

Nasce un tempio della memoria digitale

*Il Building Resources for Integrated
Cultural Knowledge Service*

Fabio Di Giammarco

*Biblioteca di Storia moderna
e contemporanea, Roma
digiammarco@tiscali.it*

C'è una metafora, suggestiva, che si aggira tra i progetti ICT: è l'immagine di un tempio greco, scelta per rappresentare, proiettando nel futuro un lontano passato, la prossima memoria (digitale) europea. L'idea è di Bricks (Building Resource for Integrated Cultural Knowledge Service),¹ progetto pensato, nell'ambito del VI Programma quadro europeo, per l'area tematica dei "Digital Libraries Services", cioè dei servizi di biblioteca digitale.

primo a servizi da attivare nel secondo, il tetto del primo a un'area di sostenibilità. Il tutto, relativamente alla versione tempio "formato Bricks", in funzione della *mission* che anima il progetto, e cioè creare una comune piattaforma e comuni servizi per arrivare a unificare, preservare e condividere tutti i dati relativi alla memoria digitale europea.

Impresa, certo, non da poco, visto che parliamo di un progetto di ricerca il quale, diversamente da al-

pilastri è in gioco il vero e proprio "nocciolo duro" di Bricks, ossia la creazione dei servizi EDM (European Digital Memory), detti anche in sede progettuale: "scenari applicativi". Per ora ne sono stati definiti quattro:

- accesso alla cultura con la ricostruzione della conoscenza;
- amministrazione della cultura per musei medio-piccoli;
- creazione della cultura con applicazioni di *living memory*, per facilitare le interazioni tra gli utenti e gli oggetti e/o le installazioni multimediali;
- "Scriptorium" o digitalizzazione della cultura, per facilitare la distribuzione e la fruizione di testi in formato elettronico.

Infine, con il rivestimento del tetto, il progetto altro non fa che preoccuparsi del suo futuro, vale a dire garantirsi margini di mantenimento e sviluppo mediante strategie di marketing, modelli di business, disseminazioni attraverso giornali, conferenze, web site ecc., nonché programmi di istruzione finalizzati a un corretto e facile utilizzo del *Bricks system* e dei suoi servizi.

Ma come in un tempio greco, la cosa più preziosa non è la pur elegante struttura esterna quanto quello che si cela al riparo da essa, fuori dalla vista, al suo interno: lo spazio riservato alla divinità. Allo stesso modo, anche nel "tempio di Bricks" esiste uno spazio recondito, impalpabile, nascosto sot-



La scelta del tempio greco non si esaurisce però nella semplice ricerca grafica per ottenere un "logo" di particolare effetto, ma è piuttosto un artificio comunicativo e progettuale, in altre parole un modo per descrivere, approfondire e, in un certo senso, indirizzare, mediante la focalizzazione dei tre elementi costitutivi del tempio, gli obiettivi fondamentali del progetto.

Per cui, data in partenza un'equivalenza formale tempio = progetto, le fondamenta del primo corrisponderebbero all'infrastruttura necessaria al secondo, i pilastri del

tre iniziative in corso su temi analoghi, non parte da strutture e/o basi dati già pre-esistenti, ma si prefigge, al contrario, di creare ex novo un ambiente condiviso da riempire poi di contenuti digitali.

Questo significa che l'infrastruttura di base altro non vuole dire che la nascita di un sistema di rete peer-to-peer,² inteso come piattaforma indipendente, basato su standard aperti (XML,³ Web services ecc.) e soprattutto "open source",⁴ per fornire funzionalità capaci di un veloce sviluppo e impiego di servizi per gli utenti, mentre con il posizionamento dei

to gli strati hardware e software, ma fondamentale perché in grado di determinare il destino del sistema stesso: lo spazio dei contenuti. E qui interviene l'aspetto più interessante dell'intero progetto: la proposta per una nuova generazione di servizi di biblioteca digitale, vale a dire il tentativo di introdurre il massimo grado di innovazione proprio nella gestione e nella fruizione delle risorse documentali e informative.

Partendo dall'esistenza di un patrimonio disponibile, per ora alquanto teorico ma accreditato dall'esistenza di un "Bricks Consortium",⁵ che oltre alla partnership con organismi tecnici e imprese vede la partecipazione di una serie di organizzazioni culturali e istituzioni governative culturali, formato da collezioni multimediali e documenti digitali capaci di fornire una varietà di strati di conoscenza, il Digital Libraries Service prevede un sistema di reti e servizi tecnologicamente orientato alla creazione di una globale area semantica, mediante l'utilizzo delle ultime acquisizioni in fatto di interoperabilità,⁶ web semantico⁷ e ontologie,⁸ in grado di incoraggiare la partecipazione, di promuovere l'accesso, di facilitare accordi, di permettere il superamento di barriere linguistiche ecc., per la realizzazione di uno spazio di conoscenza condiviso nel quale possano interagire gli istituti europei della memoria.

Per potenziare ulteriormente la gestione e implementazione dei contenuti è stata anche creata la "Bricks Community",⁹ quale centro di aggregazione per tutti coloro (utenti, organizzazioni ecc.) inte-

ressati a contribuire, da questo punto di vista, al progetto. Attraverso il proprio sito, la comunità mette, infatti, a disposizione sia spazi dedicati dove includere diverse tipologie di contenuti per presentare e promuovere i membri e le loro attività, sia la possibilità di creare "profili utente" altamente raffinati, attraverso i quali costruire raccolte personalizzate (pescando in biblioteche, archivi, gallerie, musei ecc.) di oggetti digitali.

In conclusione, Bricks è un progetto "in progress": la sua messa in opera è calcolata in 42 mesi e si concluderà nel giugno 2007, e solo allora sarà possibile un bilancio più approfondito. Tuttavia, le caratteristiche già manifeste ne fanno da subito un laboratorio aperto sulle *digital libraries*, e ciò non può che suscitare interesse in quanti, in vario modo, sono particolarmente attenti alle alterne ma indispensabili vicende del rapporto tra memorie digitali e patrimoni culturali.



Note

¹ <http://dbs.cordis.lu/fep-cgi/srchi-dadb?ACTION=D&SESSION=212852005-5-12&DOC=2&TBL=EN_PROJ&RCN=EP_RPG:507457&CALLER=PROJ_IST>.

² Modello per reti in cui non c'è una gerarchia tra gli host della rete, ma tutti i nodi (*hosts*) hanno la stessa importanza. Ogni nodo della rete può essere sia client che server e può condividere file e risorse hardware con gli altri computer, senza dipendere da un nodo centrale.

³ *eXtensible Markup Language*, linguaggio a marcatura estensibile. Si sostiene che l'XML sia l'evoluzione dell'HTML (HyperText Markup Language).

⁴ Letteralmente "sorgente aperto". Termine coniato nel 1998 per eliminare l'ambiguità al significato di *free software* (*free* in inglese significa sia "libero" che "gratuito"). Con open source si indicano i programmi il cui codice sorgente è pubblico e disponibile per l'uso e la modifica: in altre parole libero, a differenza dei programmi gratuiti che vengono distribuiti senza costi ma senza poter apportare modifiche.

⁵ <<http://www.bricksfactory.org/pls/bricks/ecolnet.home>>.

⁶ Il problema principale del web è il fatto di essere un sistema globale in cui coesistono diversità di formati e soprattutto diversità tra le risorse informative. L'interoperabilità è uno strumento per aprire e mettere in comunicazione i tanti mondi diversi che costituiscono

il web.

⁷ Si tratta dell'estensione dell'attuale web, in cui le informazioni sono strutturate con un senso compiuto, migliorando il lavoro tra le persone e i computer.

⁸ Per l'informatica l'ontologia è un file che definisce le relazioni tra due o più termini. La tipologia classica per il web comprende una tassonomia e una serie di regole d'inferenza.

⁹ <<http://www.brickscommunity.org/>>.