è patrimonio materiale o immateriale?

“Il paesaggio è una determinata parte del territorio, **cosí come è percepita dalle popolazioni**, il cui carattere deriva dall’azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni.

*Convenzione europea del paesaggio
(Firenze 2000)*



L'INTANGIBILE NELL'ERA DEL DIGITALE

Questo patrimonio culturale intangibile/ immateriale, trasmesso di generazione in generazione, **è costantemente ricreato dalle comunità e dai gruppi in risposta al loro ambiente**, alla loro interazione con la natura e alla loro storia e dà loro un senso d'identità e di continuità, promuovendo in tal modo il rispetto per la diversità culturale e la creatività umana.

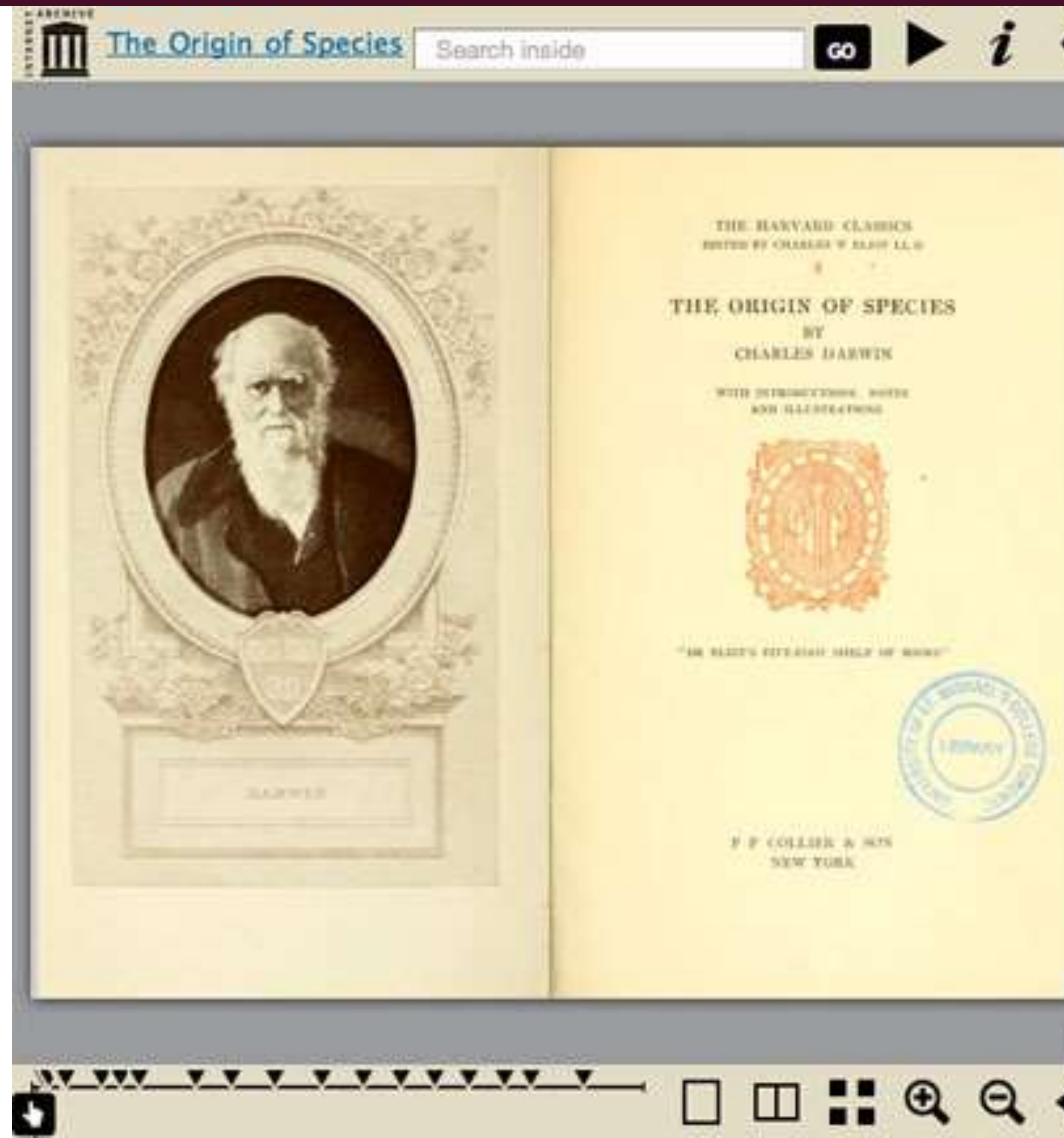
Per “salvaguardia” s'intendono **le misure volte a garantire la vitalità del patrimonio culturale immateriale**, ivi compresa l'identificazione, la documentazione, la ricerca, la preservazione, la protezione, la promozione, la valorizzazione, la trasmissione, in particolare attraverso un'educazione formale e informale, come pure il ravvivamento dei vari aspetti di tale patrimonio culturale.

Convenzione UNESCO per la salvaguardia del patrimonio immateriale, Parigi 2003

L'INTANGIBILE NELL'ERA DEL DIGITALE

Nuove tipologie di patrimonio immateriale stanno emergendo sulla spinta della rivoluzione tecnologica in atto: **le entità culturali digitali, “intangibili” per essenza e definizione.**

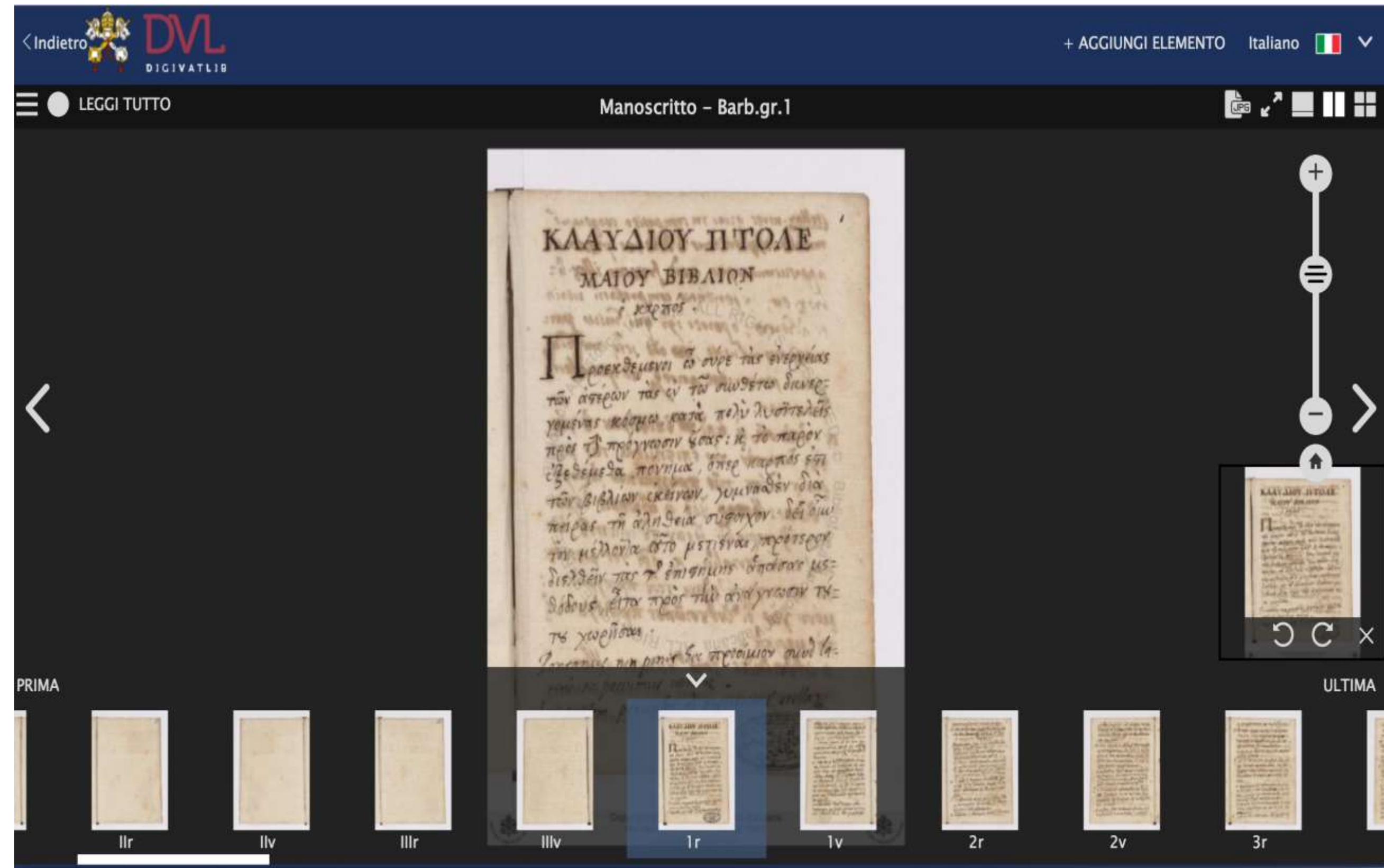
Dalle riproduzioni digitali di entità culturali materiali alle creazioni originali nate in formato digitale: tutte queste entità intangibili, che diventeranno i “reperti digitali” della nostra epoca, necessitano di adeguate iniziative per la loro conservazione e valorizzazione.



DIGITAL AS CULTURAL HERITAGE

“Digitale come Entità Culturale (Digital AS Cultural Heritage):

metodi, processi e tecniche finalizzati a garantire la salvaguardia, la conservazione e la permanenza nello spazio e nel tempo delle entità culturali digitali intangibili e immateriali contemporanee, sia derivate da analogico sia native, valorizzandole in quanto testimonianza e memoria storica delle culture dell’attuale Evo Digitale.”



www.archive.org

DIGITAL FOR CULTURAL HERITAGE

“Digitale per le Entità Culturali (Digital FOR Cultural Heritage):

metodi, processi e tecniche digitali finalizzati alla creazione di oggetti digitali riproducenti nei contenuti entità culturali analogiche materiali, intangibili e immateriali (musei virtuali, digital libraries, database demoetnoatnropologici, etc.)”

The screenshot shows the Puglia Digital Library website. At the top, there is a logo for 'puglia DIGITAL LIBRARY' and navigation links for 'IT | EN |', 'Seleziona il testo e ascolta', 'ARGOMENTI E COLLEZIONI', 'MAPPA', and 'LINEA DEL TEMPO'. Below the navigation is a search bar with the text 'ricerca' and a 'cerca' button. Underneath the search bar are five filter buttons: 'TUTTI I MEDIA', 'IMMAGINI', 'AUDIO', 'TESTI', and 'VIDEO'. The main content area is divided into two sections: 'argomenti' and 'collezioni'. The 'argomenti' section features five thumbnails with labels: 'Danza', 'TV', 'Artigianato', 'Archeologia', and 'Architettura'. The 'collezioni' section features five thumbnails with labels: 'Masserie di Puglia', 'Raffaele Macina - La produzione letteraria', 'Opuscoli della Biblioteca comunale', 'Beni immateriali', and 'Puglia Night Parade'. At the bottom of the page, there is a footer with logos for 'UNIONE EUROPEA' and 'REGIONE PUGLIA', a project description: 'Progetto finanziato dal Piano di Azione e Coesione Regione Puglia Programma Ordinario Convergenza 2007-2013', a 'Credits' link, a 'Privacy e info legali' link, and the email 'info@pugliedigitallibrary.it'. There are also social media icons for Facebook, Twitter, and YouTube, and a 'Puglia Digital Library' logo.

DIGITAL AS/FOR CULTURAL HERITAGE

A) APRE NUOVE PORTE DI ACCESSO

Nell'era digitale sono aumentati i mezzi attraverso cui il patrimonio culturale viene diffuso e trasmesso: dalle mostre e pubblicazioni tradizionali a blog, siti web, applicazioni multimediali, piattaforme sociali.



TI VENGONO IN MENTE ALTRI ESEMPI?

DIGITAL AS/FOR CULTURAL HERITAGE



B) È STRUMENTO INDISPENSABILE DI CONSERVAZIONE E MEMORIA

La digitalizzazione permette di conservare e salvare gli elementi intangibili del patrimonio culturale che, altrimenti, si perderebbero: canzoni popolari, tradizioni, saperi, storie, leggende rivivono grazie alle registrazioni audio, video.

<http://www.museodolom.it>

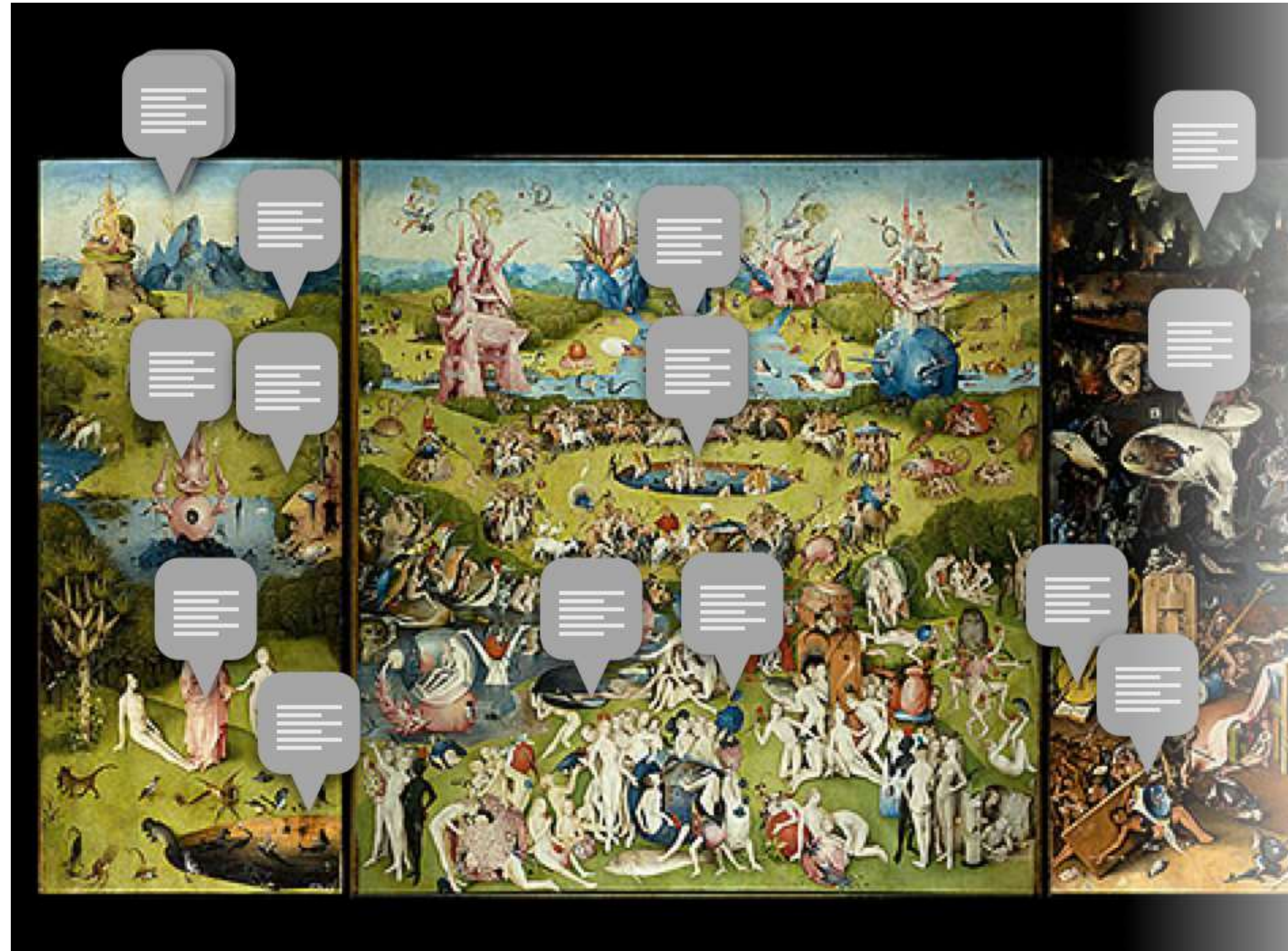
<http://archivioetnograficosiciliano.it/>

DIGITAL AS/FOR CULTURAL HERITAGE

C) PERMETTE DI ESPANDERE L'ESPERIENZA

I nuovi strumenti multimediali ci permettono di visualizzare e quindi comprendere maggiormente sia l'oggetto che il contesto culturale, sociale e storico in cui è inserito

<https://tuinderlusten-jheronimusbosch.ntr.nl/en>



DIGITAL AS/FOR CULTURAL HERITAGE

LA PERCEZIONE DIGITALE DI UN OGGETTO AUMENTA LA SUA AURA?

Ways of seeing, Ep.1 John Berger

<https://goo.gl/yq3MCK>



“I had spent more time than most looking at the individual images and so felt a sense of internal ownership or anticipatory memory, but exploring the interactive guide, and spending time with the images virtually, prepared me to experience the aura of the original objects”.

*Victoria Szabo, Visualizing Venice,
Duke University*

DIGITAL AS/FOR CULTURAL HERITAGE



UNA PRATICA MOLTO ANTICA

I musei hanno sempre organizzato gli oggetti e creato materiali informativi aggiuntivi per comunicare il loro significato ai visitatori.

Installazioni educative, diorami, video didattici, modelli in miniatura sono già concettualmente “virtual cultural heritage” perché operano una mediazione del patrimonio culturale e rappresentano architetture, concetti e idee.

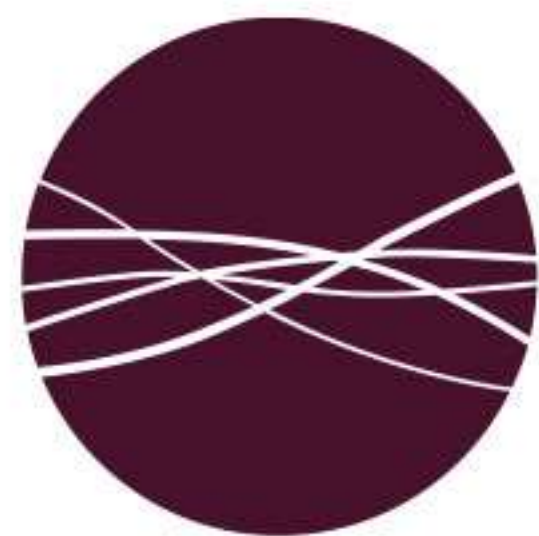
NUOVE COMUNITÀ PATRIMONIALI

La comunità patrimoniale è costituita un insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici dell'eredità culturale, e che desidera, nel quadro di un'azione pubblica, sostenerli e trasmetterli alle generazioni future.

*Convenzione quadro del Consiglio d'Europa
sul valore dell'eredità culturale per la società
Faro, 27 Ottobre 2005*

**DAL WEB UN NUOVO VALORE:
LA CO-CREAZIONE**

**Quanti strumenti conosci per
condividere e creare contenuti
in rete?**



DiCultHer

Digital Cultural Heritage School

[VAI AL QUESTIONARIO ONLINE](#)

D.it



CENTRO STUDI
CITTÀ DI FOLIGNO



egina

