



Dipartimento di Scienze Politiche

Cattedra Politiche dell'Unione Europea

**LA DIGITALIZZAZIONE PER
UNA CULTURA SOSTENIBILE IN EUROPA**

RELATORE

Prof. Luciano Monti

CANDIDATA

Teresa Castellani

Matr. 076112

ANNO ACCADEMICO 2016- 2017

INTRODUZIONE	2
PRIMO CAPITOLO - IL CONTESTO CULTURALE EUROPEO	4
1.1 Le prime iniziative	4
1.2. Dopo il 2000: i programmi organici	5
1.3 La strategia di Europa 2020.....	7
1.4 La programmazione 2014-2020	8
1.5 Il contributo della cultura e il suo valore economico	12
1.6 Dallo sviluppo sostenibile alla cultura sostenibile.....	15
1.7 Perché digitalizzare?.....	19
SECONDO CAPITOLO - LA DIGITALIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE	21
2.1 La società dell’informazione e il digital divide.....	21
2.2 Le politiche culturali europee e i progetti di digitalizzazione	22
SEZIONE A. Tra il 1999 e il 2006	22
SEZIONE B. Gli ultimi dieci anni	29
TERZO CAPITOLO - TRE ESEMPI DI BUONE PRATICHE	37
Premessa	37
3.1 Google Art Project (Google Arts & Culture): l’ambito globale	37
3.2 Europeana: l’ambito europeo	40
3.3 “Domus patrizie di età imperiale”, presso Palazzo Valentini: l’ambito locale	43
CONCLUSIONI	47
BIBLIOGRAFIA	49
ABSTRACT	55

INTRODUZIONE

Da tempo si parla nell'Unione europea dell'importanza del patrimonio culturale, materiale e immateriale, e del fatto che esso rappresenti una risorsa per tutti. Le modalità con cui questo patrimonio è preservato e valorizzato sono considerate determinanti affinché l'Europa possa essere un luogo attraente per vivere, lavorare e visitare.

Il presente lavoro ha come punto di partenza l'inquadramento del contesto europeo in tema di politiche culturali. Nel 2010 la Commissione europea ha varato una strategia decennale denominata Europa 2020, imperniata sulle tre priorità di crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. Nell'ambito della crescita intelligente, una delle politiche che maggiormente vi contribuiscono è quella relativa alla cultura.¹ Il settore culturale rappresenta, infatti, il 4,2% del PIL europeo, impiega circa sette milioni di persone ed ha continuato a crescere anche durante la crisi economica del 2007-2008.² Dunque l'interesse che negli ultimi anni ha caratterizzato il settore della cultura è aumentato notevolmente, anche per la sua importanza dal punto di vista sociale ed economico. La cultura è percepita come una necessità primaria: è proprio in momenti di crisi sia finanziaria che di identità, come quella che si sta vivendo in occidente, che la cultura deve essere considerata bussola e motore di sviluppo.³ Nel 2006 la Commissione europea aveva commissionato al centro di studi KEA European Affairs un rapporto di mappatura⁴ del sistema culturale europeo. Tale studio ha rappresentato il primo tentativo di stimare il valore economico e sociale dei settori della cultura e delle attività creative nel continente europeo. Tra gli altri progetti e le altre politiche, si parlerà anche di questo rapporto, molto importante per aver mostrato la rilevanza del settore culturale e creativo e il suo crescente dinamismo, e si farà riferimento al secondo rapporto che KEA ha eseguito per la Commissione nel 2009. Alla base di questo studio vi sarà, dunque, l'analisi della cultura nel suo ruolo di leva economica, con particolare focus sul concetto di cultura sostenibile.

Nel 1987 la Commissione Brundtland ha definito, nel suo rapporto, lo sviluppo sostenibile come uno "sviluppo che risponde ai bisogni di oggi senza compromettere la possibilità delle future generazioni di soddisfare i propri bisogni".⁵

Si farà riferimento all'intenso dibattito nato sull'estensione di questo principio alla cultura, considerando come punto di arrivo quelle che sono ritenute le cinque direttrici da seguire per uno

¹ Monti L., *Politiche dell'Unione Europea, la programmazione 2014-2020*, LUISS University Press, 2016, pg 160.

² Ernest&Young (2014), *Creating growth. Measuring cultural and creative markets in the EU*, dicembre.

³ Tolentino Mendonça J., "Cultura sostenibile? Sì, è una necessità" *Avvenire.it*, 14 luglio 2016.

⁴ KEA European Affairs (2006), *L'economia della cultura in Europa*, Studio preparato per la Commissione Europea (Direzione Generale per L'Educazione e la Cultura).

⁵ Commissione Mondiale per l'Ambiente e lo Sviluppo (World Commission on Environment and Development, WCED), (1987), *Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future*, 4 agosto.

sviluppo culturale sostenibile: equità intergenerazionale, equità intragenerazionale, tutela e promozione della diversità culturale, principio di precauzione, approccio integrato.⁶

Il presente lavoro tenterà di approfondire gli aspetti dell'equità intergenerazionale e intragenerazionale, mettendone in luce l'importanza e gli strumenti attraverso cui realizzarli. Il raggiungimento degli obiettivi di queste direttrici è oggi reso possibile anche attraverso le nuove tecnologie e attraverso la digitalizzazione. Si analizzerà, dunque, come il digitale possa contribuire a produrre una cultura sostenibile in riferimento a queste due direttrici.

Nel secondo capitolo, il presente studio si propone di analizzare come l'Unione europea si sia mossa nell'ambito delle politiche culturali e della digitalizzazione. Sarà necessaria una premessa sulle difficoltà di questa stessa digitalizzazione dovute al non compiuto avvento dell'era digitale in alcuni territori. Si procederà, in seguito, con un *excursus* sulle politiche culturali europee a partire dal 1999, concentrandosi in particolar modo su quelle relative alla digitalizzazione e all'educazione al digitale e agli obiettivi che ognuna di esse ha perseguito, cercando di spiegare come la digitalizzazione e l'accesso online abbiano cambiato i modelli culturali tradizionali e generato la necessità di nuovi approcci. Si dimostrerà come i materiali culturali digitalizzati possano essere utilizzati per rendere più coinvolgenti le esperienze di fruizione del patrimonio culturale.

Nel terzo capitolo, invece, si passerà ad un'analisi di tre casi studio. I tre progetti scelti forniscono degli esempi di buone pratiche, a livello globale, europeo e locale, nell'ambito delle politiche di digitalizzazione del patrimonio culturale. Essi apportano, infatti, come si dirà, un grande contributo al miglioramento dell'accesso del pubblico alle varie espressioni culturali. I tre progetti saranno spiegati nel loro funzionamento ed esaminati nell'ottica di una produzione di cultura sostenibile. Essi, infatti, consentono di interagire con il patrimonio culturale attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e ne sostengono la valorizzazione economica.

Rispettivamente saranno trattati il progetto di Google *Google Art Project (Google Arts&Culture)*, la piattaforma culturale *Europeana* e il progetto *Domus patrizie di età imperiale* all'interno di Palazzo Valentini a Roma.

⁶Throsby D. (2017), "Culturally sustainable development: theoretical concept or practical policy instrument?", in *International Journal of Cultural Policy*, 23:2, 133-147.

PRIMO CAPITOLO - Il contesto culturale europeo

1.1 Le prime iniziative

Per il carattere essenzialmente economico delle origini comunitarie, "cultura" e "tutela del patrimonio culturale" degli Stati membri rivestivano, inizialmente, un ruolo marginale: non esistevano, infatti, norme che delineassero specificamente le modalità di azione della Comunità in ambito culturale. È stato con le modifiche apportate al Trattato dalla Convenzione di Maastricht nel 1993, che l'aspetto della cultura "assurge ad interesse pubblico comunitario di rango primario"⁷, ponendo la cooperazione culturale tra gli Stati membri come obiettivo ufficialmente riconosciuto dell'azione comunitaria⁸.

Ed è, infatti, proprio dall'entrata in vigore del Trattato di Maastricht nel 1993, che si può parlare di politica culturale europea, con l'introduzione dell'articolo 128, (poi art. 151 TCE, ora art. 167 TFUE) con il quale la cultura diviene formalmente competenza europea, regolandone finalità, obiettivi, ambito di intervento e processo decisionale.⁹

Ai sensi dell'art. 167 del TFUE, compito dell'Unione deve essere quello di contribuire al pieno sviluppo delle culture degli Stati membri nel rispetto delle loro diversità culturali, (comma 1), di incoraggiare la conoscenza e la diffusione delle culture e della storia dei popoli, di conservare il patrimonio europeo (comma 2) ed infine di favorire la cooperazione tra gli Stati, con i paesi terzi e con le organizzazioni internazionali (comma 3).

Prima di Maastricht, le attività dell'UE in questo ambito si erano limitate a una serie di piccoli progetti pilota e alla tutela di siti di eccezionale valore culturale, come il Partenone e l'Università di Coimbra.¹⁰

A partire dal 1993, le iniziative culturali dell'Unione, che in precedenza avevano avuto un carattere "episodico e frammentario"¹¹, si traducono in precise azioni di incentivazioni a carattere economico, concretizzantesi in specifici programmi culturali pluriennali volti a valorizzare,

⁷ La Comunità e gli Stati membri favoriscono la cooperazione con i paesi terzi e le organizzazioni internazionali competenti in materia di cultura, in particolare con il Consiglio d'Europa.

⁸ Fantin A. (2005), "La cultura e i beni culturali nell'ordinamento comunitario dopo la Costituzione europea", in *Aedon Rivista di Arti e Diritto Online*, fascicolo 3, dicembre.

⁹ Fiorillo M. (2011), "Verso il patrimonio culturale dell'Europa unita", in *AIC Associazione Italiana Costituzionalisti*, fascicolo 4, 4 ottobre.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ Chiti M. (1997), "Beni culturali", in *Trattato di diritto amministrativo europeo*, 378, Milano; in tal senso anche Mansi A. (2004), "La tutela dei beni culturali e del paesaggio", Padova, 335, che sul punto afferma: "...nonostante la previsione di una politica comunitaria nel settore sia stata introdotta solo con il Trattato sull'Unione europea, già in precedenza i programmi di azione ed i Fondi esistenti avevano contribuito, sia pur indirettamente, alla tutela e valorizzazione dei beni culturali, prevalentemente tramite i c.d. "Progetti pilota" che possono stimarsi in più di un centinaio..."

sostenere e tutelare il patrimonio culturale europeo.

Con la Decisione n. 719/96/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 29 marzo 1996, viene istituito il primo programma comunitario nel settore culturale basato sull'articolo 151, denominato Caleidoscopio¹² (1996-1999), volto a incoraggiare la creazione artistica e a promuovere l'accesso del pubblico alla cultura mediante gli scambi e la cooperazione culturale.

Segue Arianna¹³ (Decisione n. 2085/97/CE del 6 ottobre 1997), previsto per il periodo 1997-1999, a sostegno del settore letterario e della traduzione, per contribuire alla diffusione della conoscenza della storia dei popoli europei e alla diversità del patrimonio scritto nelle varie espressioni linguistiche.

Infine è stato istituito, con la Decisione n. 2228/97/CE del 13 ottobre 1997, il programma Raffaello¹⁴ (1997-2000), per incentivare la cooperazione mirante alla protezione, conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale europeo, riconoscendo che “la salvaguardia dei beni culturali, per i suoi risvolti socioeconomici, si inquadra in un progetto di società e può fornire un contributo significativo alla creazione di posti di lavoro, alla promozione del turismo e allo sviluppo regionale, nonché al miglioramento della qualità di vita e dell'ambiente quotidiano dei cittadini, e che il lavoro contemporaneo può svolgere un ruolo importante in tale campo”.¹⁵

1.2. Dopo il 2000: i programmi organici

La politica culturale europea dopo il 2000 ha realizzato dei piani di finanziamento strutturati, anch'essi pluriennali, raggruppando in un unico strumento di programmazione e finanziamento i precedenti tre programmi Raffaello, Arianna e Caleidoscopio.

Tale strumento, il programma Cultura 2000¹⁶, approvato il 14 febbraio 2000, con Decisione n. 508/2000/CE del Parlamento europeo e del Consiglio si è posto l'obiettivo di promuovere il dialogo culturale e la conoscenza della storia, la creazione, la diffusione della cultura e la mobilità degli artisti e delle loro opere, il patrimonio culturale europeo, le nuove forme di espressione culturale, nonché il ruolo socio economico della cultura. Esso avrebbe dovuto concludersi a seguito di un

¹² Parlamento europeo e Consiglio (1996), *Decisione n. 719/97/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 29 marzo 1996 che istituisce un programma di sostegno alle attività artistiche e culturali di dimensione europea (Caleidoscopio)*, 29 marzo.

¹³ Parlamento europeo e Consiglio (1997), *Decisione n. 2085/97/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 6 ottobre 1997 che istituisce un programma di sostegno, comprendente la traduzione, al settore del libro e della lettura (Arianna)*, 6 ottobre.

¹⁴ Parlamento europeo e Consiglio (1997), *Decisione n. 2228/97/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 13 ottobre 1997 che istituisce un programma comunitario d'azione in materia di beni culturali (programma Raffaello)*, 13 ottobre.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ Parlamento europeo e Consiglio (2000), *Decisione n. 508/2000/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 14 febbraio 2000 che istituisce il programma “Cultura 2000”*, 14 febbraio.

periodo che andava dal primo gennaio 2000 al 31 dicembre 2004 ma, con Decisione 626/2004CE del Parlamento europeo e del Consiglio, fu prolungato fino al 31 dicembre 2006.

Il finanziamento del programma prevedeva anche la misura Capitali europee della cultura¹⁷ alla quale, con Decisione 1419/1999/CE del Parlamento europeo e del Consiglio¹⁸, è attribuito il compito di contribuire a “valorizzare la ricchezza, la diversità e le caratteristiche comuni delle culture europee e permettere una migliore conoscenza reciproca tra i cittadini dell’Unione europea” (art. 1), nonché riqualificare le città, potenziarne il profilo internazionale, valorizzarne l’immagine agli occhi dei suoi abitanti e rilanciarne il turismo.

La prima città ad assicurarsi il titolo fu Atene nel 1985. L’azione venne lanciata il 13 giugno di questo stesso anno su iniziativa dell’allora ministro greco Melina Mercouri, nell’ambito del Consiglio dei Ministri.

Fino al 2004 la città veniva scelta su base intergovernativa. L’art 2 paragrafo 2 della Decisione 1419/1999/CE recita che “la Commissione istituisce ogni anno una giuria alla quale è affidato il compito di elaborare una relazione sulla o sulle candidature presentate alla luce degli obiettivi e delle caratteristiche della presente azione. La giuria è composta da sette alte personalità indipendenti, esperti nel settore culturale, di cui due nominati dal Parlamento europeo, due dal Consiglio, due dalla Commissione e uno dal Comitato delle regioni”.

Dal 2005, invece, la città vincitrice del titolo viene indicata dai ministri della cultura riuniti in sede di Consiglio. La città viene ufficialmente designata quattro anni prima dell’anno in cui sarà capitale della cultura, un anticipo ritenuto necessario per pianificare e preparare un evento di tale complessità.

Alla luce dell’allargamento,¹⁹ dal 2009 gli stati ammessi a candidare le loro città sono due per anno. Dopo Firenze nel 1986, Bologna nel 2000 e Genova nel 2004, l’Italia ha candidato con successo la città di Matera per il 2019.

Con la Decisione 1855/2006/CE del Parlamento e del Consiglio,²⁰ del 12 dicembre 2006, si dà avvio alla fase di programmazione Cultura 2007-2013, composta da tre sottoprogrammi: *Cultura*, *Media* e *Media Mundus*.

¹⁷ Ministri responsabili degli affari culturali riuniti in sede di Consiglio, risoluzione 85/C 153/02 relativa all’organizzazione annuale della manifestazione “Città europea della cultura”, del 13 giugno 1985.

¹⁸ Parlamento europeo e Consiglio (1999), *Decisione del Parlamento europeo e del Consiglio del 25 maggio 1999 n. 1419/1999/CE riguardante un’azione comunitaria a favore della manifestazione “La capitale europea della cultura” per gli anni dal 2005 al 2019*, 25 maggio.

¹⁹ Con delibera del 13 dicembre 2002 il Consiglio dell’Unione europea approva l’adesione di Cipro, Malta, Ungheria, Polonia, Slovacchia, Lettonia, Estonia, Lituania, Repubblica Ceca e Slovenia che firmano il trattato d’adesione il 16 aprile 2003 ad Atene; con delibera del 16 dicembre 2004 il Consiglio dell’Unione europea approva l’adesione di Romania e Bulgaria che firmano il trattato d’adesione il 25 aprile 2005 a Lussemburgo.

²⁰ Parlamento europeo e Consiglio (2006), *Decisione n. 1855/2006/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio del 12 dicembre 2006 che istituisce il programma Cultura 2007-2013*, 12 dicembre.

Questa nuova programmazione rappresenta lo sviluppo e l'evoluzione di Cultura 2000 superando, con un approccio globale, quello settoriale del programma precedente e facilitando la partecipazione degli operatori culturali.²¹

Il programma prevede una dotazione finanziaria di 400 milioni di euro e persegue gli obiettivi di favorire la mobilità transnazionale dei professionisti del settore culturale, favorire la circolazione delle opere d'arte e dei prodotti culturali artistici al di là delle frontiere nazionali e promuovere il dialogo interculturale. Responsabile della gestione esecutiva degli aspetti tecnici del programma è EACEA (Education, Audiovisual and Culture Agency Executive Agency – Agenzia esecutiva per l'istruzione, gli audiovisivi e la cultura), istituita dalla Commissione con la decisione del 20 aprile 2009,²² attiva sotto la supervisione della Direzione Generale Istruzione e Cultura (DG EAC) della Commissione europea.

1.3 La strategia di Europa 2020

Sostanzialmente fallita la strategia di Lisbona, la nuova Europa 2020, varata nel maggio 2010 dal Consiglio, è finalizzata al risanamento e allo sviluppo dell'economia europea.

La crisi economica del 2007-2008 ha, infatti, quasi completamente annullato i progressi europei in tema di crescita economica dell'ultimo decennio, evidenziando carenze fondamentali del sistema economico e ipotecendo le prospettive di una crescita futura.²³

Nel momento in cui fu varata, Europa 2020, altrimenti definita Exit strategy, si poneva come priorità fondamentale il risanamento del settore finanziario e del bilancio, nell'ottica, appunto, di definire una strategia credibile di uscita dalla crisi.

Impernata sui tre obiettivi di crescita, intelligente, sostenibile e inclusiva, essa, oggi, continua a tendere all'obiettivo di riassetare l'economia europea.

Entro il 2020 la Commissione prospetta la realizzazione di cinque obiettivi, “traguardi ambiziosi ma raggiungibili, sostenuti da proposte concrete per garantirne il conseguimento”²⁴, riguardanti l'occupazione, la ricerca e l'innovazione, il cambiamento climatico e l'energia, l'istruzione e la lotta contro la povertà.

²¹ Federica Porri, “Il Programma Cultura 2007/2013”, *Apiceuropa.eu*, 5 luglio 2007.

²² Commissione europea (2009), *Decisione della Commissione n. 2009/336/CE del 20 aprile 2009 che istituisce l'Agenzia esecutiva per l'istruzione, gli audiovisivi e la cultura per la gestione dell'azione comunitaria nei settori dell'istruzione, degli audiovisivi e della cultura, in applicazione del regolamento (CE) n. 58/2003 del Consiglio*, 20 aprile.

²³ Commissione europea (2010), *Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni, “Europa 2020, Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva”*, COM(2010) 2020, Bruxelles, 3 marzo.

²⁴ Barroso J M., premessa della *Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni, “Europa 2020, Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva”*, COM(2010) 2020, Bruxelles, 3 marzo 2010.

I traguardi che Europa 2020 si propone di realizzare sono connessi tra di loro: mirando a livelli di istruzione più elevati si favorisce l'occupabilità e di conseguenza si riduce la povertà; incentivando il settore di ricerca e sviluppo, l'innovazione e un uso più efficiente delle risorse si aumenta la competitività e si facilita la creazione di posti di lavoro; investendo in tecnologie più pulite a bassa emissione di carbonio si proteggerà l'ambiente e si creeranno nuovi sbocchi per le imprese.

Per favorire la realizzazione di questi obiettivi occorrono azioni a livello nazionale, europeo e mondiale.

La Commissione ha presentato sette iniziative faro che, come per la strategia generale, presuppongono una governance economica più forte e un'azione coordinata tra l'Unione, le sue istituzioni e i paesi membri.

Gli obiettivi della strategia di Europa 2020 devono, inoltre, rispecchiare il tema di una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva.

In questo senso si intende: promuovere una crescita basata su conoscenza e innovazione quali motori di sviluppo, potenziandoli, migliorandone la qualità e puntando alla loro diffusione in tutto il continente (crescita intelligente); costruire un'economia efficiente sotto il profilo delle risorse, sostenibile e competitiva, che sviluppi nuovi processi e nuove tecnologie, comprese quelle verdi, e che acceleri l'espansione delle reti intelligenti (crescita sostenibile); rafforzare l'economia attraverso la partecipazione, ovvero mediante livelli di occupazione elevati, oltre che investire nelle competenze, combattere la povertà e modernizzare i mercati di lavoro, per favorire la coesione economica e sociale e permettere che tali benefici si estendano a tutte le parti dell'Unione, incluse le regioni ultra-periferiche (crescita inclusiva).

Il Consiglio europeo si è assunto la piena titolarità della strategia, la Commissione ne valuta i progressi, agevola gli scambi politici e orienta il progredire delle iniziative faro e il Parlamento ha il ruolo di co-legislatore per le iniziative principali.

1.4 La programmazione 2014-2020

Con la risoluzione 2007/C 287/01, del 16 novembre 2007, il Consiglio dell'Unione europea ha accolto favorevolmente la proposta della Commissione di definire un'agenda europea per la cultura²⁵. Essa contribuisce all'attuazione della nuova programmazione 2014-2020 attraverso “strumenti unionali di nuova generazione”²⁶, come Europa Creativa e Orizzonte 2020.

²⁵ Commissione europea (2007), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni “Comunicazione su un'agenda europea per la cultura in un mondo in via di globalizzazione”*, Doc. SEC(2007) 570, COM(2007) 242 definitivo, Bruxelles, 10 maggio.

²⁶ Commissione europea (2014), *Comunicazione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni, “Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa”*, COM(2014) 477, Bruxelles, 22 luglio.

In questa nuova programmazione, la Commissione europea si occupa delle politiche culturali gestendone i programmi in maniera diretta. Essa ha attribuito un budget di 1,462 miliardi di euro al programma Europa Creativa, con l'obiettivo, tra gli altri, di contribuire al raggiungimento degli obiettivi di crescita intelligente, sostenibile e inclusiva previsti dalla strategia Europa 2020. Dal 2016 è previsto anche uno strumento finanziario di garanzia del valore di 121 milioni di euro allo scopo di facilitare l'accesso ai finanziamenti nei settori culturali e creativi²⁷.

Europa Creativa aiuta i settori culturali e creativi a cogliere le opportunità offerte dall'era digitale e dalla globalizzazione, supportando le attività transnazionali e di conseguenza promuovendo la diversità linguistica e culturale; ha l'obiettivo di permettere ai settori culturali e creativi di sfruttare a pieno il loro potenziale economico, contribuendo alla crescita sostenibile, alla creazione di posti di lavoro e alla coesione sociale; facilita l'accesso dei settori culturali e creativi europei, offrendo nuove opportunità e nuovi mercati.

Esso consta di tre sottoprogrammi:

- *Media*, dedicato al settore audiovisivo;
- *Cultura*, componente dedicata ai settori creativi e culturali;
- *trans-settoriale*, una sezione dedicata anch'essa ai settori creativi e culturali nell'ambito dei quali, però, la Commissione ha istituito uno strumento di garanzia che opera come strumento autonomo.

La maggior parte delle risorse finanziarie è assegnata a *Media*. Con il 56% del budget, 824 milioni di euro, il sottoprogramma investe in misure di formazione e di acquisizione di nuove competenze per i professionisti del settore audiovisivo, includendo la formazione relativa all'uso delle tecnologie digitali. Ciò, infatti, garantisce l'adeguamento all'evoluzione del mercato e la sperimentazione di nuovi approcci in relazione allo sviluppo del pubblico e di nuovi modelli di business.

Media, inoltre, si propone di aumentare la capacità degli operatori del settore audiovisivo di produrre opere audiovisive europee, film e opere televisive, videogame e multimedia che abbiano le potenzialità per circolare nell'Unione e nel mondo e facilita la co-produzione europea e internazionale. Sostiene gli scambi tra imprese, facilitando l'accesso degli operatori del settore audiovisivo ai mercati, e incoraggia l'accesso dei professionisti a manifestazioni commerciali e all'utilizzo più agevole degli strumenti d'impresa on-line all'interno e al di fuori dell'Unione.

Prioritaria è la contribuzione alla distribuzione nelle sale cinematografiche del mondo di più di mille film europei, sfruttando il marketing transnazionale e il branding, nonché cercare di stimolare

²⁷Monti L., *Politiche dell'Unione Europea, la programmazione 2014-2020*, LUISS University Press, 2016, pg 167.

l'interesse nei confronti delle opere audiovisive europee e migliorare l'accesso alle stesse, attraverso attività di promozione, eventi, alfabetizzazione cinematografica e festival del cinema.

Del restante budget, il 31%, ovvero 455 milioni di euro, è destinato a *Cultura*. Esso sostiene azioni e progetti di cooperazione transnazionale e l'internazionalizzazione della carriera degli operatori.

Garantisce sostegno a circa 8.000 organizzazioni culturali e creative europee, per quanto riguarda la creazione di reti internazionali al fine di facilitare l'accesso a nuove e diverse opportunità professionali.

Relativamente a circolazione e mobilità al di là dei confini nazionali assicura, a 300.000 tra artisti e professionisti della cultura, che le loro opere abbiano maggiore visibilità a livello europeo e mondiale, aiutandoli a intraprendere carriere internazionali.

Cultura sostiene le tournées, le manifestazioni, le mostre e i festival internazionali, incoraggia la circolazione della letteratura europea al fine di assicurare la più ampia accessibilità possibile e contribuisce alla traduzione di 5.500 libri e altre opere letterarie.

Investe nelle attività delle organizzazioni a vocazione europea che, a loro volta, incoraggiano lo sviluppo di nuovi talenti e stimolano la mobilità transnazionale dei professionisti del settore, puntando maggiormente sulla circolazione delle opere aventi le potenzialità per esercitare un'ampia influenza sui settori culturali e creativi e produrre effetti duraturi; supporta azioni specifiche volte a stimolare il dialogo interculturale e la comprensione reciproca, compresi i premi culturali dell'Unione, l'*European Heritage Label*, l'azione sulle capitali europee della cultura e l'azione sul marchio del patrimonio europeo.

Tutte queste misure sono destinate, in particolar modo, alle attività senza scopo di lucro.

Infine, il 13% delle risorse è assegnato al sottoprogramma *trans-settoriale*, con almeno il 4% alle azioni e ai Creative Europe Desk e l'8% al Fondo di Garanzia gestito dal FEI.²⁸

Lo strumento di garanzia si occupa di facilitare l'accesso al credito da parte delle piccole e medie imprese (PMI), delle micro-organizzazioni e delle organizzazioni di piccole e medie dimensioni nei settori culturali e creativi, oltre che migliorare la capacità degli intermediari finanziari partecipanti di valutare i rischi associati ai loro progetti, anche mediante misure di assistenza tecnica, di sviluppo di conoscenze e collegamento in rete. La Commissione attua lo strumento di garanzia con modalità di gestione indiretta, affidando i compiti al FEI.

Per promuovere la cooperazione politica transnazionale, trovano finanziamento lo scambio transnazionale di esperienze e conoscenza in relazione a nuovi modelli gestionali, ad attività di apprendimento tra pari e alla creazione, tra le organizzazioni culturali e creative e i responsabili politici, di reti legate allo sviluppo dei settori culturali e creativi, promuovendo, ove opportuno, la

²⁸ Il Fondo Europeo per gli Investimenti (FEI) è una delle principali istituzioni europee, nato nel 1993 con sede in Lussemburgo ha l'obiettivo di sostenere la creazione, la crescita e lo sviluppo delle piccole e medie imprese (PMI).

creazione di reti digitali; la raccolta di dati di mercato, studi, analisi del mercato del lavoro e del fabbisogno in termini di competenze, analisi delle politiche culturali a livello europeo e nazionale e sostegno a indagini statistiche sulla base di strumenti e criteri specifici per ciascun settore e valutazioni, comprese misurazioni di tutti gli aspetti dell'impatto del programma; il pagamento della quota di partecipazione dell'Unione all'Osservatorio per promuovere la raccolta e l'analisi dei dati nel settore audiovisivo; la sperimentazione di nuovi approcci aziendali di tipo trans-settoriale attinenti al finanziamento, alla distribuzione, e alla monetizzazione delle creazioni; conferenze, seminari e dialogo politico anche nel settore dell'alfabetizzazione culturale e mediatica, promuovendo, ove opportuno, la creazione di reti digitali.

Il settore culturale trova, però, anche sostegno in programmi e fondi non unicamente e strettamente dedicati alla cultura: la *PAC*, per esempio, che finanzia servizi culturali e interventi sul patrimonio culturale se rilevanti per lo sviluppo del territorio; nell'ambito delle *politiche di coesione* l'OT6, che è dedicato alla tutela dell'ambiente e alla valorizzazione delle risorse culturali e ambientali, i cui fondi sostengono gli investimenti in ricerca, innovazione, imprenditorialità e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio, volti a massimizzare il contributo della cultura allo sviluppo locale e regionale, al rilancio delle città, allo sviluppo rurale, all'occupazione e all'inclusione sociale; *Erasmus per tutti*, a sostegno degli investimenti nell'istruzione e nella formazione, per promuovere la mobilità per l'apprendimento e i partenariati per l'innovazione; inoltre, tra le *key actions* dei SIE il *Fondo europeo agricolo per lo sviluppo rurale* (FEASR) opera a sostegno del patrimonio culturale rurale per favorire l'accesso ai servizi culturali nelle aree rurali offrendo formazione alle aziende culturali e creative e contribuendo ad azioni di restauro del patrimonio storico e architettonico, ad ammodernamento e digitalizzazione delle infrastrutture; infine, anche il programma *COSME*, dedicando 109,9 milioni di euro a interventi per favorire lo sviluppo di reti aziendali di livello internazionale e di industrie con modelli di business competitivi.

Nell'ambito della programmazione 2014-2020, il più importante programma europeo di finanziamento è *Orizzonte 2020*, nuovo programma quadro dell'UE finalizzato alla promozione della ricerca e dello sviluppo, con una dotazione di quasi 80 miliardi di euro. Esso rappresenta la traduzione concreta del nuovo approccio multidirezionale alla R&S ed è il principale canale di finanziamento per quanto riguarda tutte le fasi del processo di ricerca e sviluppo.²⁹

In tema di settore culturale e creativo, *Orizzonte 2020* rafforza la posizione dell'Unione nel campo della tutela e del recupero del patrimonio, sostenendo la ricerca sulle strategie, le metodologie e gli strumenti necessari a garantire un patrimonio culturale dinamico e sostenibile.

²⁹ Monti L., *Politiche dell'Unione Europea, la programmazione 2014-2020*, LUISS University Press, 2016, pg 138.

Le opportunità di ricerca e innovazione vengono fornite dai tre pilastri del programma: *eccellenza scientifica, leadership industriale e sfide della società*.

L'UE sosterrà l'applicazione della scienza d'avanguardia per la protezione del patrimonio culturale, dando la priorità alla creazione di una nuova infrastruttura europea di ricerca digitale per le arti e le discipline umanistiche (European Digital Research Infrastructure for the Art and Humanities – DARIAH).

Le attività di ricerca ed innovazione analizzeranno la trasmissione del patrimonio culturale europeo, l'evoluzione dei modelli di formazione dell'identità, nonché il ruolo culturale che l'Europa riveste nel mondo grazie alle sue ricche collezioni di archivi, musei e biblioteche. Puntando all'obiettivo di rendere industrie e settori culturali emergenti più competitivi, particolare enfasi viene posta sulle tecnologie e sulle attività di ricerca e innovazione, avvalendosi, oltretutto, delle nuove opportunità offerte dall'era digitale.

In riferimento alla piattaforma sociale *Società riflessive – patrimonio culturale e identità europea* di *Orizzonte 2020*, si cerca di comprendere il fondamento intellettuale, la storia e le influenze europee ed extraeuropee dell'Europa stessa, oggi fonte di ispirazione delle nostre vite. Ricercatori, stakeholder e responsabili politici sono consultati per compiere scelte strategiche con un approccio globale. È necessario riconoscere la diversità delle lingue, dei popoli, delle culture e delle tradizioni diverse che l'Europa ospita al suo interno, per poter sfruttare al meglio le potenzialità che questa diversità offre. Altrettanto necessaria è la conoscenza delle collezioni europee conservate nelle biblioteche, negli archivi, nei musei e nelle gallerie: risorse che ci permettono di ripercorrere la storia dell'Europa e la varietà del patrimonio nel tempo. Il patrimonio storico, letterario, filosofico e religioso è il punto di partenza di un'analisi sulle differenze culturali e sulle opportunità che ne derivano. Tale patrimonio deve essere accessibile a tutti i cittadini dell'Unione, anche attraverso le nuove tecnologie, nell'ottica di dare vitalità ai rapporti che emergono tra culture diverse e alle interazioni tra le tradizioni e di incoraggiare uno sviluppo economico sostenibile.

1.5 Il contributo della cultura e il suo valore economico

Nelle conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014 relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un' Europa sostenibile, si riconosce il significativo ruolo della cultura per il conseguimento degli obiettivi della programmazione 2014-2020.

Risorsa “non rinnovabile unica, non sostituibile e non intercambiabile” il patrimonio culturale ha una funzione fondamentale nel creare e rafforzare il capitale sociale e rappresenta un potente motore di sviluppo.³⁰

Gli studi e le ricerche che, ultimamente, hanno rivolto attenzione al mondo della cultura hanno cercato di dimostrarne non solo il valore sociale ma, anche e soprattutto, quello economico. Già nel 1997 la Commissione europea, consapevole della carenza di dati statistici sul tema, incaricò un apposito gruppo di studio, LEG Culture, di redigere un rapporto per raccogliere, analizzare e comparare le statistiche di carattere culturale prodotte dai vari paesi dell'Unione. Individuare, infatti, la consistenza del settore in termini di occupati, di contributo al PIL, di volume d'affari generato è elemento utile per poter strategicamente sfruttare le risorse culturali.

Nello studio che KEA European Affairs svolse, nel 2006, per la Commissione europea, noto anche come rapporto “Jàn Figel” dal nome dell'allora Commissario Europeo all'Istruzione, Formazione, Cultura e Multilinguismo, vengono prese in considerazione molte attività di carattere culturale e creativo con l'intento di analizzarne, appunto, la portata a livello economico.

Per quanto riguarda il settore culturale, lo studio inserisce in un primo blocco *visual arts*, *performing arts* e *heritage*, quindi, per esempio, i musei e le mostre, le biblioteche, il teatro, la danza, la fotografia e la pittura, e in un secondo fa riferimento alle cultural industries, ovvero le produzioni cinematografiche, video e musicali, le produzioni radio-televisive, le agenzie di stampa e l'editoria.

Al settore creativo vengono attribuite, invece, attività collegate meno direttamente alla produzione culturale, come il design, l'architettura o la pubblicità, e quelle connesse all'industria dell'informazione e della comunicazione.

Lo studio ha calcolato che nel 2003 i due settori hanno generato un giro d'affari di 636 miliardi di euro, contribuendo al PIL in misura pari al 6,4% e superando il valore medio di crescita del 5,4% del periodo 1999-2003.³¹

Nel 2005, secondo Eurostat, gli occupati nel settore culturale erano quasi 5 milioni di persone. Tra il 2008 e il 2011 l'occupazione nei settori creativi e culturali ha mostrato una capacità di recupero migliore dell'economia dell'UE nel suo complesso e nel 2012 i suoi occupati erano 6,7 milioni di

³⁰ Consiglio (2014), *Conclusioni del Consiglio relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile*, 2014/C, 21 maggio.

³¹ Dalla Torre R. (2009), “Il valore economico della cultura in Europa”, in *Tafer Journal Esperienze e Strumenti per Cultura e Territorio*, marzo- aprile, n. 12.

persone, 3% dell'occupazione totale.³² Questa tendenza è ancor più interessante perché in alcuni settori si riscontra un tasso di occupazione giovanile più alto che nel resto dell'economia.

Nel contribuire al PIL, il settore culturale deve molto anche al turismo. Nel 2014 esso vi ha influito in misura pari a 415 miliardi di euro³³ e le imprese turistiche hanno fornito 15,2 milioni di posti di lavoro. Il patrimonio culturale ha la grande capacità di promuovere città e territori, ispirando gli individui a visitarli. In questo senso è fondamentale che la sua fruizione sia valorizzata per attrarre sia più visitatori sia più talenti e artisti.

Dovendo, oggi, fronteggiare le sfide legate alle trasformazioni sociali, economiche e tecnologiche, come la globalizzazione e il passaggio al digitale, si richiede che i settori culturali e creativi siano capaci di adattarsi alle nuove opportunità e di modernizzare le infrastrutture per mantenere alta la competitività e sfruttare il loro potenziale. In questo contesto emergono nuovi attori, nuovi mercati e nuove esigenze da parte dei consumatori.

Nella Comunicazione della Commissione europea *Valorizzare i settori culturali e creativi per favorire la crescita e l'occupazione nell'Ue*, del 26 settembre 2012, la Commissione invita, infatti, le istituzioni finanziarie a comprendere il potenziale economico di questi settori e, con la nascita di servizi e approcci al patrimonio sempre più tecnologici, a investire con l'obiettivo di trasformarli in nuove fonti di reddito.

I nuovi approcci non devono più limitarsi alle mere tutela e conservazione, ma devono avere un'impronta incentrata sulla partecipazione individuale, rendendo il patrimonio parte integrante della comunità locale.

Nella Comunicazione della Commissione del 22 luglio 2014, *Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa*, si riconosce il grande ruolo che la digitalizzazione ricopre nel rendere la risorsa cultura sempre più partecipativa e funzionale al raggiungimento degli obiettivi previsti dalla strategia di Europa 2020.

Di fatto, le città e le regioni che ospitano siti culturali digitalizzati danno loro “una seconda vita”, trasformandoli “in motori dell'attività economica, in centri di conoscenza, in punti focali della creatività e della cultura, in luoghi di interazione della comunità e di integrazione sociale; in breve, essi generano innovazione e contribuiscono a una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva.”³⁴

³² Commissione, *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni, “Valorizzare i settori culturali e creativi per favorire la crescita e l'occupazione nell'UE”*, COM(2012) 537, Bruxelles, 26 settembre.

³³ Commissione europea, *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni, “Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa”*, COM(2014) 477, Bruxelles, 22 luglio.

³⁴ Commissione europea (2014), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni, “Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa”*, COM(2014) 477, Bruxelles, 22 luglio.

Per produrre sempre più contenuti digitali e poterli distribuire su tutte le piattaforme, i settori culturali e creativi devono collaborare attraverso partnership con altri settori, dando vita a modelli di business innovativi. In questo modo sarà possibile accedere ai contenuti con modalità innovative e si potrà stabilire un equilibrio tra l'esigenza del pubblico di accedere a tali contenuti e i diritti, anche economici, di chi detiene la proprietà intellettuale.

1.6 Dallo sviluppo sostenibile alla cultura sostenibile

Nel 1983, in seguito ad una risoluzione dell'Assemblea Generale delle Nazioni Unite, fu istituita la Commissione Mondiale per l'Ambiente e lo Sviluppo,³⁵ presieduta da Gro Harlem Brundtland, con il compito di elaborare una "agenda globale per il cambiamento". Nel 1987 la Commissione pubblicò un rapporto dal titolo "Il nostro futuro comune" (*Our Common Future*), più noto come *Rapporto Brundtland* e divenuto celebre per aver elaborato la locuzione di *sviluppo sostenibile*.

All'interno del Rapporto Brundtland ci sono più definizioni di "sviluppo sostenibile" ma, secondo quella ritenuta fondamentale, esso deve soddisfare "i bisogni dell'attuale generazione senza compromettere la capacità di quelle future di rispondere ai loro".³⁶ Il principio dello "sviluppo sostenibile", nella citata definizione, in seguito è divenuto una formula standard ripresa in atti e norme di vario ordine e grado all'interno degli ordinamenti nazionali e nel sistema del diritto internazionale.

Dalla Conferenza delle Nazioni Unite sull'Ambiente e lo Sviluppo (U.N.C.E.D.) di Rio de Janeiro del 1992, scaturì la *Dichiarazione su Ambiente e Sviluppo* e il suo strumento d'attuazione denominato Agenda 21, strumento che ha avuto nel tempo una notevole importanza perché ha tentato di delineare un Piano d'Azione per Governi, O.N.U., settori indipendenti e agenzie interessate allo "sviluppo sostenibile". La Dichiarazione, riprendendo molti principi enunciati durante la Conferenza di Stoccolma del 1972, considera lo sviluppo come diritto di tutti gli esseri umani e come condizione necessaria perché venga a sua volta soddisfatta la necessità di ambiente e di sviluppo non solo delle generazioni presenti ma, anche e soprattutto, di quelle future.

Nella Dichiarazione di Rio de Janeiro, è evidenziato, tra gli altri, l'importante principio di "equità". Ad esso, come si vedrà in seguito, dà molta importanza anche David Throsby, nel definire le equità intergenerazionale e intragenerazionale due linee guida per politiche di sostenibilità culturale.³⁷ Il principio di equità presenta una duplice accezione: deve essere perseguito sia con riferimento

³⁵ Commissione Mondiale per l'Ambiente e lo Sviluppo (*World Commission on Environment and Development*, WCED), (1987), *Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future*, 4 agosto.

³⁶ Mancarella M. (2006), "Il principio dello sviluppo sostenibile: tra politiche mondiali, diritto internazionale e Costituzioni nazionali", in *Associazione Giuristi Ambientali*, 14 novembre.

³⁷ Throsby D. (2017), "Culturally sustainable development: theoretical concept or practical policy instrument?", *International Journal of Cultural Policy*, 23:2, 133-147.

all'attuale comunità umana sia con riferimento alle generazioni future. Esso rappresenta, infatti, rispettivamente, la possibilità di accedere alle risorse naturali oggi e il fatto di garantire che le generazioni future possano godere, al pari di quelle presenti, di un ampio patrimonio naturale e culturale. Di conseguenza, questo principio deve essere inteso come assunzione di responsabilità comuni e non, quindi, semplicemente come equa ripartizione dei benefici. Il concetto di "equità", per questa sua duplice portata, si salda perfettamente con il principio di *sviluppo sostenibile*, nel quale la componente dell'accesso alle risorse e della responsabilità nei confronti delle generazioni future ha un ruolo fondamentale.

Dietro però la fortunata espressione di *sviluppo sostenibile*, molti sono stati i tentativi di trovare una definizione che combinasse in modo appropriato il dinamismo dei processi economici e l'esigenza di salvaguardare le risorse ambientali.³⁸ L'economista americano Hermann Daly aveva utilizzato le locuzioni *steady state* e *stationary state* (espressioni poi presto abbandonate per l'immagine di rigidità dell'economia che suggerivano), cercando di abbinare la crescita economica, intesa come produzione illimitata di beni e di servizi, con il mantenimento delle risorse terrestri.

Infatti, per poter parlare di sostenibilità dello sviluppo, bisogna continuare ad affermare il concetto di tutela delle capacità produttive di un territorio. A fronte dei fenomeni di erosione del suolo, impoverimento dei mari e modifiche del clima cui stiamo assistendo, lo sviluppo sostenibile è possibile solo se viene conservato il potenziale produttivo del capitale naturale terrestre.

Il successo che ha avuto la Commissione Brundtland nel sensibilizzare l'opinione pubblica e nell'indurre i governi nazionali a prendere provvedimenti sui problemi di ambiente e sviluppo, ha fatto riflettere sul fatto che si potesse impostare un processo analogo anche per la cultura. Per questo motivo venne istituita la World Commission on Culture and Development, che si incontrò per la prima volta nel marzo 1993 sotto la presidenza di Javier Pérez de Cuéllar.

Dai lavori della Commissione scaturì un rapporto pubblicato nel 1995 e intitolato *Our Creative Diversity* (WCCD), con il quale si auspicava che alla cultura venisse riconosciuto un ruolo importante nel dibattito mondiale sullo sviluppo. Nel WCCD, però, il concetto di sostenibilità veniva solo accennato e solamente in relazione allo sviluppo ambientale e non si prefigurava alcun collegamento tra sostenibilità e cultura.

Nel suo saggio "Manifesto per la sostenibilità culturale. E se, un giorno, un ministro dell'economia venisse incriminato per violazione dei diritti culturali?", Monica Amari introduce la sostenibilità culturale con una serie di similitudini tra il sistema ambientale e quello culturale.

Come Joseph Schumpeter vedeva un'analogia tra lo sviluppo economico e l'evoluzione biologica, sostenendo che le innovazioni nel processo economico sono come le mutazioni in quello biologico,

³⁸ Amari M. (2012), *Manifesto per la sostenibilità culturale. E se, un giorno, un ministro dell'economia venisse incriminato per violazione dei diritti culturali?* Franco Angeli Editore, Milano.

il concetto di sostenibilità culturale potrebbe avere, all'interno del sistema sociale, gli stessi effetti di una mutazione biologica.

Riprendendo l'approccio di Georgescu-Roegen,³⁹ secondo il quale tutte le pratiche si fondano nella realtà delle leggi fisiche e dei sistemi biologici, Amari ritiene che al termine chiave del sistema ambientale "biodiversità" possa essere abbinato quello di "multiculturalità". Non sono, infatti, poche le similitudini che possono essere rintracciate tra il sistema ambientale e quello culturale: alla monocoltura in campo alimentare corrisponde la volontà di imporre una cultura ufficiale in campo culturale; alle estinzioni di numerose specie vegetali ed animali corrisponde l'estinzione di lingue e dialetti, danze e saperi artigianali; all'inquinamento dell'aria corrisponde l'inquinamento delle relazioni interpersonali in termini di incertezza del futuro e di insicurezza sociale; alla riduzione delle foreste corrisponde la riduzione degli spazi di incontro e socializzazione, intesi come luoghi di potenziale ridefinizione dei diritti e dei doveri del cittadino; alle criticità conseguenti l'uso di biotecnologie quando interagiscono con la sfera privata dell'individuo corrispondono le criticità conseguenti l'uso di tecnologie virtuali se applicate alle relazioni interpersonali. Infine, come l'ambiente biologico è l'insieme di risorse indispensabili per garantire la vita di tutte le specie viventi, l'ambiente culturale può essere definito come l'insieme delle relazioni indispensabili per garantire la creatività e lo scambio fra gli esseri umani.

In entrambi convivono rispettivamente diverse specie e soggetti di etnie diverse, interagiscono e costruiscono relazioni. L'*Habitat* animale e vegetale viene considerato al pari del contesto umano, *cum textum*, tessuto insieme. Ed essendo l'ambiente terrestre la somma di tutti gli *habitat* ambientali, l'estinzione di una specie provoca un danno all'intero ecosistema. Allo stesso modo la distruzione di una qualunque espressione simbolica contribuisce a sgranare la trama del *cum textum* e danneggia il sistema sociale.

Anche David Throsby, nel suo articolo "Culturally sustainable development: theoretical concept or practical policy instrument?",⁴⁰ introduce un interessante parallelismo tra il concetto di sviluppo sostenibile e quello di cultura sostenibile.

L'idea di sviluppo culturale sostenibile deriva dall'accezione economica che si può attribuire alla cultura. Essa può perciò essere considerata come capitale, il cui stock è composto dal valore culturale contenuto in *asset* tangibili e intangibili.

In qualunque modo si formi, lo stock di capitale culturale disponibile per una comunità o una nazione è una risorsa di valore che deve essere gestita, e questa funzione di *management* può essere indirizzata verso criteri di sostenibilità.

³⁹ Georgescu-Roegen N. (2003), Bonaiuti M. (a cura di), *Bioeconomia. Verso un'altra economia ecologicamente e socialmente sostenibile*, Bollati Boringhieri, Torino.

⁴⁰ Throsby D. (2017), "Culturally sustainable development: theoretical concept or practical policy instrument?", in *International Journal of Cultural Policy*, 23:2, 133-147.

La cultura interpretata in senso economico, come capitale culturale, figura uno stretto parallelismo con il capitale naturale. Come quest'ultimo include le risorse naturali rinnovabili e non rinnovabili, la biodiversità e gli ecosistemi naturali, così il capitale culturale comprende risorse culturali tangibili e intangibili, diversità culturale, reti culturali e sistemi di supporto.

La relazione tra lo sviluppo culturale sostenibile (CSD) e lo sviluppo ambientale sostenibile (ESD), secondo Throsby, porta a chiedersi perché lo sviluppo culturale sostenibile non possa essere trasformato da concetto teorico a linea guida per il *policy making*, proprio come già l'ESD ha fatto da base a varie e differenti politiche di implementazione.

Queste similitudini suggeriscono che molti dei concetti relativi alla teoria del capitale naturale trovano, *mutatis mutandis*, corrispondenza nella teoria del capitale culturale. Nel campo della pratica, Throsby si chiede se sia possibile utilizzare le politiche di CSD per gestire il capitale culturale, nello stesso modo in cui le politiche di ESD gestiscono il capitale naturale in modo sostenibile. Concretamente, per comprendere come rendere operative queste politiche, cercando di capire quali siano i criteri di uno sviluppo culturale sostenibile, lo studioso individua le seguenti direttrici:

- equità intergenerazionale: secondo cui proteggere e conservare il capitale culturale materiale e immateriale non è importante solo per le generazioni attuali ma, inserendo lo sviluppo in una visione di lungo termine, esso deve consentire alle generazioni future di fruire di questo capitale come lo abbiamo fatto noi.
- equità intragenerazionale: lo sviluppo deve prevedere un accesso alla produzione culturale, alla fruizione e alla partecipazione equo e uguale per tutti i membri della comunità, su basi giuste e non discriminatorie; deve essere prestata particolare attenzione ai membri più poveri della società, per assicurare che lo sviluppo sia in linea con gli obiettivi di diminuzione della povertà.
- tutela e promozione della diversità culturale: come dal punto di vista ambientale lo sviluppo sostenibile richiede una particolare attenzione per la protezione della biodiversità, altrettanta cautela deve essere prestata per la diversità culturale nel processo di sviluppo economico, sociale e culturale.
- principio di precauzione: esso evidenzia la necessità di adottare una strategia contro i rischi di perdita irreversibile del capitale culturale.

- approccio integrato: considerare i sistemi economico, sociale, culturale e ambientale non come sistemi a se stanti ma, utilizzando un approccio olistico, riconoscere interdipendenza e in particolare quella tra lo sviluppo economico e quello culturale.

1.7 Perché digitalizzare?

“Il patrimonio culturale del vecchio continente ha nutrito l’istruzione, la formazione e lo spirito delle generazioni che ci hanno preceduto e noi sentiamo la responsabilità di trasmettere questo ricco [...] patrimonio alle future generazioni e di assicurarci che esso venga preservato, arricchito e condiviso”.⁴¹

Secondo il principio di “equità intergenerazionale”, è necessario conservare il capitale culturale per consentire alle generazioni future di godere del patrimonio culturale al pari di quelle presenti.

Per “equità intragenerazionale”, invece, si intende il libero accesso, la libera fruizione e partecipazione di tutta la comunità al capitale culturale.

La digitalizzazione, che letteralmente significa tradurre in forma digitale un segnale analogico o convertire in formato digitale un testo, un’immagine o una serie di dati, oggi è diventata un punto chiave della nostra era, in termini di conservazione del patrimonio culturale⁴² e di inclusione sociale. La conservazione del patrimonio culturale, infatti, passa sempre di più attraverso la strada della digitalizzazione e i materiali digitali sono diventati parte integrante del nostro patrimonio, sia culturale che scientifico. Percorrendo il sentiero della digitalizzazione, la cultura dà grande impulso alla sua diffusione alla sua accessibilità e le stesse istituzioni culturali si impegnano ad adottare questo nuovo modo di comunicare con il loro pubblico.

Grazie alle nuove tecnologie dell’informazione, che forniscono l’opportunità di rendere questo comune patrimonio più accessibile a tutti, è possibile quindi includere, unire e promuovere, riducendo fortemente le problematiche relative all’accesso disparitario all’informazione.⁴³

Secondo la Commissione di Saggi (*Comité des Sages*) istituita dalla Commissione europea nel 2010, i benefici della digitalizzazione valgono tutti gli sforzi di investimento. Tali benefici sono in primo luogo relativi ad una maggiore accessibilità e democratizzazione della cultura e della conoscenza e, in seguito, legati al sistema educativo. Un altro grande beneficio, di natura economica, sta nello sviluppo delle nuove tecnologie e dei servizi digitali, in quanto il materiale digitalizzato è esso stesso un portatore di innovazione nei settori del turismo e dell’insegnamento.

⁴¹ Comité des Sages (Reflection Group on Bringing Europe’s Cultural Heritage Online) (2011) “*The New Renaissance*”, Rapporto preparato per la Commissione Europea (Direzione Generale per L’Educazione e la Cultura), p. 5.

⁴² *Ibidem*, p. 32.

⁴³ Falchetta G. (2016), “Digitalizzazione e sostenibilità,” *Terra-institute.eu*, 6 aprile.

Le istituzioni culturali europee hanno iniziato a digitalizzare le loro collezioni di libri, giornali, mappe, il materiale sonoro e video, i manoscritti, le fotografie e gli oggetti contenuti nei musei, rendendoli disponibili *online*. Grandi parti delle opere digitali sono oggi, infatti, di pubblico dominio, non più coperte dai diritti di proprietà intellettuale. Il settore culturale ha adottato una vasta gamma di pratiche per permettere l'utilizzo del materiale digitale di pubblico dominio attraverso denaro pubblico (ovvero progetti finanziati a livello nazionale, regionale o locale) e i progetti hanno fornito una prova concreta dei modi di conservazione digitale inserita sia in una cornice nazionale che a livello europeo.

Secondo il rapporto della Commissione di Saggi, redatto nel 2011, "The New Renaissance", il concetto di sostenibilità del patrimonio deve essere letto anche alla luce del rischio di obsolescenza cui sono sottoposti i materiali digitali.

A causa del rapido cambiamento tecnologico, infatti, gli oggetti digitali sono più a rischio di quanto sembri: essi sono funzionali solo fino a che non vengono minacciati di desuetudine.

La questione della preservazione digitale diventa, quindi, molto importante anche a seconda del contesto in cui essa si inserisce. Oggi, tra le collezioni e il materiale digitalizzato da quelle istituzioni culturali che hanno progetti di digitalizzazione, solo il 22% si sviluppa in piani di conservazione di lungo termine. Ciò significa che gli investimenti europei nel settore della digitalizzazione, se non rivolti a progetti destinati ad un futuro indefinito, volgendosi quindi verso una conservazione sostenibile, possono rivelarsi investimenti falliti.

Nel rapporto si invitano gli Stati membri ad intensificare il loro impegno per mettere in rete il patrimonio culturale europeo e renderlo il più accessibile possibile.

Secondo la Commissione, i benefici che ne deriveranno saranno quelli di una democratizzazione della cultura e della conoscenza ma anche di natura economica, poiché il materiale digitalizzato sarà anche portatore di innovazione.⁴⁴

Sarà oggetto di studio del secondo capitolo analizzare le politiche messe in campo dall'UE per procedere in questa direzione.

⁴⁴Commissione europea (2011), *Agenda digitale: il "Comité des Sages" invita a un "nuovo rinascimento" con la messa in rete del patrimonio culturale europeo*, IP/11/17, Bruxelles, 10 gennaio.

SECONDO CAPITOLO - La digitalizzazione del patrimonio culturale

2.1 La società dell'informazione e il digital divide

Negli ultimi tre decenni si è registrata una rapida innovazione ed espansione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (*Information and Communication Technologies – ICT*) e, strettamente legata alla loro diffusione, anche una vera e propria rivoluzione digitale. Il passaggio a un'economia digitale basata sulla conoscenza rappresenta un importante fattore di crescita, di competitività e di creazione di posti di lavoro. La telefonia mobile, Internet, lo scambio elettronico di informazioni e i sistemi di trasmissione digitale hanno contribuito allo sviluppo e alla crescita della cosiddetta *società dell'informazione*. Non è un caso che molte politiche economico-culturali europee si stiano concentrando, da più di un decennio, proprio su fattori come l'alfabetizzazione informatica, la diffusione di Internet e la digitalizzazione del patrimonio culturale, obiettivi intesi come forme strategiche di uno sviluppo economico, culturale e sociale sostenibile.

Il titolo XIX del TFUE è dedicato a “Ricerca e sviluppo tecnologico e spazio”. Al suo interno gli artt. 179 e 180 (ex artt. 163 e 164 TCE) sanciscono l'impegno dell'Unione a rafforzare le sue basi scientifiche e tecnologiche realizzando uno spazio europeo competitivo in cui le tecnologie circolino liberamente, a incoraggiare le imprese, i centri di ricerca e cooperazione ad attuare programmi rivolti a questi scopi, promuovendo la valorizzazione e la diffusione dei risultati raggiunti, e a dare impulso alla formazione e alla mobilità dei ricercatori.

In una società incentrata sull'informazione, che punta a diventare l'economia basata sulla conoscenza più dinamica al mondo, le competenze e le conoscenze digitali sono cruciali: l'alfabetizzazione digitale, infatti, aprendo nuovi canali per la comunicazione e per l'apprendimento, ha un impatto positivo in termini di rafforzamento della coesione sociale, sviluppo personale, dialogo interculturale e cittadinanza attiva.⁴⁵

Tuttavia, a fronte di 250 milioni di europei che utilizzano Internet ogni giorno, esiste un 18% che non ne ancora ha mai fatto uso: nonostante Internet potenzialmente non abbia confini, per una parte della popolazione ci sono ancora numerose barriere che ostacolano l'accesso non solo ai servizi avanzati di telecomunicazione, ma anche ai servizi e ai contenuti di base che dovrebbero, invece, avere una diffusione globale.⁴⁶

Per poter, dunque, parlare di politiche che favoriscono lo sviluppo delle TIC e, nel nostro caso, di quelle a favore del digitale nel settore della cultura, è necessaria una breve premessa sulle possibilità di accesso a questo tipo di tecnologie, ovvero sul *digital divide*.

⁴⁵ Parlamento Europeo (2014), *Proposta di risoluzione del Parlamento europeo sulle nuove tecnologie e risorse educative aperte*, (2013/2182(INI)), Bruxelles, 25 marzo.

⁴⁶ Monti L. (2014) (a cura di), *Digital divide e mobilità. Spunti per nuove soluzioni di sviluppo territoriale*, Alter Ego, Viterbo.

Per *digital divide* si intende, infatti, proprio la disparità nelle possibilità di accesso ai servizi telematici e ai mezzi di informazione o comunicazione (non solo a livello europeo) da parte di determinate aree geografiche o fasce di popolazione.⁴⁷

L'avvento dell'era digitale ha marginalizzato ulteriormente tutti quei territori che sono rimasti esclusi dalla diffusione delle piattaforme abilitanti a banda larga, in grado di annullare le distanze e rendere possibili attività, occupazioni e trasferimenti di conoscenza.

L'Unione europea svolge un ruolo di sostegno attraverso le sue politiche incoraggiando stati membri, regioni e autorità locali.

Nel 2009, con la Comunicazione COM/2009/0103 *Migliorare l'accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nelle zone rurali*,⁴⁸ la Commissione constata il persistere del divario territoriale nell'accesso a Internet a banda larga, già riscontrato nel 2006 con la Comunicazione COM(2006) 129 *Colmare il divario nella banda larga*,⁴⁹ e si impegna ad intensificare le azioni di supporto.

Nell'ambito della programmazione 2014-2020, *Orizzonte 2020* e in particolare il sottoprogramma *Sfide della società*, mira a costruire società inclusive e contribuisce alla lotta a disuguaglianze come, appunto, il *digital divide*.

L'*Agenda Digitale*, una delle sette iniziative faro di Europa 2020, investendo sulle infrastrutture immateriali, persegue anche lo scopo di diffondere Internet e le sue tecnologie anche ai territori con scarso sviluppo digitale.

2.2 Le politiche culturali europee e i progetti di digitalizzazione

SEZIONE A. Tra il 1999 e il 2006

Con l'obiettivo di far sviluppare e crescere la società dell'informazione, già nel 1999 la Commissione europea avvia l'iniziativa eEurope, un programma destinato a diffondere le tecnologie dell'informazione nel modo più ampio possibile. Infatti, in occasione de *Il Consiglio europeo straordinario di Lisbona del 23 e 24 marzo 2000: eEurope - Una società dell'informazione per tutti*, con la Comunicazione COM(1999) 687, la Commissione mira a garantire che l'Unione europea approfitti dei cambiamenti che la società dell'informazione suscita e delle prospettive ed opportunità che essa offre.

⁴⁷Treccani, voce *divario digitale*.

⁴⁸Commissione europea (2009), *Comunicazione della Commissione al Consiglio e al Parlamento europeo*, "*Migliorare l'accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nelle zone rurali*", COM(2009) 103, Bruxelles, 3 marzo.

⁴⁹Commissione europea (2006), *Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento Europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni*, "*Colmare il divario nella banda larga*", COM(2006) 129, Bruxelles, 20 marzo.

Nel 2001, con l'intento di dare attuazione ad una raccomandazione contenuta nel Piano di azione *e-Europe*, che esprimeva l'esigenza di creare tra gli Stati membri meccanismi di coordinamento per facilitare la creazione in Europa della società dell'informazione, viene istituito il *Gruppo dei rappresentanti nazionali per la digitalizzazione del patrimonio culturale*, denominato NRG. L'NRG nasce per volere della Commissione e degli Stati membri e aveva come missione principale, nello specifico settore del patrimonio culturale, quella di armonizzare le politiche, i programmi ed i progetti nazionali nel campo della creazione di contenuti culturali digitali che potessero popolare le reti globali per una più ampia fruizione da parte dei cittadini europei. La "carta costituzionale" del NRG era costituita dai Principi di Lund, elaborati in una storica riunione del Gruppo tenutasi nella cittadina svedese di Lund e organizzata dalla presidenza svedese dell'UE in collaborazione con la Commissione europea. Tali principi costituivano una piattaforma europea di programmazione, da realizzarsi attraverso programmi quadro estesi e sostenibili nel tempo e nei quali rientrassero numerosi e differenti progetti da attuare fino al 2005.

Il progetto MINERVA, finanziato dalla Comunità europea nell'ambito del programma per la società dell'informazione, viene avviato nel 2002 per supportare il NRG nell'attuazione delle azioni previste nel Piano d'azione e ne costituiva una sorta di braccio operativo. Le presidenze di turno dell'Unione europea avevano il compito di coordinare il Gruppo, facilitandone l'azione e il perseguimento degli obiettivi. MINERVA, infatti, ha svolto il compito di coordinare e organizzare in rete i Ministeri Europei della cultura di UE 15, con l'obiettivo di armonizzare le attività nazionali di digitalizzazione del patrimonio culturale, in una prospettiva d'integrazione internazionale dei servizi e di una conservazione a lungo termine dei materiali digitali.

Nel 2004 è stato realizzato un ampliamento del progetto MINERVA, denominato MINERVAplus (entrambi si sono conclusi nel 2006), per estendere i risultati ottenuti ai nuovi paesi entrati a far parte dell'Unione, allargatasi a UE 25. Le linee d'azione dei due progetti sono proseguite in sintonia, con una maggiore focalizzazione, da parte nei nuovi stati partner, su specifici argomenti fra cui anche i sistemi di *Digital Rights Management* per definire i bisogni delle istituzioni culturali e testare le piattaforme tecnologiche comuni.

Nel 2004 è stato avviato un terzo progetto, MICHAEL (*Multilingual Inventory of Cultural Heritage in Europe*), collocato all'interno del programma quadro eTen (*Electronic trans-European networks*), sostenuto dall'NRG e dal progetto MINERVA (di cui è considerato un progetto di *deployment*, una sorta di vero e proprio *spin-off* di MINERVA). MICHAEL è nato sotto il coordinamento italiano da parte del MiBAC in collaborazione con il *Ministère de la culture et de la communication* francese e con il *Museums libraries and archives council* del Regno Unito.

L'obiettivo principale di MICHAEL è stato individuato nella creazione di un portale trans-europeo per l'accesso *online*, *open source* e multilingue, ai contenuti culturali digitali, capillarmente censiti, di Francia, Italia e Regno Unito. Su proposta del MiBAC, a giugno del 2006 il progetto si è trasformato in MICHAELplus, attraverso il coinvolgimento nel consorzio di altri undici paesi europei (Finlandia, Germania, Grecia, Malta, Paesi Bassi, Polonia, Portogallo, Repubblica Ceca, Spagna, Svezia, Ungheria)⁵⁰ cui si sono aggiunti altri sette (Bulgaria, Estonia, Comunità fiamminga del Belgio, Lettonia e Slovacchia), per un totale di 18 paesi. MICHAEL è stato così definitivamente trasformato nel “[...] punto di accesso generale che consentisse di reperire agevolmente i contenuti e le risorse culturali digitali create nel corso degli anni dalle diverse iniziative, internazionali, nazionali e locali, di digitalizzazione del patrimonio culturale e scientifico”.⁵¹

Nel giugno del 2005 la Commissione ha dato avvio ad un nuovo quadro strategico per l'informazione e i media, con Europe i2010.⁵² Questo programma fa seguito ad altri tre piani d'azione individuati con lo scopo di promuovere le tecnologie dell'informazione e della comunicazione in Europa: e-Europe, e-Europe 2002 (che, fra l'altro, raccomandava la creazione di un unico meccanismo di coordinamento dei vari programmi di digitalizzazione degli Stati membri) ed e-Europe 2005.

La commissione avvia così una nuova strategia politica per la società dell'informazione e conferisce alle ICT un ruolo fondamentale nella promozione dell'inclusione e di miglioramento della qualità di vita. Il nuovo quadro strategico i2010 propone tre priorità per le politiche europee.

In primo luogo, la creazione di “uno spazio unico europeo dell'informazione che offra comunicazioni in banda larga a costi accessibili e sicure, contenuti di qualità e diversificati e servizi digitali”, con l'intenzione di perseguire l'interoperabilità delle apparecchiature e delle piattaforme affinché siano in grado di comunicare tra di loro e proponendo una strategia per una società dell'informazione sicura, dando sostegno alla ricerca per una rete sensibile alle esigenze di autoprotezione dalle frodi e dai problemi tecnologici.

In secondo luogo, la promozione di “prestazioni di livello mondiale nella ricerca e nell'innovazione del settore delle ICT per ridurre il divario con i principali concorrenti dell'Europa”. Tra le proposte della Commissione sono degni di nota anche il PQ7 (settimo programma quadro di ricerca) e il CIP (Programma per la competitività e l'innovazione).

⁵⁰ Commissione europea (2005), *Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni “i2010 – Una società europea dell'informazione per la crescita e l'occupazione”*, COM(2005) 229, Bruxelles, 1 giugno.

⁵¹ Caffo R. (2008), “Accesso ai contenuti culturali via web: qualità e standard”, in Galluzzi, P. - Valentino,

⁵² Commissione europea (2005), *Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni “i2010 – Una società europea dell'informazione per la crescita e l'occupazione”*, COM(2005) 229, Bruxelles, 1 giugno.

Infine, “una società dell’informazione basata sull’inclusione, che offra servizi pubblici di elevata qualità e che promuova la qualità della vita”. La sfida di i2010 è, infatti, proprio quella della “e-Inclusione”, ovvero fare in modo che le ICT apportino vantaggi a tutti i cittadini, migliorando sia la possibilità di accesso anche nelle regioni più in ritardo, sia la qualità della vita attraverso la diffusione di una serie di servizi pubblici (per esempio in campo medico e sociale). Con l’obiettivo di rafforzare la diversità culturale dell’Europa e di far conoscere il patrimonio ad un numero più vasto di cittadini, la Commissione pone tra le sfide sociali più importanti l’iniziativa delle biblioteche digitali.

Per sostenere l’iniziativa delle biblioteche digitali, con la Comunicazione COM(2005) 465,⁵³ la Commissione ne descrive i concetti ispiratori e gli elementi portanti, affrontando le questioni della digitalizzazione, dell’accessibilità in linea e della conservazione digitale del nostro patrimonio culturale.

Per biblioteche digitali si intendono raccolte organizzate, messe a disposizione del pubblico, che possono contenere sia materiale digitalizzato (copie digitali di libri o altro proveniente da biblioteche o archivi), sia materiale in formato digitale nativo (cioè informazioni prodotte direttamente in formato digitale). Le biblioteche e gli archivi europei contengono moltissimo materiale che rappresenta la ricchezza e la diversità del patrimonio culturale europeo: il fatto che esso sia *online* ne permette la conoscenza a più cittadini, contribuendo al sostegno degli obiettivi dell’Europa in campo culturale. Infatti, il motivo principale della digitalizzazione è *in primis* quello di rendere accessibile agli utilizzatori un’enorme quantità di materiale e *in secundis* quello di garantirne la sopravvivenza, soprattutto del materiale audiovisivo che, in formato analogico, è facilmente deteriorabile nel tempo.

Per procedere ad una efficiente digitalizzazione, la Commissione rileva varie difficoltà: finanziarie, considerata la necessità di molta manodopera e di cospicui investimenti, a partire da quello iniziale, per cui diventa impossibile digitalizzare tutto il materiale pertinente e si è costretti ad una scelta su quando e cosa rendere digitale; organizzative, poiché per evitare di digitalizzare più volte le stesse opere, duplicando gli sforzi, occorre rafforzare il coordinamento a livello nazionale ed europeo; tecniche, essendo una grande sfida anche quella di migliorare le tecniche stesse di digitalizzazione, renderle più accessibili ed efficienti in relazione ai costi e migliorare le prestazioni delle apparecchiature e dei sistemi ottici di riconoscimento dei caratteri (OCR – *Optical Character Recognition*) per lingue diverse dall’inglese; giuridiche, poiché la digitalizzazione implica una copia e questo può provocare problemi sul piano dei diritti di proprietà intellettuale.

⁵³ Commissione europea (2005), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale e al Comitato delle regioni “i2010: Le biblioteche digitali”* COM(2005) 465, Bruxelles, 30 settembre.

In quest'ultimo caso una direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio, la Direttiva 2001/29/CE, sull'armonizzazione di alcuni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi alla società dell'informazione,⁵⁴ contempla un'eccezione per le riproduzioni effettuate da biblioteche, istituti di istruzione, musei o archivi. L'uso limitato che è possibile fare legalmente delle copie digitali contribuisce certamente a disincentivare la digitalizzazione. L'eccezione contemplata dalla direttiva non è tuttavia obbligatoria ed è stata applicata ai vari stati membri in modo diverso.

In base all'attuale legislazione comunitaria e agli accordi internazionali il materiale derivante dalla digitalizzazione può essere reso *online* solo se di dominio pubblico⁵⁵ oppure con il consenso esplicito dei titolari dei diritti. Quindi, per una biblioteca digitale che offra opere diverse da quelle di dominio pubblico è necessario modificare in modo sostanziale la legislazione in materia di diritti d'autore.

Affinché i contenuti digitali siano sempre disponibili all'uso è necessaria una loro costante manutenzione e conservazione. Essi possono inoltre andare perduti se i file diventano illeggibili o a causa dell'obsolescenza dei programmi per computer. All'interno dei singoli stati non esiste alcuna politica sulla conservazione digitale: ove esiste, i piani di conservazione nazionali tendono a concentrarsi sulla protezione del materiale analogico a rischio di danneggiamento e a trascurare il settore dei materiali digitali.

Anche la conservazione digitale deve far fronte ad ostacoli finanziari, organizzativi, tecnici e giuridici: il numero limitato delle risorse a disposizione, la scelta obbligata su cosa conservare e la necessità di avere personale con competenze aggiornate, la necessaria migliore comprensione su come conservare grandi volumi ad ampia diffusione che subiscono rapide modifiche, i diritti di proprietà intellettuale e il mosaico di norme differenti cui sono sottoposte le attività transfrontaliere. Nonostante siano gli Stati membri ad essere competenti in ambito di organizzazione e finanziamento della digitalizzazione delle collezioni culturali, già prima del 2005 l'Unione aveva iniziato a lavorare in alcuni di questi settori, per esempio attraverso il piano d'azione e-Europe, di cui si è già parlato, e, per quanto attiene alla conservazione digitale, una risoluzione del Consiglio del 2002,⁵⁶ con cui se ne è sottolineata l'importanza.

Il cofinanziamento comunitario ha dato vita ad una serie di progetti intesi a rendere il patrimonio culturale europeo più accessibile grazie all'uso delle nuove tecnologie.

⁵⁴Parlamento europeo e Consiglio (2001), *Direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 maggio 2001 sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione*, 22 maggio.

⁵⁵Il termine "dominio pubblico" è qui utilizzato in senso stretto per fare riferimento alle fonti di informazione che possono essere liberamente consultate e utilizzate da tutti, per esempio nel caso in cui i diritti di autore siano scaduti.

⁵⁶Consiglio (2002), *Risoluzione del Consiglio del 25 giugno 2002 sulla conservazione della memoria del domani — conservazione dei contenuti digitali per le generazioni future*, (2002/C 162/02), 25 giugno.

Il progetto TEL (*The European Library* – La biblioteca europea), un portale di accesso unico alle collezioni delle biblioteche nazionali in Europa, per promuovere la cooperazione tra le biblioteche europee.

PRESTOSPACE, uno dei progetti che nel 2005 già affronta in modo specifico la digitalizzazione e la utilizza proprio come mezzo per conservare il materiale analogico, al quale sono destinati 9 milioni di euro di cofinanziamento. Esso si propone, tra il 2004 e il 2007, di elaborare un insieme di strumenti per la digitalizzazione del materiale audiovisivo, a costi più bassi e di maggiore qualità. La Commissione si propone di moltiplicare gli sforzi per stimolare la partecipazione europea, con l'obiettivo di dare forte impulso al processo di digitalizzazione negli Stati membri.

Nell'ambito dei programmi di ricerca, la Commissione si impegna ad adottare iniziative specifiche nel settore dei contenuti culturali.

Nel quadro del programma Tecnologie della Società dell'informazione, essa ha stanziato 36 milioni di euro per la ricerca sulle nuove tecnologie di ricerca, 22 milioni per il recupero dei contenuti culturali e 14 milioni di euro per la conservazione digitale.

Nell'ambito del Settimo programma quadro di ricerca, la Commissione si propone, in particolare, di promuovere il progresso tecnologico attraverso una rete di "centri di competenza", con la funzione di ospitare le varie competenze tecniche e giuridiche necessarie per conseguire l'eccellenza nei processi di digitalizzazione e conservazione a livello europeo.

eContentplus, che per il periodo 2005-2008 avrà a disposizione 60 milioni di euro per progetti volti a migliorare l'accesso ai contenuti culturali e scientifici europei e la loro fruizione.

Nel novembre 2005, di concerto con la Commissione europea e le presidenze dell'Unione succedutesi fra il 2004 e il 2005 (Olanda, Lussemburgo e Regno Unito) è stato predisposto un nuovo piano d'azione in materia di digitalizzazione del patrimonio culturale: il Dynamic Action Plan.

Esso riconosce l'importanza dei principi di Lund e la rilevanza strategica della digitalizzazione del patrimonio culturale e scientifico, sostenendo che le istituzioni culturali quali musei, biblioteche e archivi siano elementi di fondamentale contributo ai contenuti digitali ma, allo stesso tempo, necessitino di un grande sforzo di coordinazione tra i vari attori, in modo da fare l'uso migliore possibile delle tecnologie esistenti e creare materiale accessibile a tutti i cittadini. Considera la digitalizzazione quale risultato del recente grande sviluppo delle ICT e la conservazione digitale come componente vitale di una futura società della conoscenza.

Nel dicembre 2006, in continuità con il precedente programma Cultura 2000, la Commissione europea ha finanziato il programma-quadro Cultura 2007, di cui si è precedentemente detto, con l'obiettivo "di contribuire alla valorizzazione di uno spazio culturale condiviso dagli europei e

basato su un comune patrimonio culturale, sviluppando la cooperazione culturale tra i creatori, gli operatori culturali e le istituzioni culturali dei paesi partecipanti al programma, al fine di favorire l'emergere di una cittadinanza europea.”⁵⁷

Come accennato nel primo capitolo, nel 2006 KEA European Affairs portò avanti un importante studio per la Commissione europea nel settore culturale. Sottolineando che la funzione della cultura non è solo quella di educare o divertire e che il suo contributo economico non dovrebbe essere considerato come marginale, il rapporto cerca di rimediare alla carenza di strumenti statistici (tali se messi a confronto con quelli esistenti per gli altri settori economici) utili per misurare l’apporto economico e sociale del settore cultura e creatività sia a livello nazionale sia a livello internazionale. Lo studio, infatti, rappresenta il primo tentativo di mettere in luce l’impatto del settore cultura in Europa, cercando di valutarne la capacità di contribuire alla crescita, alla competitività, all’aumento di maggiore e migliore occupazione, allo sviluppo sostenibile e all’innovazione della vita economica e sociale dell’Europa. Esso illustra come il settore culturale e creativo sia in forte crescita, con un tasso di sviluppo più rapido rispetto al resto dell’economia. La crescita globale del valore aggiunto del settore è stata, infatti, del 19,7 % nel periodo 1999-2003, ovvero in percentuale più alta del 12,3% rispetto alla crescita economica globale. Il settore produce, inoltre, un elevato numero di posti di lavoro, diversi tra loro e richiedenti spesso un alto livello di qualificazione. Anche nella dimensione occupazionale esso mostra la migliore performance rispetto a tutti gli altri settori economici, spingendo inoltre la crescita di altri settori dell’economia europea ed in particolare quelli dell’innovazione e delle ICT.

Secondo i dati di KEA, esso nel 2003 aveva fatturato più di € 654 miliardi di euro e contribuito al PIL comunitario con il 2,6%, in misura maggiore rispetto alle attività immobiliari (2,1%), al settore manifatturiero degli alimentari, delle bevande e del tabacco (1,9%), all’industria tessile (0,5%) e alle industrie chimiche, della gomma e della plastica (2,3%). Infine, lo studio illustra il contributo della cultura alla promozione dell’integrazione europea, e quanto la cultura possa essere uno strumento chiave per integrare l’insieme dei componenti delle società europee, in tutte le loro diversità, al fine di forgiare un sentimento di appartenenza e diffondere i valori democratici e sociali.

Il 24 agosto 2006 la Commissione adotta la raccomandazione (2006/585/CE) sulla digitalizzazione e l’accessibilità *online* del materiale culturale e sulla conservazione digitale.⁵⁸

⁵⁷ Programma Cultura (2006), *Decisione n. 1855/2006/ CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 12 dicembre 2006 che istituisce il programma Cultura 2007-2013*, 12 dicembre.

⁵⁸ Commissione europea (2006), *Raccomandazione della Commissione del 24 agosto 2006 sulla digitalizzazione e l’accessibilità online del materiale culturale e sulla conservazione digitale*, (2006/585/CE), Bruxelles, 24 agosto.

Tenuto conto dell'iniziativa i2010, che aveva presentato le biblioteche digitali e incoraggiato la digitalizzazione del materiale contenuto nelle biblioteche e nei musei, considerando la conclusione del Consiglio del 15 e 16 novembre 2005, che consigliava agli Stati membri l'utilizzo della digitalizzazione per la raccolta e la conservazione e il restauro di opere cinematografiche; rappresentando la digitalizzazione come un mezzo importante, in alcuni casi l'unico, per mettere a disposizione delle future generazioni il materiale culturale; considerando che dovrebbero essere promosse azioni di sponsorizzazione da parte del settore privati e che soltanto gli investimenti in nuove tecnologie possono ridurre i costi; tenendo sempre in conto che la digitalizzazione debba essere portata avanti nel pieno rispetto dei diritti d'autore, rimuovendo eventuali ostacoli legislativi all'utilizzo di opere pubbliche; considerato, infine, che alcuni Stati membri hanno introdotto l'obbligo, per i produttori di materiali digitali, di mettere una o più copie del loro materiale a disposizione di un organismo con la funzione di conservarlo, la Commissione raccomanda agli Stati membri di raccogliere informazioni sulle attività di digitalizzazione in corso, creando elenchi che possano evitare la duplicazione, di fissare obiettivi quantitativi, di incoraggiare partenariati tra pubblico e privato, di creare e sostenere delle strutture di digitalizzazione su larga scala, di promuovere una biblioteca europea digitale come punto d'accesso comune e plurilingue, di migliorare l'accessibilità *online*, facilitando l'uso di "opere orfane" anche con la creazione di elenchi, individuando e rimuovendo gli ostacoli dei vari ordinamenti per l'utilizzo di materiale di pubblico dominio.

La Commissione raccomanda inoltre di definire delle strategie nazionali per la conservazione a lungo termine del materiale digitale, da parte di istituzioni appositamente demandate, utilizzando per la raccolta tecniche come il WEB HARVESTING.

SEZIONE B. Gli ultimi dieci anni

Dopo che, nel settembre 2007, il Parlamento europeo aveva appoggiato la creazione della biblioteca digitale europea *Europeana*, essa veniva aperta al pubblico il 20 novembre 2008. Come si spiegherà nel terzo capitolo, *Europeana* è la dimostrazione del potenziale di un punto d'accesso comune al patrimonio culturale europeo, nonché un grande passo in tema di digitalizzazione.

Nel giugno del 2008 il Consiglio Europeo, nell'ambito delle Conclusioni sul piano di lavoro per la cultura 2008-2010,⁵⁹ identificava cinque settori di azione prioritari: migliorare le condizioni per consentire la mobilità degli artisti e degli altri professionisti della cultura (Priorità 1), promuovere l'accesso alla cultura, in particolare tramite la promozione del patrimonio culturale, il multilinguismo, il processo di digitalizzazione, il turismo culturale, le sinergie con l'istruzione,

⁵⁹ Consiglio (2008), *Conclusioni del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, sul piano di lavoro per la cultura 2008-2010*, (2008/C 143/06), Bruxelles, 10 giugno.

specie l'istruzione artistica e una più grande mobilità delle collezioni (Priorità 2), elaborare dati, statistiche e metodologie nel settore della cultura e migliorarne la comparabilità (Priorità 3), ottimizzare il potenziale delle industrie culturali e creative, in particolare quello delle PMI (Priorità 4) e promuovere e attuare la convenzione UNESCO sulla protezione e sulla promozione della diversità delle espressioni culturali (Priorità 5).

KEA European Affairs, sempre su incarico della Commissione europea, esegue un secondo studio pubblicato poi nel giugno del 2009,⁶⁰ riguardante l'impatto della cultura sulla creatività. Secondo il rapporto, l'Europa detiene uno straordinario potenziale creativo, oltre a vantare un eccezionale patrimonio culturale, le migliori scuole di arte e design, eccellenti artisti, i musei innovativi, festival e gallerie d'arte e le industrie culturali (musica, cinema, animazioni per computer) tra le più all'avanguardia del mondo. Lo studio illustra l'apporto della cultura sullo sviluppo di nuovi prodotti, servizi e processi, come strumento trainante di innovazione tecnologica e fonte d'ispirazione per gli individui e la comunità. Il processo di formazione ha un grande peso nella maturazione individuale di immaginazione, intuizione e originalità e i prodotti culturali non sono altro che strumenti che comunicano la soggettività e le emozioni del singolo, fin dalle origini dell'umanità. Per questo il rapporto evidenzia l'importanza dell'educazione e della cultura come fondamento per la nascita di un ambiente creativo. Una creatività che nel processo di apprendimento viene identificata come *"flexibility, openness for the new, the ability to adapt or to see new ways of doing things and the courage to face the unexpected."*⁶¹

Secondo lo studio, anche le tecnologie digitali ricoprono un ruolo di grande rilievo all'interno di questa *"intangible economy"*: oltre a produrre nuove forme di espressioni creative, esse rendono i prodotti culturali molto più interessanti per i consumatori. Il successo di *software* e servizi *open-source*, come per esempio *Wikipedia*, prefigura un'economia in cui la condivisione e lo scambio di conoscenza non garantiscono necessariamente uno scopo di lucro. Anche i grandi risultati di *Apple* sono intrinsecamente legati alla visione secondo la quale la tecnologia, la commercializzazione e le vendite non siano sufficienti per realizzare il successo aziendale. Il fattore chiave diventa quello di avere persone che credono fortemente nei valori della compagnia, che si identificano come creatori e innovatori. Steve Jobs descrisse la campagna pubblicitaria *"Think different"*, raffigurante Picasso, Einstein e Gandhi, come il modo di ricordare alla compagnia chi sono gli eroi e chi è *Apple*.

⁶⁰ KEA European Affairs (2009), *The Impact of Culture on Creativity*, Studio preparato per la Commissione Europea (Direzione Generale per L'Educazione e la Cultura), giugno.

⁶¹ Cropley A J., *Creativity in education and learning, a guide for teacher and educator*, 2001, Abingdon, Oxon, RoutledgeFalmer.

Ad aprile del 2010 la Commissione ha pubblicato un Libro Verde intitolato “Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare”.⁶² Esso fa parte dell’Agenda europea per la cultura e si propone di aprire un dibattito sulle condizioni che possono stimolare lo sviluppo delle industrie culturali e creative in Europa.

“Le “industrie culturali” sono le industrie che producono o distribuiscono beni o servizi che, quando vengono concepiti, sono considerati possedere un carattere, un uso e uno scopo specifici che incorporano o trasmettono espressioni culturali, quale che sia il loro valore commerciale” e comprendono, oltre ai settori tradizionali dell’arte, anche i film, i DVD, la televisione, la radio, i nuovi media, la musica, i libri e la stampa.

“Le “industrie creative” sono le industrie che utilizzano la cultura come *input* e hanno una dimensione culturale, anche se i loro *output* hanno un carattere principalmente funzionale” e comprendono architettura, design e pubblicità.

Affinché l’Europa possa sfruttare al meglio le potenzialità culturali ed economiche di queste industrie occorre accrescere la capacità di sperimentare, innovare e creare imprese in questi ambiti, facilitando l’accesso al finanziamento e alla formazione di competenze professionali.

Le politiche di supporto devono aiutare le industrie culturali e creative a svilupparsi in ambito locale e regionale per poi permettere una presenza anche sul piano mondiale, incoraggiando la mobilità delle opere e degli artisti.

Con la Comunicazione COM(2010)245,⁶³ la Commissione ha proposto un’agenda digitale europea, con l’obiettivo principale di sviluppare un mercato unico digitale per condurre l’Europa verso una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. L’agenda digitale europea si iscrive nella strategia Europa 2020 ed è una delle sue sette iniziative faro.

Considerati gli ostacoli che minano la realizzazione del progetto, quali, per esempio, la frammentazione dei mercati digitali, l’aumento della criminalità informatica e il rischio di un calo della fiducia nelle reti e la mancanza di alfabetizzazione digitale e di competenze informatiche, la Commissione si impegna ad aprire l’accesso ai contenuti *online* legali, semplificando le procedure di liberatoria e gestione dei diritti di autore e di rilascio di licenze transfrontaliere e a rivedere la direttiva sul riutilizzo dell’informazione del settore pubblico.

Essendo il mercato digitale europeo caratterizzato da una mancanza di fiducia degli utenti per quanto riguarda la sicurezza dei pagamenti e la protezione della riservatezza, la Commissione intende anche rivedere il quadro normativo dell’Unione in materia di protezione dei dati, con

⁶² Commissione europea (2010), *Libro Verde “Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare”*, COM(2010) 183 definitivo, Bruxelles, 27 aprile.

⁶³ Commissione europea (2010), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni “Un’agenda digitale europea”*, COM(2010)245, Bruxelles, 19 maggio.

l'intenzione di pubblicare un codice *online* che riassume in modo chiaro e accessibile i diritti degli utenti digitali.

L'Unione deve mirare ad aumentare l'interoperabilità di dispositivi, applicazioni, banche dati, servizi e reti, deve rafforzare la sua politica per contrastare la criminalità informatica, la pornografia infantile *online* e il non rispetto della riservatezza e dei dati personali.

Parallelamente all'impegno della Commissione, gli Stati membri devono adottare misure per istituire una rete efficiente a livello nazionale e procedere a simulazioni di attacchi informatici su larga scala. Le piattaforme nazionali di segnalazione dovrebbero essere adattate alla piattaforma contro la criminalità elettronica di Europol.

Inoltre, l'Europa deve disporre di un Internet veloce e superveloce, accessibile a tutti e a prezzi competitivi e investire di più nelle attività di ricerca e sviluppo connesse alle TIC, le quali sono ancora insufficienti in Europa rispetto a quanto avviene nei principali paesi partner commerciali.

È fondamentale anche migliorare l'alfabetizzazione, le competenze e l'inclusione nel mondo digitale: benché Internet faccia ormai parte integrante della vita quotidiana di molti europei, alcuni gruppi della popolazione sono ancora esclusi dall'alfabetizzazione mediatica nell'ambiente digitale. Infine, per favorire l'occupazione nel settore delle ICT, la Commissione propone di inserire l'alfabetizzazione e le competenze digitali fra le priorità del Fondo sociale europeo (FSE). Essa intende, inoltre, sviluppare gli strumenti per identificare e riconoscere le competenze dei tecnici e degli utenti delle ICT, con lo scopo di sviluppare un quadro europeo anche per i professionisti delle ICT.

L'Unione ha poi finanziato la messa a punto di strumenti basati su un software open source che consentono di preservare i dati archiviati in formato digitale e ne garantiscono l'accesso e la comprensione per un futuro indefinito. Un esempio è il programma di ricerca CASPAR (*Cultural, Artistic and Scientific knowledge for Preservation, Access and Retrieval* – Conservazione, accesso e recupero delle conoscenze culturali, artistiche e scientifiche), con la partecipazione di ricercatori provenienti da Repubblica ceca, Francia, Grecia, Israele, Italia e Regno Unito, ha beneficiato di un contributo della UE di 8,8 milioni di EUR (su un costo totale di 15 milioni) nell'ambito del programma di finanziamento della ricerca della Commissione europea (Sesto programma quadro 2001-2006). Il progetto, che integra iniziative quali Europeana, la biblioteca digitale europea, ha reso possibile la lettura di tutti quei dati elettronici, come documenti ufficiali, archivi di musei e risultati scientifici che le nuove tecnologie rilevavano illeggibili o che risultavano incomprensibili agli utenti attuali. L'applicazione dei risultati della ricerca nel campo delle TIC a beneficio dei

cittadini e delle imprese europei è, come abbiamo visto, uno degli elementi fondamentali dell'Agenda digitale europea adottata dalla Commissione nel maggio 2010.⁶⁴

Nell'aprile 2010, in linea con i principi del programma Europa 2020 e con le indicazioni dell'Agenda Digitale, la Commissione europea ha istituito una Commissione di Saggi (*Comité des Sages*) con l'obiettivo di analizzare e valutare il futuro della digitalizzazione culturale in Europa, fornendo “[...] una serie di raccomandazioni per la digitalizzazione, l'accessibilità in rete e la conservazione del patrimonio culturale europeo nell'era digitale, concentrandosi in particolare sulla questione dei partenariati pubblico-privati per la digitalizzazione in Europa”.⁶⁵

Alla fine del suo mandato, nel gennaio 2011, la Commissione di Saggi ha pubblicato un rapporto, intitolato “The New Renaissance”,⁶⁶ che si presenta come una sorta di agenda per i paesi membri coinvolti nella digitalizzazione del patrimonio comune (considerata un vero e proprio obbligo morale⁶⁷), puntando in particolare sul rafforzamento di *Europeana* e con l'obiettivo finale di uscire da un Medio Evo digitale per aprirsi a un nuovo Rinascimento.⁶⁸ Il rapporto, inoltre, ha ben evidenziato i vantaggi economici della digitalizzazione. Essa rappresenta, infatti, un notevole investimento finanziario in grado di stimolare la crescita economica e creare nuovi posti di lavoro, a beneficio sia delle imprese direttamente coinvolte nella catena di digitalizzazione sia dei settori chiave dello sviluppo (turismo, istruzione e nuove tecnologie, dipendenti dalla digitalizzazione di contenuti culturali e dalla conseguente creazione di grandi banche dati per la creazione di prodotti e servizi e di nuove conoscenze ad essi connesse).⁶⁹

Nel febbraio 2013, la Commissione europea ha dato inizio al progetto eCultValue, volto a sostenere e incoraggiare l'uso delle tecnologie capaci di rivoluzionare le modalità di accesso ai beni culturali e le esperienze che essi offrono. Il progetto gode della collaborazione dei principali *stakeholders* nel settore ICT e nel campo dell'arte e della cultura e usufruisce di un consorzio internazionale dei paesi europei che ospitano la maggior parte del patrimonio culturale mondiale. Tra le attività promosse eCultValue rientrano una serie di eventi interattivi, come le “Giornate del Dialogo eCult”, per discutere di come beneficiare delle nuove tecnologie ICT nell'ottica di rendere l'arte e il patrimonio più accessibili al pubblico.

⁶⁴ Redazione FORUM PA (2010), “Documenti digitali, Conservazione digitale: dall'UE un software open source per conservare i dati in eterno”, *FPA Digital* 360, 8 settembre.

⁶⁵ Comité des Sages (Reflection Group on Bringing Europe's Cultural Heritage Online) (2011) “*The New Renaissance*”, Rapporto preparato per la Commissione Europea (Direzione Generale per L'Educazione e la Cultura), p. 13.

⁶⁶ Comité des Sages (Reflection Group on Bringing Europe's Cultural Heritage Online) (2011) “*The New Renaissance*”, Rapporto preparato per la Commissione Europea (Direzione Generale per L'Educazione e la Cultura).

⁶⁷ *Ibidem*, p. 10.

⁶⁸ *Ibidem*, p. 8.

⁶⁹ *Ibidem*, p. 35-36.

All'interno del progetto era stato creato l'Osservatorio eCult, una piattaforma *online*, per permettere ai “*technology providers*” di presentare proposte e alle istituzioni culturali di rendere note le azioni di implementazione.

Nel dicembre 2013 sono stati istituiti il programma *Europa Creativa* con il Regolamento n. 1295/2013⁷⁰ e il programma *Orizzonte 2020* con il Regolamento n. 1291/2013,⁷¹ dei quali si è parlato nel primo capitolo, inseriti entrambi nella programmazione 2014-2020.

Nella Comunicazione della Commissione *Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa*⁷² viene messa in evidenza la responsabilità comune nel proteggere il patrimonio culturale in quanto patrimonio condiviso di conoscenze e come risorsa preziosa per la crescita.

L'obiettivo finale di questo documento è quello di supportare gli Stati membri e gli *stakeholders* a trarre il massimo vantaggio dal sostegno che gli strumenti europei forniscono al patrimonio culturale, per progredire insieme nella direzione di un approccio più integrato a livello nazionale e di Unione europea e rendere l'Europa un laboratorio per l'innovazione basata sulla cultura.

La Comunicazione riconosce il grande valore del patrimonio culturale nella misura in cui contribuisce alla crescita economica e alla creazione di posti di lavoro, al dialogo interculturale e intergenerazionale, oltre ad essere una importante risorsa per le relazioni diplomatiche grazie ai legami più forti che la condivisione di valori può produrre.

In termini di digitalizzazione, il documento dà risalto alla tecnologia come contributo economico al settore del patrimonio culturale, poiché i materiali culturali digitalizzati “possono essere utilizzati per rendere più intensa l'esperienza dei visitatori, sviluppare contenuti didattici, creare documenti, applicazioni turistiche e giochi”, e attribuisce all'accessibilità *online* la capacità di rivoluzionare i modelli tradizionali.

Il Consiglio, con le *Conclusioni sulla governance partecipativa del patrimonio culturale*,⁷³ riconosce che questa offre le possibilità di promuovere la sostenibilità e la coesione sociale e, in quest'ottica, si impegna a ricercare la partecipazione attiva dei soggetti interessati, a creare consapevolezza sui valori di tale patrimonio e a sfruttare le opportunità fornite dalla globalizzazione, dalla digitalizzazione e dalle nuove tecnologie.

⁷⁰ Parlamento europeo e Consiglio (2013), *Regolamento (UE) N. 1295/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio dell'11 dicembre 2013 che istituisce il programma Europa creativa (2014-2020) e che abroga le decisioni n. 1718/2006/CE, n. 1855/2006/CE e n. 1041/2009/CE*, 11 dicembre.

⁷¹ Parlamento europeo e Consiglio (2013), *Regolamento (UE) N. 1291/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio dell'11 dicembre 2013 che istituisce il programma quadro di ricerca e innovazione (2014-2020) - Orizzonte 2020 e abroga la decisione n. 1982/2006/CE*, 11 dicembre.

⁷² Commissione europea (2014), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni “Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa”*, COM(2014) 477 final, Bruxelles, 22 luglio.

⁷³ Consiglio (2014), *Conclusioni del Consiglio sulla governance partecipativa del patrimonio culturale*, (2014/C 463/01), 23 dicembre.

Invita, quindi, gli Stati a sviluppare dei quadri di *governance* multilivello tra i vari soggetti interessati, quadri atti ad agevolare politiche trasversali che coinvolgono le comunità locali per incoraggiare un turismo sostenibile di qualità. Invita anche i vari attori a promuovere la trasmissione di competenze e conoscenze tra le generazioni, a fare uso dei mezzi digitali per potenziare l'accesso al patrimonio, a progredire nella gestione di *Europeana* e a dare seguito alla comunicazione della Commissione *Verso un approccio integrato al patrimonio culturale europeo*, di cui sopra, per migliorare la strategia europea e svilupparne una di cooperazione con le organizzazioni internazionali. Infine, invita la Commissione a incentivare approcci partecipativi alle politiche e alla *governance* del patrimonio.

L'Agenda europea per la Cultura del 2007 ha aperto un nuovo capitolo nel campo della cooperazione culturale tra gli Stati membri dell'Unione. Per favorire gli scambi e la cooperazione tra paesi, sulle questioni di comune interesse e di mutuo apprendimento, il gruppo OMC (*Open Method of Coordination*), fornisce un "metodo aperto di coordinamento" per far convergere le politiche nazionali verso alcuni obiettivi comuni. Esso viene utilizzato in settori che rientrano nella sfera di competenza dei paesi dell'UE, come l'occupazione, la protezione sociale, l'istruzione, la gioventù e la formazione professionale.

Il Consiglio dell'Unione europea stabilisce le priorità del gruppo OMC attraverso un *Multiannual Work Plan*.

Il piano di lavoro 2015-2018, adottato dai Ministri della Cultura europei nel 2014, individua una serie di priorità principali per la cooperazione comunitaria nel *policy making* culturale.

Nell'ambito della priorità "promuovere una cultura accessibile e inclusiva", nel giugno 2017 il gruppo OMC ha redatto un rapporto intitolato "*Promoting access to culture via digital means: policies and strategies for audience development*".⁷⁴

Riconoscendo che l'evoluzione e lo sviluppo tecnologico hanno un grande impatto sulle nostre azioni, il rapporto evidenzia come le istituzioni e le organizzazioni (sia pubbliche che private) incontrino la necessità di stare al passo con i nuovi strumenti informatici, tecnologici e digitali. Esse spesso, nel perseguire finalità pubbliche, non riescono a sfruttare al meglio il loro potenziale tecnologico e accumulano ritardo rispetto alle istituzioni più avanzate. Secondo lo studio, questa causa di ritardo non è dovuta ad un'unica motivazione: esso individua la possibilità di un problema di *leadership*, di strutture, di risorse o di scarsa competenza tecnologica ma, al tempo stesso, ritiene che la soluzione non sia necessariamente un cambiamento di *leadership*, un aumento delle spese o l'assunzione di personale più esperto. Il rapporto si basa sull'idea che le organizzazioni e le

⁷⁴Open Method of Coordination (OMC), Final Report of the Working Group of EU Member States' Experts on Promoting Access to Culture via Digital Means (2017), *Promoting access to culture via digital means: policies and strategies for audience development*, giugno.

istituzioni debbano ridefinire e ripensare i concetti di conoscenza, potere, fiducia e autorità alla luce delle nuove trasformazioni, non potendo più interpretare questi concetti secondo la gerarchia tradizionale.

Per portare avanti obiettivi di carattere pubblico in modo efficiente ed efficace, lo studio suggerisce l'adozione di un approccio di ampio raggio, intravedendo nelle nuove tecnologie una grande opportunità di inclusione dei gruppi finora marginalizzati e consentendo così l'accesso ad un pubblico più vasto di quello attuale. In quest'ottica, le nuove tecnologie hanno la capacità di costruire comunità più forti e sostenibili e fanno sì che il ruolo della cultura nel facilitare questo processo sia di grandissima importanza.

TERZO CAPITOLO - Tre esempi di buone pratiche

Premessa

Il XX secolo è collettivamente riconosciuto come il secolo dello sviluppo tecnologico, sviluppo che non può non avere influenza anche sul patrimonio culturale. L'impatto che le nuove tecnologie hanno su questo patrimonio, sui beni artistici e sulla loro diffusione al grande pubblico, stimola una importante riflessione, che nel secondo capitolo abbiamo analizzato dal punto di vista di progetti e politiche di promozione. Ma nel campo della pratica, la digitalizzazione ci dimostra che i musei oggi non sono solamente luoghi fisici, nelle cui sale recarsi e passeggiare. Grazie alle nuove tecnologie, infatti, un visitatore è anche un semplice utente che ammira le opere e percorre gli spazi della piattaforma digitale che gli dà accesso ai contenuti culturali. Le potenzialità offerte dalla tecnologia non devono spaventare, ma stimolare progetti che invitino ad una nuova lettura del mondo dell'arte, del collezionismo e di tutti i settori di ricerca. È per questo motivo che il terzo capitolo analizza tre esempi di buone pratiche nel settore della digitalizzazione culturale, a livello globale, europeo e locale. Saranno rispettivamente analizzati il software *Google Art Project* (*Google Arts & Culture*), la piattaforma *Europeana*, biblioteca digitale europea, e il percorso multimediale *Domus patrizie di età imperiale* presso Palazzo Valentini a Roma. I tre casi studio sono stati scelti per la loro rilevanza nei rispettivi contesti di appartenenza, dopo un'attenta consultazione *online* delle piattaforme e a seguito della positiva esperienza personale come visitatrice presso Palazzo Valentini.

3.1 Google Art Project (Google Arts & Culture): l'ambito globale

Il motore di ricerca Google, pur avendo “il suo *core business* nella ricerca e nell'indicizzazione di informazione”,⁷⁵ negli ultimi anni ha iniziato a mettere a disposizione dell'utenza globale alcuni *software* utili anche nel settore della fruizione e valorizzazione dei beni culturali.

Tra i *software* più importanti di Google, e più comunemente conosciuti, troviamo, per esempio, il servizio cartografico *Google Maps*, associato alle sue integrazioni geografiche *Google Earth*⁷⁶ e *Street View Google*, che consentono agli utenti di ottenere indicazioni stradali, di avere un'immagine satellitare del pianeta e focalizzare punti del suolo terrestre con precisione e di poter

⁷⁵Roncaglia G. (2006), “I progetti internazionali di digitalizzazione bibliotecaria: un panorama in evoluzione”, in “*Digitalia*”, n. 1, p. 18.

⁷⁶Originariamente denominato Earth Viewer, creazione della Keyhole, Inc., fu poi acquisito da Google nel 2005, mutandone il nome in Google Earth (Farman J., “Mapping the digital empire: Google Earth and the process of postmodern cartography”, in “*New Media & Society*”, september 2010, vol 12, n.6, p. 870)

visualizzare gli edifici delle città, le strade e il traffico cittadino, perfino in modalità tridimensionale (con l'opzione *3D buildings*). Per mezzo di *Street View* sono visitabili virtualmente decine di migliaia di siti a 360°, attraverso fotografie panoramiche scattate al livello della strada grazie al *Google-trike* (una sorta di triciclo dotato di apparecchiature in grado di fotografare a 360°).

Nella sezione *Patrimonio dell'Umanità* della *Street View Gallery* sono in questo modo visibili anche alcuni siti storico-artistici ed archeologici, come l'area archeologica di Pompei, nella quale, grazie al *Google-trike*, è stato possibile muoversi liberamente anche laddove non è consentito entrare ad altri mezzi di locomozione. Tramite *Google Earth* si possono anche realizzare tour virtuali in 3D, come con il progetto ROMA ANTICA, inizialmente un canale aperto su YouTube e poi approdato nel 2009 sul *software*, con la ricostruzione tridimensionale (e navigabile) della città nel 320 d.C.

Il primo febbraio 2011 Google ha presentato il nuovo portale tematico *Google Art Project*, (diventato successivamente *Google Arts & Culture*) che prevedeva la trasposizione virtuale delle più importanti gallerie di 17 tra i musei più celebri del mondo.

A questa prima fase, per l'Italia, ha aderito su convenzione con il MiBAC, la Galleria degli Uffizi di Firenze, con 70 dei suoi capolavori fra i quali la *Nascita di Venere* del Botticelli, la cui trasposizione è stata realizzata attraverso la tecnologia di *Street View* adattata alla visualizzazione di interni. Nella sezione *Explore the Museum*, *Google Art Project* ha offerto l'opportunità di girare a 360° in 385 sale museali e di avvicinarsi alle opere d'arte di 486 artisti da tutto il mondo, un migliaio delle quali visualizzabili nella sezione *View Artwork* anche nei minimi dettagli delle pennellate, della patina e della tessitura della tela. Grazie ad una risoluzione altissima, il formato di questi capolavori è in *gigapixel*, corrispondenti a 7 miliardi di *pixel* per immagine, consentendoci così di scorgere particolari invisibili ad occhio umano.

Gli interni delle sale sono visualizzabili anche da *Google Maps* tramite il servizio *Street View*. Cliccando sulle opere si possono ottenere informazioni aggiuntive sul dipinto e sull'artista attraverso un riquadro informativo che, a sua volta, permette di individuare i collegamenti con altre opere dell'artista o eventuali video su YouTube ad esso collegati.

Inoltre, in un apposito canale YouTube sono state previste due “guide” per spiegare come utilizzare il sito e mostrare il dietro le quinte della realizzazione del progetto.

Google Art Project non è un progetto “chiuso”: con la sezione *Create an Artwork Collection*, ogni singolo utente può salvare uno qualunque dei capolavori o i loro dettagli, creando così una propria collezione personalizzata, che può anche essere condivisa con altri (pur restando di proprietà dei singoli musei il *copyright* dei corrispondenti capolavori).

Il *software* è stato pensato non solo per semplici appassionati d'arte, ma anche per studenti o studiosi che lavorano su particolari progetti o collezioni, messi così nelle condizioni di poter svolgere le ricerche da casa su immagini di qualità.

Nonostante l'origine commerciale del brand che ha prodotto il progetto, esso è stato valutato positivamente, anche alla luce di soluzioni simili già sperimentate dai siti web di molti musei,⁷⁸: “[...] *Google’s gesture of bringing Street View technology into the museum is more self-aware and constructive, acknowledging the fact that the world is already filled with cultural treasures that should be reaching more people*”.⁷⁹

Un’operazione di questo genere favorisce una modifica dell’informazione ritenuta auspicabile nel caso di qualsiasi archivio o collezione museale *online*: grazie, infatti, all’interattività, all’utente sono consentiti una semplice consultazione di taglio informativo ma, soprattutto, “il passaggio dall’informazione alla conoscenza [...], punto fondamentale rispetto agli scopi istituzionali di *education e study*”⁸⁰ di un museo.

Elisa Bonacini, nel suo saggio “Nuove tecnologie per la fruizione e la valorizzazione del patrimonio culturale”,⁸¹ ritiene che con il progetto *Art Project*, Google abbia contribuito in modo profondo al cambiamento della comunicazione della cultura e dell’arte e alla creazione di una coscienza culturale mondiale condivisa.

Secondo lei, il progetto ha raggiunto almeno tre scopi: rendere arte e cultura sempre più accessibili, inclusive e democratiche, avvicinandole al grande pubblico; appassionare all’arte anche chi di arte non è appassionato, motivandolo a recarsi in quei musei di cui può ammirare i capolavori grazie alla tecnologia; e favorire lo studio e la conservazione delle opere d’arte per mezzo della tecnologia digitale.

In un articolo più recente,⁸² Bonacini parla delle forme di impatto diverse che *Google Art Project* ha avuto nel settore museale, prendendo ad esempio il caso della Galleria degli Uffizi, a soli otto mesi dall’inaugurazione del progetto:

- impatto diretto e indiretto sui visitatori remoti e sulla visibilità del museo: un milione e mezzo di utenti remoti ha visualizzato la sezione degli Uffizi sulla piattaforma e il link del sito ufficiale ha moltiplicato le sue visite remote;

⁷⁸ Sono molti i siti web di musei che consentono di selezionare opere d’arte creando una propria collezione, resa condivisibile nella rete attraverso vari canali di *sharing*: *e-mail, blog, community* del museo o *social network*.

⁷⁹ Kasprzak M., “Moving the Museum Online” *Rhizome Blog*, 9 febbraio 2011.

⁸⁰ Panzeri M. (2010), “Interfacce Internet dei musei d’arte in Italia: presupposti di una prospezione”, in *Digitalia*, n. 1, p. 74.

⁸¹ Bonacini E., *Nuove tecnologie per la fruizione e la valorizzazione del patrimonio culturale*, Aracne Editore, 2011, pp. 222-237.

⁸² E. Bonacini (2014), Google e il patrimonio culturale italiano, *Scires.it*, volume 4.

- impatto diretto sui visitatori fisici: un'aumentata visibilità del sito ufficiale e una sua più facile identificazione hanno consentito un aumento delle visite reali, con un incremento delle prenotazioni online;
- impatto economico diretto: l'impatto economico della bigliettazione elettronica sul sito ufficiale ha comportato un aumento degli introiti.

Non mancano alcune obiezioni, benché la critica sia stata per lo più positiva da parte di giornali o *blog* internazionali. *Google Art Project* è, infatti, stato concepito come un contenitore digitale ipertestuale di grandi opere d'arte, che tuttavia non può sostituire una visita reale. “L'arte, l'architettura, il paesaggio, non possono essere comunicati esclusivamente attraverso la tecnologia. L'arte deve continuare a raccontare di sé ed i musei devono continuare nella loro missione educativa che è quella di essere intermediatori del sapere e della conoscenza, rendendoli vicini e comprensibili. La tecnologia può e deve costituire un valido supporto, ma non può e non deve sostituirsi a quell'emozione indicibile che sopraggiunge nell'attimo in cui, dopo aver girato per le sale di un museo, per le strade di uno dei tanti centri storici del nostro territorio, per le impervie stradelle di montagna, d'improvviso scorgiamo l'opera, umana o della natura, che ci toglie il respiro. L'ammirazione di un'opera d'arte o di un paesaggio dal vivo è ben altra cosa [...], la loro aura non sarà mai trasmessa attraverso i pixel”.⁸³

3.2 Europeana: l'ambito europeo

La piattaforma *Europeana*, biblioteca, museo e archivio digitale, “punto d'accesso comune al patrimonio culturale europeo”,⁸⁴ lanciata il 20 novembre 2008 dal presidente della Commissione europea José Manuel Barroso, dava accesso a 4,5 milioni di contenuti digitali provenienti dalle collezioni culturali di tutti i Paesi membri. Oggi *Europeana Collections* apre a più di 50 milioni di voci digitalizzate, consentendo di esplorare le risorse digitali di musei, biblioteche, archivi e collezioni audiovisive europee, risorse che ci permettono di ripercorrere la storia dell'Europa dal passato fino ai giorni odierni.

A fare da catalizzatore al progetto fu, nell'aprile 2005, una lettera del presidente francese Chirac, insieme ai premier tedesco, spagnolo, italiano, polacco e ungherese, al presidente della Commissione Barroso. La lettera raccomandava la creazione di una biblioteca virtuale europea, con

⁸³ E. Bonacini, *Nuove tecnologie per la fruizione e la valorizzazione del patrimonio culturale*, Aracne Editore, 2011, p. 233.

⁸⁴ Commissione europea, *Comunicazione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni “Il patrimonio culturale europeo: basta un clic. Progressi in materia di digitalizzazione e accessibilità online del materiale culturale e della conservazione digitale nell'UE”*, COM(2008) 513 definitivo, Bruxelles, 11 agosto 2008.

l'obiettivo di rendere il patrimonio accessibile a tutti. Il documento fu di grande sostegno alla strategia comunitaria lanciata con la Comunicazione del 30 settembre 2005, *i2010: le biblioteche digitali*⁸⁵ che, come abbiamo visto nel secondo capitolo, annunciava l'intenzione di promuovere la creazione di una biblioteca digitale europea, in quanto uno degli obiettivi della precedente Comunicazione *i2010 – Una società europea dell'informazione per la crescita e l'occupazione*.⁸⁶

Lo scopo dell'iniziativa era di rendere il patrimonio culturale, audiovisivo e scientifico accessibile a tutti, attraverso la creazione di uno spazio nel quale ogni espressione del patrimonio culturale e scientifico europeo fosse connesso e integrato all'interno di un'unica piattaforma. In questo modo gli utenti avevano, e hanno tutt'oggi, la possibilità di esplorare e combinare materiali digitalizzati senza dover conoscere l'esistenza di molteplici siti e quindi senza doverli consultare. Infatti, digitalizzando immagini, film, libri, fotografie, suoni, giornali e manoscritti, provenienti da musei, biblioteche, archivi e collezioni audiovisive, *Europeana* ha consentito l'accesso a tutti quei contenuti culturali che gli utenti avevano difficoltà a reperire, restituendo loro rilevanza e aggiungendovi un valore di autenticità. Alla piattaforma veniva riconosciuto, inoltre, un contributo economico derivante dall'apertura dei contenuti culturali di pubblico dominio, il cui libero accesso avrebbe stimolato nuove idee e fornito l'opportunità di incrementare il potenziale creativo delle imprese.

Il progetto che ha dato inizio alla costruzione di *Europeana*, *l'European Digital Library network* (EDLnet), fu creato dalla Commissione sotto il programma *eContentplus*, di cui al secondo capitolo. Con 1,3 milioni di euro, per una durata di 18 mesi, il progetto aveva come primo compito quello di creare una entità legale, la *EDL Foundation*, che dimostrasse l'impegno dei vari settori culturali e portasse avanti lo sviluppo del servizio anche dal punto di vista organizzativo e di reclutamento del personale. Il principio fondante era quello della interoperabilità trans-settoriale, l'idea, cioè, che la collaborazione e il trasferimento della conoscenza tra musei, librerie, archivi e collezioni audiovisive fosse fondamentale per il successo del progetto. Di conseguenza, la Fondazione mise insieme molte delle sue associazioni professionali,⁸⁷ sostenendo così lo sviluppo di *Europeana* e promuovendo le azioni di interoperabilità ad un livello più professionale. Lo scopo dei membri della Fondazione era abilitare l'EDLnet a reclutare più di cento organizzazioni culturali, università, istituti di ricerca e relativi progetti, che rappresentassero ognuno degli Stati membri e ogni settore del patrimonio culturale.

⁸⁵ Commissione europea (2005), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale e al Comitato delle regioni "i2010: Le biblioteche digitali"* COM(2005) 465, Bruxelles, 30 settembre.

⁸⁶ Commissione europea (2005), *Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni "i2010 – Una società europea dell'informazione per la crescita e l'occupazione"*, COM(2005) 229, Bruxelles, 1 giugno.

⁸⁷ Tra le Associazioni Professionali figuravano, per esempio: Association Cinémathèques Européennes (ACE), Conference of European National Librarians (CENL), Consortium of European Research Libraries (CERL), European Museum Forum (EMF).

I loro rappresentanti si riunirono per la prima volta nel settembre 2007 alla Koninklijke Bibliotheek, a L'Aia, prendendo consapevolezza del fatto che il nome *European Digital Library* suggeriva aspettative legate unicamente alla diffusione di testi e libri, invece di una più vasta selezione del patrimonio e delle risorse culturali previste. Per questo venne scelto il nome *Europeana*, un termine latino, che porta con sé il significato di “cose europee”, che non necessita di traduzione ed esprime in modo essenziale cosa gli utenti possono trovare sulla piattaforma. Per iniziare il processo di acquisizione dei contenuti culturali, fu diffuso un questionario che chiedeva ai partner e alle loro associazioni professionali informazioni riguardanti la materia, la quantità e il formato digitale dei contenuti culturali che erano pronti a rendere disponibili su *Europeana*, cercando di dare spazio ad ogni Stato membro per avere una rappresentanza completa della comunità.

Il lancio di *Europeana* (Europeana.eu) era previsto per il 20 novembre 2008, preceduto il giorno precedente da una rassegna stampa, rilasciata nelle 23 lingue ufficiali dell'Unione, e da un video promozionale.

Con il primo lancio, tra la mattina e il primo pomeriggio, le visualizzazioni ammontavano a 10 milioni all'ora. Con il lancio formale del progetto, tenutosi alle 14 presso la *Royal Library* di Bruxelles, alla presenza di Barroso, di Viviane Reding, Commissario europeo per la Società dell'Informazione e i Mezzi di Comunicazione e di Christine Albanel, ministro francese della cultura e presidente del Consiglio dei Ministri della Cultura durante la presidenza francese, le visualizzazioni arrivarono a 13 milioni all'ora.

Vittima del suo stesso successo,⁸⁸ invece di impiegare un tempo di millisecondi per effettuare la ricerca, la piattaforma impiegava circa quindici minuti. Si rivelò impossibile intensificare la configurazione virtuale in modo sufficiente da risolvere il *load* e fu quindi necessaria una riconfigurazione del sistema. Soltanto nell'aprile del 2009 *Europeana* tornò ad essere pienamente funzionante.

Il Parlamento europeo, con la risoluzione del 5 maggio 2010 su *Europeana, le prossime tappe*,⁸⁹ sottolinea l'importanza del progetto, che si articola su più livelli. Nel mondo digitale, diventa fondamentale garantire e semplificare l'accesso universale al patrimonio culturale europeo e provvedere alla sua promozione e conservazione per le generazioni future. Sia all'interno che all'estero dell'Europa, tali obiettivi devono essere raggiunti attraverso un forte impegno pubblico da parte dell'Unione e degli Stati membri.

⁸⁸Purday J. (2009), “Think culture: Europeana.eu from concept to construction”, in *Digitalia*, n.1.

⁸⁹Parlamento europeo (2010), *Risoluzione del Parlamento europeo del 5 maggio 2010 su “Europeana, le prossime tappe”* (2009/2158(INI)), (2011/C 81 E/04), Bruxelles, 5 maggio.

Il patrimonio culturale europeo è costituito per la maggior parte da opere di dominio pubblico, il cui accesso deve essere garantito in formati di alta qualità. Devono essere stabiliti criteri comuni per la sua digitalizzazione, anche perché nel patrimonio di varie biblioteche si trova un'enorme quantità di opere digitalizzate che non sono disponibili al pubblico a causa dell'incompatibilità tra formati digitali.

A fronte di queste considerazioni, il Parlamento ricorda che il ruolo della biblioteca digitale *Europeana* è quello di proteggere il patrimonio culturale europeo per offrire alle generazioni future la possibilità di costituire una memoria collettiva europea, evitando ai documenti più fragili i danni di una manipolazione ripetuta. Sottolinea, inoltre, che la biblioteca digitale europea costituisce uno strumento di democratizzazione della cultura, essendo disponibile a distanza e permettendo l'accesso a documenti del patrimonio europeo rari o antichi, la cui consultazione è difficile per ragioni attinenti alla loro conservazione, a un pubblico molto ampio. Sottolinea, infine, l'importanza di sviluppare *Europeana* per renderla un servizio pienamente operativo, dotandola di un'interfaccia multilingue e di funzionalità tipiche del web semantico che garantiscano l'alta qualità delle opere e dei dati accessibili in ogni parte del mondo.

3.3 “Domus patrizie di età imperiale”, presso Palazzo Valentini: l’ambito locale

“Un esempio unico e prezioso di come il patrimonio artistico dell’antichità, riconsegnato da un’opera attenta e rigorosa di restauro e riqualificazione, possa essere valorizzato attraverso l’utilizzo delle nuove tecnologie”.⁹⁰

Noto a tutti i cittadini di Roma per essere al contempo sede della Prefettura e della Provincia, palazzo Valentini si colloca in un luogo centrale e strategico della città, inserendosi nel circuito museale che comprende l’area dei Fori, il Museo e la sede espositiva di Palazzo Venezia, il Campidoglio e il Vittoriano.

Esso ha, inoltre, alle spalle una storia illustre.

Fu edificato a partire dal 1585 dal cardinale Michele Bonelli, nipote di papa Pio V. Nel XVII secolo, su incarico del cardinale Carlo Bonelli e di Michele Ferdinando Bonelli, subì una serie di lavori di ristrutturazione ed ampliamento, per essere poi parzialmente demolito e ricostruito da Francesco Peparelli per il nuovo proprietario, il cardinale Renato Imperiali, che vi sistemò l'importante biblioteca di famiglia (la biblioteca “Imperiali”) composta da circa 24.000 volumi. Agli inizi del XVIII secolo, il palazzo venne affittato a diversi personaggi di rilievo, tra i quali il marchese Francesco Maria Ruspoli, che vi abitò tra il 1705 ed il 1713, facendone la sede di un teatro privato e

⁹⁰ <http://www.palazzovalentini.it/domus-romane/#scavi> Sito *Le Domus romane di Palazzo Valentini*. Ultimo accesso 28 settembre 2017.

dandovi ospitalità a illustri musicisti del tempo. Nel 1752 l'edificio venne acquistato dal cardinale Giuseppe Spinelli, che sistemò al pianterreno la biblioteca Imperiali, destinandola alla fruizione pubblica. Nel 1827 Vincenzo Valentini, un banchiere e console generale prussiano, acquistò il palazzo e vi stabilì la propria dimora, dandovi il suo nome. I Valentini erano ricchi titolari di una ditta di importazioni ed esportazioni e la grande disponibilità economica della famiglia contribuì a rendere il palazzo sontuoso, in concorrenza con i grandi palazzi aristocratici dell'epoca. La famiglia inoltre raccolse qui un'importante pinacoteca e vi abitò fino al 1870, quando l'edificio fu acquistato dallo Stato Italiano, che nel 1873 vi collocò la sede della Provincia di Roma.

Già ai tempi della sua costruzione si era a conoscenza di un substrato romano nei sotterranei del palazzo, ma sono state le indagini archeologiche avviate nel 2005 dalla provincia ad aver rilevato l'area archeologica che oggi è permanentemente esposta al pubblico. Si tratta di due lussuose *Domus* di età imperiale e degli imponenti resti di un edificio pubblico identificabile come il tempio dei divi Traiano e Plotina.

Lo scavo, condotto nelle cantine in parte cinquecentesche in parte ottocentesche, con caratteristiche costruttive quindi differenti, è stato particolarmente complesso. Altrettanto complesse si sono rivelate la progettazione e la realizzazione del percorso di visita, che dovevano rispondere al criterio di massima visibilità delle strutture archeologiche rinvenute e, al tempo stesso, soddisfare le esigenze di sicurezza e accessibilità ai locali da parte di un'utenza allargata. Per valorizzare al massimo il sito, aperto al pubblico il 16 ottobre 2010, è stato realizzato un percorso multimediale che ha ridato vita alle testimonianze del passato attraverso ricostruzioni virtuali, effetti grafici e filmati, curato da Piero Angela e da un'équipe di tecnici ed esperti quali Paco da Lanciano e Gaetano Carpasso.

Le strutture tecnologiche sono, in questo caso, utilizzate per rendere più coinvolgente la visita, cercando di creare un legame tra il visitatore e la realtà che egli osserva mediante una forma di linguaggio visiva e orale.

Le realtà museali hanno, infatti, subito l'influenza del web, della rete e delle ICT, a partire dalla gestione degli aspetti amministrativi fino alle attività più specificatamente museali. I musei archeologici, in particolare, che possono risultare di difficile lettura poiché i ritrovamenti sono resti di epoche lontane, percepiti dallo spettatore come molto distanti dal proprio tempo, hanno oggi la possibilità di sfruttare le nuove forme di comunicazione disponibili. La strategia comunicativa diventa quindi molto importante, anche per l'aspetto inclusivo di poter arrivare a target di pubblico diversi tra di loro.

Il visitatore, infatti, cammina su pavimenti e passerelle vetrate, un allestimento che permette di leggere appieno la volumetria dei resti archeologici, e vede rinascere sotto i suoi piedi strutture

murarie, ambienti, cucine, terme, decorazioni e arredi, compiendo un viaggio virtuale dentro quella che costituisce un tipico esempio delle grandi *Domus* dell'antica Roma.

Le *Domus* vengono presentate senza l'uso di audioguide: i visitatori vengono piuttosto guidati da una voce narrante, da ricostruzioni virtuali ed effetti sonori, che riproducono l'ambiente com'era all'epoca. Gli effetti di luce proiettati sulle strutture ne esaltano i particolari e integrano tutte le lacune e le parti andate perdute, attirando l'attenzione dello spettatore e ricostruendo gli spazi in cui si svolgevano gli aspetti più banali della vita quotidiana del tempo, dalle modalità di trasporto dell'acqua alla simulazione del terremoto che nel 538 d.C. costrinse all'abbandono degli ambienti.

Il progetto è stato ideato lavorando fianco a fianco con gli archeologi che hanno condotto gli scavi, per creare un percorso che esaltasse la realtà storica senza soppiantarla con le strutture tecnologiche: a luci accese, infatti, nessuna infrastruttura interferisce con la visione del sito. Fa parte del percorso anche un grande plastico che ricostruisce l'area in età romana e le varie fasi di palazzo Valentini, grazie al quale il visitatore può ricollocarsi all'interno del contesto urbano attraverso le sue numerose stratificazioni storiche.

Oltre ai mosaici, alle pareti decorate, ai pavimenti policromi, ai basolati e agli altri resti della *Domus*, a partire dal 7 dicembre 2011, il percorso museale comprende, nei sotterranei prospicienti la Colonna Traiana, i resti di un monumentale edificio pubblico o sacro: una platea in opera cementizia, setti murari in grandi blocchi di travertino e peperino, fusti di colossali colonne monolitiche, le più grandi messe in opera nell'antichità romana e ambienti seminterrati con volte a crociera ribassata, databili nella prima età adrianea.

Anche in questo nuovo spazio, la visita è accompagnata da un allestimento che permette di far rivivere l'area della Colonna Traiana così come si presentava al momento della sua costruzione. Un plastico animato consente di visualizzare gli ambienti dell'epoca e in particolare la grande Basilica Ulpia, che sorgeva proprio accanto alla Colonna, e i due edifici adiacenti, forse adibiti a biblioteche. Infine una ricostruzione virtuale della Colonna permette di osservare da vicino i bassorilievi e la campagna militare che essi raccontano: la conquista della Dacia, l'attuale Romania, da parte dell'imperatore Traiano.

Da un punto di vista tecnico il risultato ottenuto si basa sull'utilizzo sapiente di software specialistici gestiti da computer, videoproiettori, luci programmate elettronicamente, effetti sonori e ricostruzioni 3D, con attrezzature altrettanto sapientemente nascoste.

Una sorta di museo del terzo millennio, che offre la possibilità di rivivere, nella contemporaneità, le epoche precedenti attraverso una *full immersion* nella realtà del tempo, senza privarla di efficacia narrativa.

Le tecnologie multimediali sono ritenute uno strumento di grande efficacia al servizio della comunicazione museale, la cui utilizzazione, però, è stata spesso motivo di contrasti tra gli esperti. Nei primi anni '90, infatti, in alcuni ambienti si era diffusa la convinzione che le tecnologie non dovessero invadere il mondo dei musei, con il timore che le visite virtuali sostituissero le visite reali. Nel corso del tempo, si è messo in luce quanto sia delicata la questione relativa alla presenza degli strumenti multimediali e della realtà virtuale all'interno di percorsi museali, in sostituzione o a supporto delle opere esposte.

Piero Angela e Paco Lanciano, ai quali dopo lo scavo e il restauro del sito archeologico è stato chiesto di far rivivere i ritrovamenti attraverso un progetto che li valorizzasse al massimo, hanno sperimentato sul campo alcune idee relative all'integrazione tra virtualità e realtà. L'idea di mettere le tecnologie al servizio della realtà, attraverso i particolari effetti di luce proiettati sui resti, era, secondo loro, un modo per esaltarla e non per sostituirla, aiutando ad apprezzarne il valore.

“Questa bellissima esperienza ci ha insegnato che è necessario uno studio attento delle specificità del luogo per individuare la migliore strategia narrativa che non stravolga il contesto. Si tratta di rendere *soft* l'utilizzo delle tecnologie multimediali che, solo in questo modo, possono contribuire all'arricchimento dell'esperienza del visitatore, fornendogli le chiavi di lettura e di contestualizzazione che rendono la visita più efficace, significativa e, perché no, più piacevole e divertente”.⁹¹

⁹¹Baldassarri P., Angela P. e Lanciano P., “Le Domus romane di Palazzo Valentini: un esempio di scavo urbano e di valorizzazione attraverso un percorso multimediale”, in Ancora A., Contino A., Sebastiani R. (a cura di) “*Archeologia e città: riflessione sulla valorizzazione dei siti archeologici in aree urbane. Atti del Convegno internazionale tenuto a Roma presso il Museo Nazionale Romano di Palazzo Massimo alle Terme, l'11 e il 12 febbraio 2010*”, Palombi Editori, 2012.

CONCLUSIONI

A partire dall'entrata in vigore del Trattato di Maastricht nel 1993, che ha introdotto l'articolo 128, il patrimonio culturale e la sua tutela sono diventate di interesse primario per l'Unione europea. Inquadrando le politiche culturali nel contesto comunitario, abbiamo dimostrato la loro rilevanza per quanto riguarda lo sviluppo dei settori culturali e creativi ma anche per il raggiungimento degli obiettivi più generali dell'Unione.

Da iniziative di prima generazione, i programmi comunitari a sostegno del settore culturale si sono evoluti in progetti pluriennali, che hanno cercato di promuovere la creazione, la conoscenza e la diffusione della cultura in tutte le sue forme, oltre ad aver dedicato sempre più attenzione al suo crescente ruolo economico. Europa Creativa e Orizzonte 2020, strumenti significativi della programmazione 2014-2020, tutt'ora favoriscono innovazione, promuovono nuovi modelli di business e garantiscono sostegno agli operatori dei settori culturali e creativi, offrendo loro l'opportunità di sfruttare i vantaggi dell'era digitale e della globalizzazione.

Basandoci sul parallelismo tra capitale naturale e capitale culturale, abbiamo inoltre discusso il concetto specifico di sviluppo culturale sostenibile e individuato i principi cui le politiche culturali dovrebbero conformarsi per realizzarlo. Mentre erano già note da tempo le nozioni di sostenibilità economica o ambientale, il sentiero della sostenibilità culturale è stato tracciato più recentemente. Emerge quindi una nuova categoria, a ricordarci che, tanto il patrimonio culturale di ogni comunità quanto le sue industrie culturali e creative e le sue pratiche culturali, sono ossature strategiche sia per le generazioni attuali che per quelle future. Non bisogna correre il rischio di pensare che la cultura sia un lusso, utile nei tempi in cui possiamo permetterci di più, ma alla quale si può rinunciare nei periodi di difficoltà: essa è una necessità primaria e soprattutto un potente motore di sviluppo.

Riconoscendo il profondo e sistemico impatto del digitale sui settori culturali e creativi, in Europa come a livello globale e locale, le iniziative di digitalizzazione del nostro patrimonio sono ancora in corso, per accrescere l'accessibilità e le opportunità offerte dall'innovazione.

Dai tre casi studio è emersa l'idea che le tecnologie dell'informazione e della comunicazione forniscano ai musei la grande opportunità di affiancare ai servizi di tipo tradizionale anche percorsi più innovativi. L'utilizzo di un'adeguata strumentazione tecnologica permette alle istituzioni museali di aumentare il grado di coinvolgimento del visitatore e di ampliare le sue possibilità di fruizione del patrimonio.

Negli ultimi anni gli investimenti messi in atto da soggetti pubblici e privati per la digitalizzazione e la condivisione in rete del patrimonio sono stati ingenti, ma la percentuale degli oggetti museali

digitalizzati pubblicati sul web non è ancora abbastanza alta. I supporti digitali devono essere utilizzati come strumento di comunicazione e diffusione culturale: generano e nutrono, infatti, un maggior sentimento di appartenenza, di inclusione sociale e di partecipazione cognitiva e civica.

La digitalizzazione ha la capacità di creare le condizioni per una più ampia circolazione della cultura, facilitando l'accesso e l'inclusione di tutti gli individui. Questi sono gli obiettivi primari per poter costruire un mondo sostenibile: ripensare la crescita attraverso modelli di sviluppo che rispettino la comunità e valorizzino il nostro ricco patrimonio.

BIBLIOGRAFIA

Amari M., *Manifesto per la sostenibilità culturale. E se, un giorno, un ministro dell'economia venisse incriminato per violazione dei diritti culturali?* Franco Angeli Editore, 2012.

Baldassarri P. (2017), “Mosaici e *sectilia in situ* e multimedialità: Il caso di Palazzo Valentini (Roma, Italia)” in Teutonico J M., Friedman L., Abed A B., Nardi R. (a cura di), *The Conservation and Presentation of Mosaics: At What Cost? Proceedings of the 12th Conference of the International Committee for the Conservation of Mosaics, Sardegna, 27-31 ottobre, 2014*. The Getty Conservation Institute, Los Angeles.

Baldassarri P. Angela P. e Lanciano P. (2012), “Le Domus romane di Palazzo Valentini: un esempio di scavo urbano e di valorizzazione attraverso un percorso multimediale”, in Ancona A., Contino A., Sebastiani R. (a cura di), *Archeologia e città: riflessione sulla valorizzazione dei siti archeologici in aree urbane. Atti del Convegno internazionale tenuto a Roma presso il Museo Nazionale Romano di Palazzo Massimo alle Terme, l'11 e il 12 febbraio 2010*, Palombi Editori, Roma.

Barroso J. M., *Premessa della Comunicazione della Commissione “Europa 2020, Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva”*, COM(2010) 2020, Bruxelles, 3 marzo 2010.

Bonacini E., *Nuove tecnologie per la fruizione e la valorizzazione del patrimonio culturale*, Aracne Editore, 2011.

Bonacini E. (2014), “Google e il patrimonio culturale italiano”, *Scires.it*, volume 4.

Caffo R., “Accesso ai contenuti culturali via web: qualità e standard”, in Galluzzi, P. - Valentino, P. A. (a cura di), *Galassia Web. La cultura nella rete*, Firenze, 2008, pp. 46-66.

Cola M C. (2012), *Palazzo Valentini a Roma. La committenza Zambaccari, Boncompagni, Bonelli tra Cinquecento e Settecento*, Gangemi Editore.

Commissione europea (2008), *Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni “Il patrimonio culturale europeo: basta un clic. Progressi in materia di digitalizzazione e accessibilità online del materiale culturale e della conservazione digitale nell'UE”*, COM(2008) 513 definitivo, Bruxelles, 11 agosto.

Commissione europea (2006), *Raccomandazione della Commissione del 24 agosto 2006 sulla digitalizzazione e l'accessibilità online del materiale culturale e sulla conservazione digitale*, Bruxelles, 24 agosto.

Commissione europea (2005), *Comunicazione della Commissione al Parlamento Europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale e al Comitato delle regioni "i2010: Le biblioteche digitali"* COM(2005) 465, Bruxelles, 30 settembre.

Commissione europea (2005), *Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento Europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni "i2010 – Una società europea dell'informazione per la crescita e l'occupazione"*, COM(2005) 229, Bruxelles, 1 giugno.

Commissione europea (2009), *Comunicazione della Commissione al Consiglio e al Parlamento Europeo, "Migliorare l'accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nelle zone rurali"*, COM(2009) 103, Bruxelles, 3 marzo.

Commissione europea (2006), *Comunicazione della Commissione al Consiglio, al Parlamento Europeo, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni, "Colmare il divario nella banda larga"*, COM(2006) 129, Bruxelles, 20 marzo.

Commissione europea (2014), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni, "Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa"*, COM(2014) 477, Bruxelles, 22 luglio.

Commissione europea (2010), *Comunicazione della Commissione "Europa 2020, Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva"*, COM(2010) 2020, Bruxelles, 3 marzo.

Commissione europea (2007), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni, Doc. SEC(2007) 570, COM(2007) 242 definitivo*, Bruxelles, 10 maggio.

Commissione europea (2012), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni, "Valorizzare i settori culturali e creativi per favorire la crescita e l'occupazione nell'UE"*, COM(2012) 537, Bruxelles, 26 settembre.

Commissione europea (2014), *Comunicazione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle Regioni, “Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l’Europa”*, COM(2014) 477, Bruxelles, 22 luglio.

Commissione europea (2011), *Agenda digitale: il “Comité des Sages” invita a un “nuovo rinascimento” con la messa in rete del patrimonio culturale europeo*, IP/11/17, Bruxelles, 10 gennaio.

Commissione europea (2010), *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni “Un’agenda digitale europea”*, COM(2010)245, Bruxelles, 19 maggio.

Commissione europea (2009), *Decisione della Commissione 2009/336/CE che istituisce l’Agenzia esecutiva per l’istruzione, gli audiovisivi e la cultura per la gestione dell’azione comunitaria nei settori dell’istruzione, degli audiovisivi e della cultura, in applicazione del regolamento (CE) n. 58/2003 del Consiglio*, del 20 Aprile.

Commissione europea (2010), *Libro Verde “Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare”*, COM(2010) 183 definitivo, Bruxelles, 27 aprile.

Commissione Mondiale per l’Ambiente e lo Sviluppo (*World Commission on Environment and Development, WCED*), (1987), *Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future*, 4 agosto.

Consiglio (2014), *Conclusioni del Consiglio relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un’Europa sostenibile*, 2014/C del 21 maggio 2014, 21 maggio.

Consiglio (2014), *Conclusioni del Consiglio sulla governance partecipativa del patrimonio culturale*, (2014/C 463/01), 23 dicembre.

Consiglio (2002), *Risoluzione del Consiglio del 25 giugno 2002 sulla conservazione della memoria del domani — conservazione dei contenuti digitali per le generazioni future*, (2002/C 162/02), 25 giugno.

Consiglio (2008), *Conclusioni del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, sul piano di lavoro per la cultura 2008–2010*, (2008/C 143/06), Bruxelles, 10 giugno.

Dalla Torre R. (2009), “Il valore economico della cultura in Europa”, in *Tafter Journal Esperienze e Strumenti per Cultura e Territorio*, marzo- aprile, n. 12.

Dessein, J., Soini, K., Fairclough, G. and Horlings, L. (a cura di), (2015), *Culture in, for and as Sustainable Development. Conclusions from the COST Action IS1007 Investigating Cultural Sustainability*, University of Jyväskylä, Finlandia.

Falchetta G. (2016), “Digitalizzazione e sostenibilità”, *Terra-institute.eu*, 6 aprile.

Fantin A. (2005), “La cultura e i beni culturali nell’ordinamento comunitario dopo la Costituzione europea”, in *Aedon Rivista di Arti e Diritto Online*, fascicolo 3, dicembre.

Fiorillo M. (2011), “Verso il patrimonio culturale dell’Europa unita”, in *AIC Associazione Italiana Costituzionalisti*, fascicolo 4, 4 ottobre.

Kasprzak M., “Moving the Museum Online” *Rhizome Blog*, 9 febbraio 2011.

KEA European Affairs, *L’economia della cultura in Europa*, Studio preparato per la Commissione Europea (Direzione Generale per L’Educazione e la Cultura), ottobre 2006.

KEA European Affairs, *The Impact of Culture on Creativity*, Studio preparato per la Commissione europea (Direzione Generale per L’Educazione e la Cultura), giugno 2009.

Mancarella M., “Il principio dello sviluppo sostenibile: tra politiche mondiali, diritto internazionale e Costituzioni nazionali”, in *Associazione Giuristi Ambientali*.

Monti L. (2016), *Politiche dell’Unione Europea, la programmazione 2014-2020*, LUISS University Press, Roma.

Open Method of Coordination (OMC), Final Report of the Working Group of EU Member States’ Experts on Promoting Access to Culture via Digital Means (2017), *Promoting access to culture via digital means: policies and strategies for audience development*, giugno.

Panzeri M. (2010), “Interfacce Internet dei musei d’arte in Italia: presupposti di una prospezione”, in *Digitalia*, n. 1, p. 74.

Parlamento europeo (2010), *Risoluzione del Parlamento europeo del 5 maggio 2010 su “Europeana, le prossime tappe”* (2009/2158(INI)), (2011/C 81 E/04), Bruxelles, 5 maggio.

Parlamento Europeo (2014), *Proposta di risoluzione del Parlamento europeo “sulle nuove tecnologie e risorse educative aperte”* (2013/2182(INI)), Bruxelles, 25 marzo.

Parlamento Europeo e Consiglio (2006), *Decisione n. 1855/2006/ CE del Parlamento Europeo e del Consiglio del 12 dicembre 2006 che istituisce il programma Cultura 2007-2013*, 12 dicembre.

Parlamento europeo e Consiglio (1996), *Decisione n. 719/97/CE che istituisce un programma di sostegno alle attività artistiche e culturali di dimensione europea (Caleidoscopio)*, 29 marzo.

Parlamento europeo e Consiglio (1997), *Decisione n. 2085/97/CE che istituisce un programma di sostegno, comprendente la traduzione, al settore del libro e della lettura (Arianna)*, 6 ottobre.

Parlamento europeo e Consiglio (1997), *Decisione n. 2228/97/CE che istituisce un programma comunitario d'azione in materia di beni culturali (programma Raffaello)*, 13 ottobre.

Parlamento europeo e Consiglio (2000), *Decisione n. 508/2000/CE che istituisce il programma "Cultura 2000"*, 14 febbraio.

Parlamento europeo e Consiglio (2001), *Direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione*, 22 maggio.

Porrati F., "Il Programma Cultura 2007/2013", *Apiceuropa.eu*, 5 luglio 2007.

Purday C J. (2009), "Think culture: Europeana.eu from concept to construction", in *Digitalia*, n.1.

Parlamento europeo e Consiglio, *Regolamento (UE) N. 1291/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio dell'11 dicembre 2013 che istituisce il programma quadro di ricerca e innovazione (2014-2020) Orizzonte 2020 e abroga la decisione n. 1982/2006/CE*, 11 dicembre.

Parlamento europeo e Consiglio (2013), *Regolamento (UE) N. 1295/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio dell'11 dicembre 2013 che istituisce il programma Europa creativa (2014-2020) e che abroga le decisioni n. 1718/2006/CE, n. 1855/2006/CE e n. 1041/2009/CE*, 11 dicembre.

Roncaglia G. (2006), "I progetti internazionali di digitalizzazione bibliotecaria: un panorama in evoluzione", in *"Digitalia"*, n. 1, p. 18.

Throsby D. (2017), Culturally sustainable development: theoretical concept or practical policy instrument?, in *International Journal of Cultural Policy*, 23:2, 133-147.

Valtysson B. (2012), "EUROPEANA. The digital construction of Europe's collective memory" in *Information, Communication & Society* 15:2, 151-170.

ABSTRACT

For a long time the European Union has talked about the importance of both material and immaterial cultural heritage, and the fact that it is a resource for all. The way this heritage is preserved and valorised is considered important so that Europe could be an attractive place to live, work and visit.

The starting point of this work is the framework of the European context both in theme and cultural politics. Starting from the coming into force of the Maastricht Convention in 1993 with the modification of the Treaty which introduced the article 128 (then 151 TCE, now 167 TFUE), the culture became a formal European competence, regulating finalities, objectives, interventions and the decision process. It could be thought of as a European political culture.

Before Maastricht, the activities of the EU in this field were fragmented and limited to a series of small piloted projects with the protection of sites of exceptional cultural value, such as the Athens Parthenon and the Coimbra University.

Since 1996, the initiatives can be translated in precise actions of incentives in the economic field, with specific pluriannual cultural programmes directed at valorising, supporting and caring for the European cultural heritage. The first community cultural programme named KALEIDOSCOPE, based on the article 151, was introduced with the decision n. 719/96/CE of the European Parliament and the Council, ARIANE and RAPHAEL programmes followed.

After 2000, the European political culture realised structural financial programmes, which were also pluriannual, uniting the above mentioned programmes in Culture 2000. This programme had the objectives to promote cultural dialogue and the knowledge of European history, the diffusion of culture and the mobility of artists and their works, new cultural expressions and that of the economic social role.

In 2006 the planning of Culture 2007-2013 which was the development and the evolution of Culture 2000 was introduced. A budget of 400 million euro was allowed to favour the objectives of transnational mobility of professionals in the cultural sector and to favour the circulation of works of art and artistic cultural products beyond national frontiers.

On the 16th of November 2007, the European Union Council accepted the Commission's proposal to delineate a European Cultural Agenda. This contributed to the new 2014-2020 programme through Creative Europe and Horizon 2020, which is the most important financial programme.

The European Commission allowed a budget of 1,462 billion euro to the Creative Europe programme, to permit the cultural and creative sectors to use their economic potential to the full. It

also allowed a budget of almost 80 billion euro to Horizon 2020 in order to promote research and development. Both have contributed to the realisation of the Europe 2020 strategy objectives.

In May 2010 Europe 2020 was adopted, defined Exit strategy, its main fundamental priority was to restore the financial sector in order to emerge from the crisis, with three objectives in mind, smart, sustainable and inclusive growth. The economic crisis of 2007-2008 has almost completely eliminated any European progress in economic growth of the last ten years, evidencing fundamental weaknesses in the system jeopardising prospects of future growth.

To favour the realisation of specific objectives (for example creating new openings for businesses, developing competitiveness, occupation and education level), the Commission presented seven flagship initiatives.

In the area of smart growth, cultural policy is one of the most important contributions. The cultural field represents 4,2% of the EU's GDP, employing about seven million people it continued to grow during the 2007-2008 economic crisis. Because of this, the interest in the cultural sector has grown in recent years. Culture is seen as a primary need, a compass and driving force for development. And for this reason the following analysis focuses on its role in economy with particular attention to the concept of sustainable culture.

Because the European Commission knew there were few statistics in the cultural economic field, a study group, LEG Culture, was appointed to collect, analyse and compare the cultural statistics of various Union countries. In 2006 KEA European Affairs produced a report known as "Jan Figel" where many cultural and creatives activities were taken into consideration with the intention of analysing the level of economic impact.

The idea of sustainable cultural development originates from economic value which can be attributed to culture. It can be considered as capital with tangible and intangible assets which embody or give rise to cultural value in addition to whatever economic value it possesses, this can be interpreted as items of cultural capital.

In 1987 the Brundtland Commission defined the concept of sustainable development to "meet the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs".

In the Earth Summit held in Rio in 1992 (U. N. C. E. D.) the important principle of equity emerged. Intended as a common responsibility with allocation of benefits connected with the principle of sustainable development as a fundamental role for future generations.

The success of the Brundtland Commission in mobilising world opinion about significant environmental and developmental problems at a global level and in stimulating national governments to take action prompted a proposal that a similar investigative process could be set up

to do the same for culture. Accordingly, the World Commission on Culture and Development was established, and had its first meeting in March 1993 under the chairmanship of Javier Pérez de Cuéllar. The Report on its proceedings was published in 1995 under the title *Our Creative Diversity* (WCCD) with the hope that it might generate a similar groundswell of opinion recognising culture's place in discussion of serious developmental issues across the globe.

In his article "Culturally sustainable development: theoretical concept or practical policy instrument?" David Throsby introduced an interesting parallel between the concept of sustainable development and that of culture sustainability. However it arises, the stock of cultural capital available to a community or a nation comprises a valued resource that has somehow to be managed, and it is this management function that can be interpreted within a sustainability framework. The phenomenon of cultural capital as it is understood in economic terms bears a close parallel with natural capital. The latter includes renewable and non-renewable natural resources, biodiversity, and natural ecosystems. Correspondingly, the elements of cultural capital comprise tangible and intangible cultural resources, cultural diversity, and cultural networks and support systems. The relationship between CSD and its antecedent in the environmental arena (ESD) raises the question: if ESD has worked as a basis for policy implementation in a variety of contexts, why could not CSD be operationalized in a similar fashion, transforming it from being simply a theoretical concept into a practical framework for making cultural policy? Trying to understand what the principles of a sustainable cultural development are, Throsby gives the following guidelines: intergenerational equity, intragenerational equity, importance of diversity, precautionary principle and interconnectedness.

Intergenerational equity states that it is necessary to conserve the cultural capital for future generations to appreciate cultural heritage as equals with the present generation. Intragenerational equity means free access, free use and participation of cultural capital for the community as a whole. Digitation, which literally means translate in digital form an analogue signal, has become a key point today in terms of conservation of cultural heritage and social inclusion. The conservation of cultural heritage follows the digitation path which has become an integral part of both our cultural and scientific wealth. Digitation gives incentive to diffusion, accessibility and democratisation of culture. European cultural institutions have adopted this new way of communicating with their public by digitising their collections of books, newspapers, maps, video and sound materials, manuscripts, photographs and museum collections online.

In the last thirty years Information and Communication Technologies (ICT) have expanded rapidly, causing a digital revolution. The mobile telephone, Internet and electronic exchange of information and digital transmission systems have contributed to the development and growth of the so said

“Information society”. European economic cultural policies have concentrated on digital literacy, Internet diffusion and digitation of the cultural heritage, which are strategic forms for a cultural, economic and socially sustainable development.

Even if 250 million Europeans use Internet everyday 18% have never used it. There is a disparity between different geographic areas or populations for the access to communication and information services (not only in Europe). This is known as “digital divide”.

With the advent of the digital era those territories which are excluded from the diffusion of broadband platforms have been even more marginalised. The European Union plays an important part through its policies by encouraging State members, regions and local authorities.

Political cultural policies and digital projects were carried out between 1999 and 2006 to promote ICT as widely as possible to harmonise national activities of digitation of the cultural heritage to conserve long term digital material.

With the Europe i2010 strategy in June 2005 the challenge was that of “e-Inclusion”, with the objective of bettering access to technology and improving the quality of life even in undeveloped regions. KEA European Affairs was appointed again by the European Commission to complete a second report regarding the cultural impact on creativity, which was published in June 2009. The report illustrated the contribution of culture in the development of new products and services following technological innovations and inspirations for the creativity within the community.

In April 2010 following the principles of the Europe 2020 strategy the European Commission instituted the “Comité des Sages” (Reflection Group) that established a “set of recommendations for the digitisation, online accessibility and preservation of Europe’s cultural heritage in the digital age, looking in particular at the issue of public-private partnerships for digitisation in Europe.”

The Report of the Comité des Sages called the “New Renaissance” is presented as a list of suggestions for the member countries involved in digitation of common heritage with the objective of leaving a digital Middle Age to arrive at a New Renaissance.

In June 2017 the OMC Group (Open Method of Coordination) produced a report “Promoting access to culture via digital means: policies and strategies for audience development”, recognising that evolution and technological development have had a strong impact on our actions, evidencing how public and private institutions and organisations need to keep pace with new informatics, technological and digital instruments.

The XX century has been recognised as a century of technological development, a development which cannot not influence our cultural heritage. The impact that new technologies have had on our patrimony stimulate thought but also concrete projects, which show a new way of seeing the art world. For this reason three case studies have been analysed which give examples of good practises

at global, European and local level in the area of digitation of the heritage. They allow the interaction with culture using new technologies, sustaining economic valorization.

At global level, the project chosen is Google Art Project (Google Art & Culture) which was presented on the first of February 2011, it programmed the virtual transport of the most important galleries of seventeen of the greatest museums in the world.

In this first phase, Google Art Project offers the opportunity to visit at 360° 385 rooms and to admire works of art of 486 world famous artists, visible even in the smallest details in the section View Artwork. Thanks to the high quality of the pictures, the format of each work is in gigapixel, which correspond to seven billion pixel per image. The software was thought up not only for simple art enthusiasts but, also for students and scholars to work from home with high quality images. Even if Google is a commercial brand it has produced a project of high cultural level among other museum websites. Google's gesture of bringing Street View technology into the museum is more self-aware and constructive, acknowledging the fact that the world is already filled with cultural treasures that should be reaching more people.

With its Art Project, Google has well contributed to a change in the cultural and art communication, making art and culture ever more accessible, inclusive and democratic, approaching the public and favouring the digital conservation of our heritage.

At European level, Europeana platform, library, museum and digital database, the common entry point to European cultural heritage, launched of 20th November 2008 by the European Commission President Barroso gave access to 4,5 million digital contents which came from cultural collections of all member states. Today Europeana Collections gives entry to more than 50 million digitised items allowing exploration of the digital resources of European museums, libraries, archives e audio-visual collections which allow us to follow the history of Europe from the past to present day. The idea was to make the cultural and scientific heritage accessible to all, through the creation of a space where each expression of European heritage is connected and integrated in one platform. In this way users had and still have the possibility to explore and unite digital items without having to know other multiple sites. Europeana has given the possibility of digital access to images, films, books, photographs, sounds, newspapers and manuscripts from museums, libraries, archives and audio-visual collections, giving access to all those cultural items which users had difficulty finding, giving back importance and adding an authentic value. Because of free access Europeana contributes from an economical point of view, stimulating new ideas and giving the opportunity to increase the creative potential of the enterprises. The name Europeana comes from Latin, meaning "European things". It does not need to be translated because it expresses in an essential way what is found on the platform.

At local level, the multimedia visit “Domus patrizie di età imperiale” at Palazzo Valentini has been chosen as the case study. The building is the seat of the prefecture and the province. Two luxurious Domus of the imperial age and the remains of a public edifice identified as a temple to the gods Traiano and Plotina were unearthed during an archaeological dig in 2005 under the building. The site opened on 16th of October 2010 has a multimedia route which gives life back to the past with virtual reconstructions, graphics, films and plays of light. These techniques are used to make the visit more interesting, trying to create a tie between the visitor and the reality which can be observed. The lights which are projected on the structures exalt the details and reconstruct the parts which have been lost, drawing the visitor’s attention to aspects of daily life.

Since the 7th of December 2011, it has been possible to see a building which could be sacred or public, during the visit. As a third millennium museum, it offers the possibility to relive the past through a full immersion in the reality of time without removing the effective narrative. The idea to use technology as a way to exalt not substitute reality helps the visitor appreciate its value.