

Patrimonio culturale e Media. Racconto e rappresentazione del paesaggio storico

Pauline Deguy¹, Vincenzo Bologna², Margherita Azzari³

¹ Università Degli Studi di Firenze, Dip. SAGAS, vincenzo.bologna@unifi.it

² Università Degli Studi di Firenze, Dip. SAGAS, pauline.deguy@unifi.it

³ Università Degli Studi di Firenze, Dip. SAGAS, margherita.azzari@unifi.it

Il riconoscimento dei valori culturali, espressione di identità delle comunità locali, rappresenta un contributo importante nell'attivazione di sviluppo locale sostenibile. L'obiettivo di questo studio è colmare la mancanza di un'adeguata e accessibile documentazione relativa all'eredità culturale rappresentata dai paesaggi storici toscani. Nel quadro del progetto CHIMERA (Cultural Heritage and Media. Representation and storytelling of the historical and Archaeological landscape of Tuscany – Regione Toscana POR-FSE 2020), è stata individuata una metodologia per la valorizzazione e la promozione delle eredità culturali con particolare riguardo ai paesaggi culturali toscani studiati nella loro dimensione storica e con attenzione alle fonti (cartografiche, fotografiche, multimediali, documentali, materiali). Tale approccio, coadiuvato da strategie innovative di valorizzazione, si fonda sul principio che le identità delle comunità locali possano contribuire ad attivare processi di sviluppo locale sostenibile e durevole.

Questa metodologia ha portato alla progettazione e alla creazione di un archivio digitale relativo al paesaggio storico e archeologico della Toscana. L'archivio consentirà la catalogazione di contenuti provenienti da diverse fonti e finalizzato alla consultazione di questo patrimonio sia da parte degli operatori della filiera culturale per uso interno, che da parte di ricercatori, operatori nel settore turistico, amministratori e cittadini.

In una prima fase, vengono censiti i contenuti preesistenti e definite le caratteristiche dei contenuti da produrre. In una seconda fase, dopo aver definito le tipologie dei contenuti e le rispettive caratteristiche, viene progettato e realizzato l'archivio. Nell'ultima fase viene effettuato il popolamento dell'archivio con tutti contenuti.

Individualizzazione dei contenuti. I contenuti finalizzati alla realizzazione di questo progetto sono stati, selezionati all'interno delle collezioni di musei toscani e delle Soprintendenze, o creati con l'utilizzo di nuove tecnologie (augmented reality, strumenti di storytelling, virtual tour, virtual landscaping a partire da historical GIS) in modo da raccontare il patrimonio culturale e paesaggistico e le trasformazioni subite nel tempo. Dagli archivi fotografici dei vari operatori della filiera culturali, sono stati scelti i documenti più utili a rappresentare il paesaggio storico e archeologico toscano, le sue caratteristiche identitarie e le trasformazioni nel tempo. Al termine del progetto, l'archivio digitale avrà al suo interno: contenuti fotografici, modelli 3D realizzati attraverso sistemi a pilotaggio remoto, ricostruzioni 3D di paesaggi del passato, mappe interattive, itinerari tematici, tour e mostre virtuali.

WebAPP Archivio. La progettazione di una soluzione software che consentisse di gestire la metodologia proposta dal progetto si è basata sulla modularizzazione delle

componenti software per garantirne flessibilità, scalabilità, interoperabilità e sostenibilità nel tempo. Le componenti principali progettate sono la WebAPP per la gestione delle schede di archivio e il Portale Web. All'interno dell'archivio, saranno previste diverse funzionalità, di cui le più importanti sono:

- Accesso multi utente con ruoli e permessi distinti,
- Gestione fondi e conservatorie con permessi di lettura e scrittura circoscritti,
- Funzionalità di validazione dei dati e pubblicazione verso il portale,
- Realizzazione di WebAPI per la consultazione verso il Portale Web,
- Realizzazione di WebAPI con i criteri del Linked Open Data [1] realizzati in standard nazionali (ICCD) ed internazionali (Dublin Core [2], Europea [3]).

Portale Web. Il sito web sarà l'accesso pubblico ai risultati del progetto. Presenterà le pagine istituzionali e di presentazione di Chimera, con pagine realizzate con i più moderni standard Web (CSS, HTML5) del W3C [4]. Ma il vero cuore innovativo dal punto di vista tecnologico e di creazione di contenuti sarà rappresentato da:

- Percorsi Tematici: pagine modulari che propongono itinerari trasversali attraverso il patrimonio culturale digitalizzato dei soggetti partner, grazie alla combinazione di funzionalità quali: gallerie fotografiche, mappe geografiche con punti di interesse e visualizzatori 3D per i modelli tridimensionali realizzati.
- Ricerca Avanzata: maschera di ricerca finalizzata alla consultazione di questo patrimonio sia da parte degli operatori della filiera culturale per uso interno, che da parte di ricercatori, operatori nel settore turistico, amministratori e cittadini.

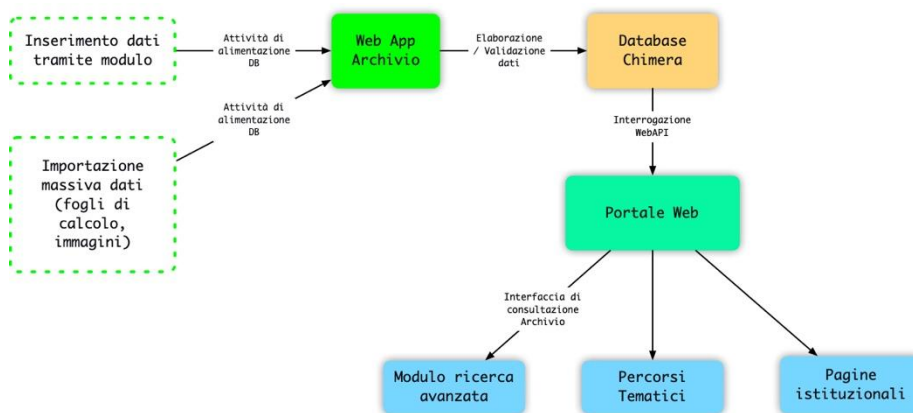


Fig. 1. Schema logico di funzionamento tra l'applicazione Archivio e il Portale Web Chimera.

Riferimenti bibliografici

1. Tim Berners-Lee "Linked Data" Design Issues, <https://www.w3.org/DesignIssues/LinkedData.html>, 2021/05/10
2. Europeaana EDM Guidelines, <https://pro.europeana.eu/page/edm-documentation>, 2021/05/10
3. Dublin Core Specifications, <https://dublincore.org/specifications/dublin-core/>, 2021/05/10
4. W3C Standards, <https://www.w3.org/standards/>, 2021/05/10