

Il mondo “eCulture”

Alfredo M Ronchi



eCulture

- Dove tutto ha avuto origine....
- 11 progetti pilota
- Patrimonio culturale ?
- La definizione UNESCO....
- Future Heritage
- Le funzioni del museo
- Possibili contributi ICT
- Quale valore aggiunto ?
- Realtà virtuale
- Rivoluzione del digitale ed ontologia
- Copy Left o Copy Right ?
- Musei scienza e tecnologia
- L'anello debole....
- Il futuro del digitale
- Conservazione del digitale



Dove tutto ha avuto origine...

- Varie sperimentazioni e progetti nel passato (catalogo..etc)....hanno raccolto maggiori o minori consensi, alcune particolarmente negative hanno contribuito a creare ostilità
- Prendiamo come punto di svolta l'innovazione dovuta ad Internet:
 - Super Information Highways (Al Gore 1995)
 - Information Society (EC rapp. Bangemann)
 - 11 progetti pilota per implementare la IS



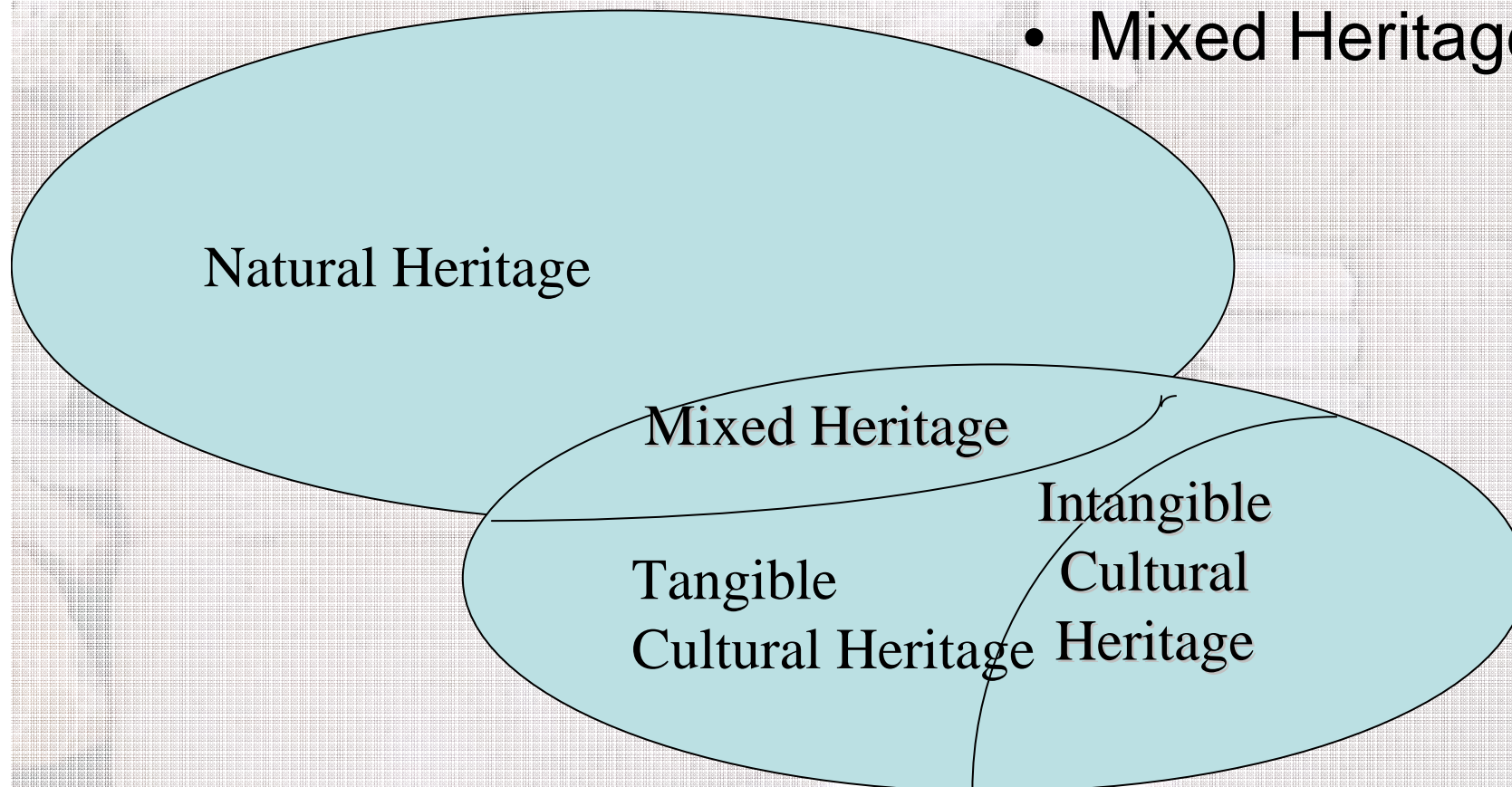
Progetti Pilota EC / G7

1995 - I progetti pilota presentati dalla Commissione Europea sono sottoscritti dal G7

- **Global Inventory** - to create and provide an electronically accessible multimedia inventory of information regarding major national and international projects and studies relevant to the promotion and to the development of the global information society. An assessment of social, economic and cultural factors impacting on its development will also be undertaken.
- **Global Interoperability for Broadband Networks** – to facilitate the establishment of international links between the various high speed networks and testbeds supporting advanced applications.
- **Cross-Cultural Training and Education** - to provide innovative approaches to language learning in particular for students and for SME's.
- **Electronic Libraries** - to constitute from existing digitisation programs a large distributed virtual collection of knowledge of mankind, available to a large public, via networks. This includes a clear perspective toward the establishment of the global electronic library network which interconnects local electronic libraries.
- **Electronic Museums and Galleries** - to accelerate the multimedia digitisation of collections and to ensure their accessibility to the public and as a learning resource for schools and universities.
- **Environment and Natural Resources Management** – to increase the electronic linkage and integration of distributed databases of information relevant to the environment.
- **Global Emergency Management** - to encourage the development of a global management information network to enhance the management of emergency response situations, risks and knowledge.
- **Global Healthcare Applications** - to demonstrate the potential of telematics technologies in the field of telemedicine in the fight against major health scourges; to promote joint approaches to issues such as the use of data cards, standards and other enabling mechanisms.
- **Government On-line** - to exchange experience and best practice on the use of on-line information technology by administrations on the establishment of procedures for conducting electronic administrative business between governments, companies and citizens.
- **Global Marketplace for SME's** - to contribute to the development of an environment for open and non-discriminatory exchange of information and to demonstrate, particularly through EDI, the interoperability of electronic and information co-operation and trading services on a global scale, for the benefits of SME's.
- **Maritime Information Systems** - to integrate and enhance environmental protection and industrial competitiveness for all maritime activities by means of information and communication technologies including applications in the area of safety and the environment, intelligent manufacturing and logistics networks.

...patrimonio culturale...?

- Natural Heritage
- Cultural Heritage
- Mixed Heritage





La definizione UNESCO di “Intangible Cultural Heritage (ICH)”

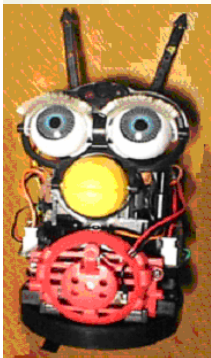
- le pratiche,
 - le rappresentazioni,
 - le forme d’espressione,
 - le tradizioni e consuetudini,
 - le conoscenze,
 - i mestieri,
 - gli strumenti,
 - gli oggetti,
 - le opere d’arte
 - gli ambienti culturali associati a tutto questo
- quelle comunità, gruppi ed in alcuni casi individui che sono considerati parte del patrimonio culturale.

I beni culturali immateriali:

- viene trasmesso da generazione a generazione
- È costantemente ricreato dalle comunità gruppi in risposta al loro ambiente , la loro interazione con la natura e la storia.
- E fornire loro un senso di identità e continuità culturale promuovendo così il rispetto delle diversità culturali e della creatività umana.



...future heritage



www.ald-computers.com





Funzioni del museo

- Conservare
- Mostrare, diffondere
- Studiare, ricercare

Possibili contributi ICT



Contributi ICT

- Individuazione artefatto
- Acquisizione modello
- Studio ed analisi
- Interpretazione artefatto
- Archiviazione informazioni
- Presentazione, comunicazione
- Didattica
- Conservazione
- Protezione
-
- Turismo
- eCommerce

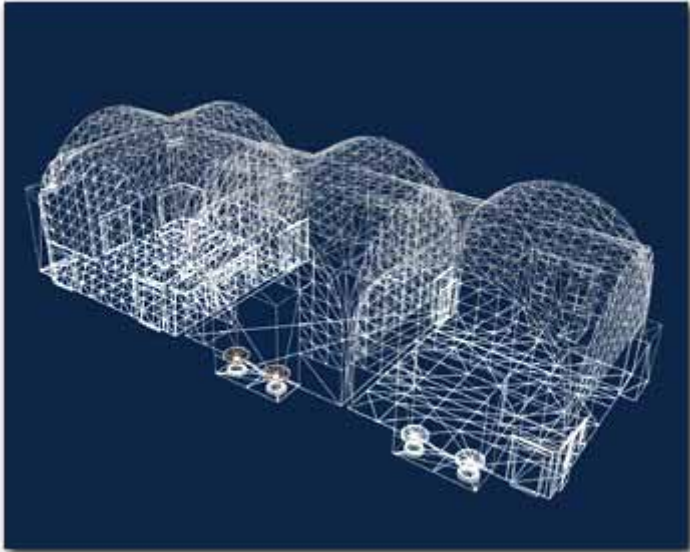


Quale valore aggiunto ?

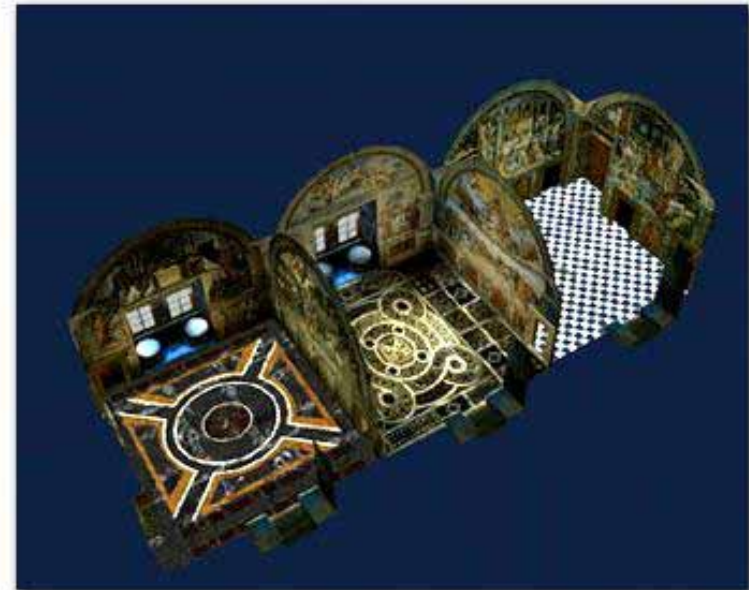
- Patrimonio Invisi(ta)bile
 - rischio antropico
 - Patrimonio privato
 - Patrimonio immagazzinato...
- Restituzione del contesto
 - Fisico
 - Storico
 - Spaziale
- Restituzione della funzione
 - Parti di oggetti compositi
 - Esempificazione dell'uso
- Altro



Realtà virtuale



- Ricostruzione ambienti, cerimonie, etc
- Navigazione interattiva spazio / tempo
- Grande potenzialità trasferimento informazione strutturata complessa
- Recupero del concetto di “bottega”
-





Rivoluzione del digitale ed ontologia

- Il digitale costituisce una nuova classe di oggetti
- La copia é identica all'originale
- Può essere clonato all'infinito

In aggiunta:

- Può essere trasmesso istantaneamente ovunque, può essere condiviso

Si modifica:

- Il concetto di proprietà
- Il concetto d'uso
- Il valore



Copy Left o Copy Right ?

- Copy Left
- Copy Right
 - Anglosassone
 - Continentale
- Diritti Economici
- Diritti Morali

- Creative Commons

Il futuro del “digitale”

- Diversa percezione valore degli oggetti: fotocamere, automobili, orologi, hi fi stereo



Musei scienza e tecnologia

- Interessanti esperienze ICT nel campo dei musei della Scienza e Tecnologia
- Applicazioni didattiche
- “hands on”
- Simulazioni
- “serious games”
-





Culture Counts

- Dimensione economica
- Sostenibilità
- Adeguate Strategie e Modelli di Mercato

Already lost and

We have already lost....

- Leonardo da Vinci's Battaglia di Anghiari
- Alexandria Library
- Plays of Aeschylus
- Egyptians Papyri
- Paxton's Cristall Palace
- Music records in Edison's format
- Von Karajan's early records
- ...

Endangered species

- Digital archives
- Digital music
- Electronic Art & Installations
- Digital movies and special effects
- Electronic Musical Instruments
- Cars, Motorbikes
- Photo Cameras
- Wristwatches
- Hi Fi Stereo

This subject takes us to consider two aspects, the first is technological obsolescence and the second the 'temporary instinct' of the so-called 'permanent supports'.





Conservazione del digitale

- L'orologio biologico del ICT batte più velocemente
- La conservazione a lungo termine del digitale pone una serie di sfide: obsolescenza tecnologica, formati, supporti,
- Differenti approcci in funzione della tipologia di informazione / applicazione



References

Alfredo M. Ronchi

EC MEDICI Framework

Secretariat

alfredo.ronchi@medicif.org

www.medicif.org