
Cultural Heritage Information Access and management

a cura di Ian Ruthven
e G.G. Chowdhury
London, Facet Publishing,
2015, 360 p.

Il libro fornisce una panoramica delle sfide e delle attività di ricerca contemporanee relative al patrimonio culturale digitale, analizzando in particolare le varie tipologie, le caratteristiche e i problemi di digitalizzazione, di organizzazione e accesso, gli utenti e l'usabilità, nonché le varie questioni di politica e di sostenibilità associati ai relativi sistemi e servizi informativi. I recenti sviluppi in ambito ICT, il web e le tecnologie mobili hanno incrementato in modo significativo le attività di ricerca e sviluppo finalizzate alla creazione e alla gestione delle risorse digitali culturali. Gestire il patrimonio culturale digitale comporta una serie di problemi che vanno dalla digitalizzazione di oggetti e manufatti a vari aspetti di organizzazione della conoscenza che includono metadati, indicizzazione e recupero, accesso per gli utenti, divario digitale e inclusione sociale, questioni di politica sociale e legale e inoltre problemi di sostenibilità a lungo termine. Partendo da questa panoramica il testo fornisce uno "stato dell'arte" della ricerca nel settore concentrandosi in particolare sull'organizzazione della conoscenza, sull'accesso, sugli utenti e sui problemi di usabilità dei sistemi e servizi digitali di informazione culturale. *Cultural Heritage Information - Access and management*, primo libro della serie i-Research (una serie *peer-reviewed* il cui editor, G.G. Chowdhury, è pro-

fessore di Scienze dell'informazione e capo del dipartimento di Matematica e Scienze dell'informazione presso l'Università di Northumbria a Newcastle) è composto da undici capitoli scritti da diciassette studiosi di spicco provenienti da sei paesi diversi. Il libro si apre con un capitolo introduttivo a firma dei due curatori, che fornisce una breve panoramica sul tema dell'informazione sui beni culturali digitali, mentre i capitoli successivi affrontano questioni specifiche e le attuali attività di ricerca su questo argomento. I capitoli sono ordinati a partire dalle politiche e dalle infrastrutture, per poi passare a considerazioni di interazione, accesso e oggetti fino alle implementazioni di sistemi concreti. Il libro si conclude analizzando questioni di sostenibilità, nel senso più ampio, in un'ottica di massimizzazione della disponibilità e della longevità del patrimonio culturale digitale. I principali argomenti trattati sono la gestione delle informazioni culturali digitali, le prospettive future, le politiche e le pratiche, i manufatti e le tecnologie di digita-

lizzazione, gli schemi di metadati in diversi contesti culturali (dai manga agli archivi digitali in un ambiente open data), la gestione del patrimonio culturale (architettura dei sistemi informativi), gli utenti e l'usabilità del patrimonio culturale, un *framework* per la classificazione e il confronto delle interazioni nei sistemi informativi dei beni culturali, l'accesso semantico e la ricerca del patrimonio culturale nelle biblioteche digitali, la prospettiva fornita dal progetto PATHS (Personalized Access to Cultural Heritage Spaces), e infine i problemi di sostenibilità dei servizi informativi. Oltre a essere utile per i professionisti e per gli studenti di queste aree interessati alle sfide della ricerca, scoprendo come questi sono stati trattati nel corso di vari progetti di ricerca, il libro rappresenta una lettura essenziale per i ricercatori in Scienze dell'informazione, in particolare nei settori delle biblioteche digitali, della letteratura e della cultura digitale. Il primo capitolo, a firma dei due curatori, fornisce una breve panoramica dei beni culturali digitali ed è seguito



The Victoria and Albert Museum

da un resoconto critico della storia del patrimonio digitale, dal problema della definizione stessa del concetto e della complementarità tra patrimonio digitale e non digitale, fornendo concreti suggerimenti per possibili scenari futuri. Nel terzo capitolo, Chowdhury discute varie questioni di policy connesse con la digitalizzazione e la gestione del patrimonio culturale, trattandone problemi sociali, giuridici e politici: sebbene infatti vi sia un consenso generale sul fatto che le informazioni del patrimonio culturale debbano essere rese disponibili a tutti per il bene sociale, sussiste una serie di questioni relative alla proprietà intellettuale e alla gestione dei diritti digitali. Come esempio, sono presentate particolari politiche e linee guida governative formulate per la gestione delle informazioni relative al patrimonio culturale delle comunità indigene in paesi come l'Australia e la Nuova Zelanda. Attualmente c'è una forte aspettativa rispetto al fatto che le istituzioni si impegnino in programmi di digitalizzazione, dal momento che le *best practices* in questo settore sono ormai ben documentate e consolidate. Il quarto capitolo fornisce un ampio background dell'ambiente di digitalizzazione attuale, con una panoramica dei metodi e degli approcci messi in atto. L'autrice discute gli sviluppi recenti, mettendo in evidenza l'uso della digitalizzazione bi-tridimensionale per la creazione di surrogati digitali di oggetti e manufatti, indicando la possibilità di un ulteriore sviluppo del settore e ponendo l'attenzione su temi attuali quali il costo, la sostenibilità, la valutazione di impatto e la gestione delle aspettative nel mutevole contesto informativo. Sottolinea che la disponibilità di tecniche

che presentavano precedentemente costi proibitivi – come l'*imaging* multispettrale e la scansione 3D – sono ora disponibili a prezzi relativamente accessibili, sebbene persistano problemi di alfabetizzazione digitale e di reale comprensione, sia per gli utenti finali sia per i professionisti dell'informazione, della creazione di versioni digitali del nostro patrimonio culturale.

Sugimoto, Nagamori, Mihara e Honma nel quinto capitolo sottolineano che i metadati svolgono un ruolo chiave nella ricerca, l'accesso, la raccolta, l'uso, l'organizzazione e la conservazione del patrimonio culturale in un ambiente di informazioni in rete. Gli autori affrontano le diverse problematiche di schemi di metadati per le risorse digitali e lo sviluppo di archivi informativi online, proponendo un set di metadati per la pubblicazione e la gestione di "manga", termine giapponese che indica *graphic novels* o fumetti. Avere un set di metadati appropriati e interoperabili non solo facilita l'accesso e la gestione delle risorse informative del patrimonio culturale, ma permette di dare valore aggiunto a tali risorse attraverso collegamenti, annotazioni ecc.

L'architettura dei sistemi che memorizzano, conservano e forniscono l'accesso a oggetti digitali del patrimonio culturale è oggetto del sesto capitolo, in cui sono discusse le principali possibilità di progettazione per la realizzazione di architetture di sistema e alcuni modelli strutturali attualmente in uso. Gli autori sostengono che gli attuali sistemi delle biblioteche digitali non sono adatti per le istituzioni e per i ricercatori di molti paesi del terzo mondo, che dispongono di infrastrutture di rete e di accesso ancora deboli. Propongono piuttosto uno stile architettonico più semplice struttu-

rato su otto principi, dall'indipendenza delle piattaforme hardware e software all'integrazione di oggetti metadati e servizi eterogenei, a un approccio di design minimalista a processi di conservazione semplificati. Attraverso due casi studio – SARU (Spatial Archaeology Research Unit) e Bleek and Lloyd Collection – mostrano come una struttura così semplice agevoli la gestione delle collezioni di informazioni del patrimonio culturale digitale in Sud Africa. Il tema dell'usabilità nella cultura digitale è trattato nel settimo capitolo da Sudatta Chowdhury che, attingendo a diversi esempi di grandi servizi informativi del patrimonio culturale, come la biblioteca digitale Europea – che contiene oltre 32 milioni i manufatti forniti da circa 1.500 istituzioni culturali inclusi il British Museum, il Rijksmuseum e il Louvre, comprese pitture, film e libri con metadati in vari linguaggi europei – discute alcune caratteristiche specifiche degli utenti della cultura digitale e di come esse influenzino il design e l'usabilità dei sistemi e dei servizi di informazione, presentando anche alcune tendenze emergenti nel contesto degli utenti e degli studi di usabilità. Importanti caratteristiche di interazioni degli utenti dei sistemi informativi culturali online rispetto ai servizi informativi tradizionali sono presentate nel capitolo otto, che delinea alcune strategie che le istituzioni culturali possono usare per fornire agli utenti i mezzi per interazioni specifiche con il patrimonio culturale digitale, pur mantenendo il loro mandato di offrire un accesso universale ai contenuti. Attingendo a esempi della biblioteca digitale europea, viene fornito un quadro per la valutazione delle interazioni e per l'analisi critica riguardo agli utenti

e alle istituzioni culturali: non solo è necessario infatti fornire determinate caratteristiche e le conseguenti interazioni, ma è importante essere consapevoli della loro influenza sulle modalità di accesso.

Una panoramica dei sistemi di organizzazione della conoscenza e di standard di metadati utilizzati nelle biblioteche digitali per il patrimonio culturale è presentata nel nono capitolo, che esamina e analizza, tramite tre biblioteche digitali del patrimonio culturale selezionate come casi studio – ARTstor Digital Library, The Paul Getty Museum e The Victoria and Albert Museum, il più grande museo di arti decorative, con una collezione permanente di oltre 45 milioni di oggetti – i modi in cui le biblioteche digitali hanno incorporato vocabolari controllati nelle loro interfacce di ricerca e il grado in cui questo uso di mappe di accesso semantico impatta sulle strategie di ricerca delle informazioni relative al patrimonio digitali. Anche il decimo capitolo discute tecniche per supportare l'accesso alle collezioni digitali dei beni culturali e in particolare, come esempio per gli utenti sull'uso delle informazioni che contengono, si concentra su un particolare sistema chiamato PATHS – Personalised Access To cultural Heritage Spaces (<http://www.paths-project.eu/>), progetto finanziato nell'ambito del Settimo programma quadro della Commissione Europea (FP7) – che mira a sostenere gruppi di utenti con diversi gradi di conoscenza tramite un'interfaccia che in primo luogo non prevede un'interazione predefinita ma permette all'utente di scegliere la modalità che preferisce. La navigazione è strutturata su due caratteristiche: un vocabolario controllato generato automati-

camente e organizzato gerarchicamente che supporta l'esplorazione *top-down*, e link a specifici manufatti che permettono una navigazione orizzontale. L'esplorazione *top-down* è visualizzata in tre modi diversi per utenti con diverse capacità: c'è un thesaurus con struttura standard ad albero basato sul testo in cui l'utente può espandere o restringere il modo di esplorare la collezione. Altrimenti è disponibile una rappresentazione che mostra un solo livello della gerarchia, ma che visualizza la quantità di dati disponibile per ciascun termine. Infine è presente una rappresentazione grafica che permette all'utente di esplorare la collezione su una mappa online (tipo Google Maps). In tutte le visualizzazioni è integrato un box di ricerca nella parte alta della pagina e le visualizzazioni sono strettamente collegate, quindi se l'utente passa da una all'altra viene sempre mostrata la stessa parte della gerarchia. Se l'utente ha già esplorato una parte del vocabolario e inizia una nuova ricerca questa viene eseguita nell'area di vocabolario correntemente in uso. La visualizzazione a mappa rappresenta un modo nuovo di esplorare grandi collezioni di documenti: la mappa rappresenta soggetti nella gerarchia come *cluster* o *isole* in cui manufatti simili sono “clusterizzati” e fisicamente vicini: il processo di rappresentazione come mappa è noto come *spazializzazione* e prevede l'applicazione di un algoritmo ai manufatti precedentemente mappati su un thesaurus. Il ciclo di vita dei servizi informativi del patrimonio culturale digitale è dunque molto intenso: in primo luogo le attività connesse alla digitalizzazione e alla conservazione dei contenuti digitali sono ancora estremamente costose. In secon-

do luogo, la crescita dei contenuti digitali del patrimonio culturale si affianca alla crescita degli utenti con sempre maggiori esigenze informative. Inoltre, come discusso nel capitolo 3, sussistono varie questioni sociali, culturali e giuridiche connesse con la gestione e l'accesso alle informazioni del patrimonio culturale, che inevitabilmente portano alla questione della sostenibilità dei sistemi informativi culturali digitali. Dichiarando che la questione è finora rimasta un settore poco studiato, nell'ultimo capitolo, Chowdhury discute le sfide connesse con i problemi di sostenibilità economica, sociale e ambientale delle informazioni del patrimonio culturale.

DANIELA CANALI

Comune di Terni
Direzione Servizi Culturali
daniela.canali@tin.it

DOI: 10.3302/0392-8586-201506-069-1