

## **DESCRIZIONE SINTETICA DEI PROGETTI**

### **D.A.M.Fi-Digital Archives Maggio Fiorentino - Memorie digitali. L'archivio del maggio Musicale Fiorentino**

Obiettivo del progetto è quello di rendere fruibili al pubblico i documenti del Maggio Musicale Fiorentino. Il più importante teatro toscano – nonché uno dei primi enti lirici europei – possiede infatti un vastissimo archivio che risale alla costituzione del Maggio Musicale Fiorentino (1933).

Accanto alla documentazione più prettamente amministrativa all'interno di questo archivio troviamo anche materiale figurativo di altissimo pregio (sono celebri i bozzetti ed i figurini dei più grandi pittori del Novecento come Guttuso, De Chirico, Primo Conti etc.), manifesti, fotografie e registrazioni audio-video. Scopo del progetto è dunque quello di stabilire un piano di lavoro organico che superi le singole ricognizioni su questo o quel settore documentario, giungendo ad approntare una piattaforma in grado di offrire i principali contenuti alla massa degli utenti del web. Per fare ciò si partirà dalla descrizione del materiale non catalogato e dall'attività di reingegnerizzazione del materiale già descritto. Ciò obbligherà ad un duplice sforzo: in primo luogo si dovrà procedere ad un'analisi delle schedature effettuate in ambiente digitale ripartendo da quelle catalogazioni su formati che risultano obsoleti e che sono state accantonate. D'altro canto, sarà necessario riflettere più in generale sugli archivi degli enti musicali che, almeno nel caso toscano, costituiscono un settore di interesse abbastanza recente.

Al termine del biennio di lavoro si giungerà alla realizzazione di una piattaforma fruibile on line sulla quale saranno messi a disposizione i diversi materiali, consentendo così agli studiosi, o più semplicemente ai cultori e agli appassionati, di consultare tutti i documenti relativi agli allestimenti del Maggio Musicale. I risultati di questo lavoro potranno costituire un punto di riferimento ed un modello utile anche per gli altri teatri, sia toscani che italiani.

Tra gli obiettivi del progetto vi è anche quello di formare l'assegnista al lavoro di archiviazione dei documenti nati in ambiente digitale. Per tale motivo il ricercatore sarà tenuto ad avviare una profilazione del workflow utile alla creazione di un archivio nato e conservato digitalmente, sia interagendo con tecnici informatici che aprendo tavoli di dialogo con le istituzioni archivistiche e musicali di riferimento allo scopo di avviare una riflessione organica sugli strumenti archivistici di base (ad es. massimario di scarto) che risultano ancora del tutto assenti.

### **DIMMILEX - Diari multimediali migranti: lessico della memoria, analisi e diffusione**

Il Progetto DIMMILEX, estensione del progetto DIMMI avviato nel 2012, si propone condurre un'analisi semiotica e linguistica della produzione diaristica di migranti che sono transitati o si sono stabiliti in Italia. L'analisi sarà condotta a seguito della creazione di un corpus composto dai testi raccolti nell'ambito del progetto DIMMI- Diari Multimediali Migranti. Il lavoro su tale corpus permetterà anche di costruire vari materiali (anche didattici) che l'Archivio Diaristico Nazionale (ADN) potrà utilizzare per la disseminazione del proprio patrimonio sia presso le scuole sia presso tutto il pubblico potenzialmente interessato, mediante un portale online appositamente creato.

Parte del Progetto consisterà poi nell'elaborazione e allestimento di un ambiente virtuale che verrà configurato come un Social Network all'interno del quale gli utenti, di lingue e culture diverse, potranno interagire sui temi trattati nel patrimonio dell'ADN. Inoltre, gli utenti avranno la possibilità di condividere materiali relativi ai diari dei migranti e narrare le loro eventuali esperienze migratorie, sia in forma scritta che mediante registrazioni di file audio.

I principali prodotti che il Progetto intende realizzare sono pertanto i seguenti:

- completamento della digitalizzazione dei Diari Multimediali Migranti e creazione di un corpus fornito di tagging semantici e concettuali e analizzabile dal punto di vista linguistico.
- stesura del Primo Lessico di Frequenza della Lingua Migrante in Italia che sarà liberamente consultabile online;
- elaborazione di un supporto multimediale che permetta la ricerca sul corpus per parole chiave o nodi tematici;
- elaborazione e allestimento di un portale che rappresenti uno spazio di interazione virtuale tra gli utenti lettori dei Diari, in un'ottica pluriculturale.

Realizzando e rendendo liberamente accessibile il lessico di frequenza della lingua migrante, nonché elaborando uno spazio virtuale di interazione sui temi correlati alla narrazione dell'esperienza migratoria, il Progetto intende promuovere e rafforzare un fondo di raccolta e archiviazione dei diari di immigrati di prima e seconda generazione favorendo altresì l'allargamento del bacino di utenza dell'ADN. Più in generale, DIMMILEX contribuirà a sostenere il dialogo tra cittadini di diverse origini e profili socioculturali con l'obiettivo di costruire una memoria collettiva dell'Italia contemporanea.

### **GEO-IUALC - Geografia per l'Innovazione Umanistica Applicata ai Luoghi di Cultura**

Il progetto è pensato nella convinzione che sia necessario applicare in modo creativo, coinvolgente e stimolante le tecnologie ICT (Information and Communication Technologies) e la dimensione aggiuntiva “di senso” che il cyberspazio può offrire alle realtà culturali. Queste realtà, altrimenti, corrono il rischio di risultare poco “attraenti”, in particolare rispetto ad altri contesti che, spinti da una dimensione commerciale e di mercato, sfruttano l'innovazione e la diffusione delle tecnologie ICT in modo più deciso. Muovendo dall'idea che la collaborazione tra ricerca (anche in campo umanistico) e istituzioni culturali sia una essenziale “missione” istituzionale a vantaggio della collettività, il progetto mira a sviluppare “innovazione umanistica” applicata mediante pratiche creative, innovative e scientificamente fondate. Gli obiettivi vengono perseguiti attraverso una applicazione correlata delle ICT e della ricerca geografica, considerate in un approccio olistico volto ad amplificare la dimensione culturale, intesa come componente indispensabile – per quanto difficilmente misurabile – della qualità della vita. Più in dettaglio, esplicito intento del progetto è quello di sperimentare in modo creativo l'applicazione di tecnologie ICT a basso costo e ampia diffusione (realizzando elementi di realtà virtuale e aumentata, digital e visual storytelling, tour virtuali, esperimenti di gamification/geocaching, fruizione del patrimonio correlata al luogo – LBS), in correlazione con attività volte ad ampliare la scala di azione/percezione dell'Ente e a innovare l'organizzazione, la digitalizzazione e la catalogazione delle informazioni. Ciò facilita l'interconnessione multiscalarmente degli elementi culturali sia in termini materiali (es. la georeferenziazione di elementi del patrimonio, in grado di moltiplicarne l'interesse evidenziando connessioni tanto interne alla dotazione dell'Ente, quanto esterne ad essa), sia in termini immateriali (es. l'ampliamento del “peso” dell'Accademia nel cybersp.). L'aumento delle potenzialità di interconnessione, a sua volta, offre maggiori opportunità di fruizione e percezione del valore culturale del patrimonio concorrendo a perseguire l'obiettivo dell'ampliamento della scala di azione/percezione anche verso l'internazionalizzazione. La ricerca consentirà di sperimentare e applicare percorsi innovativi connessi alla cyber-geography, alla geo-cultura e alla geo-app mettendo a punto un modello di intervento complessivo replicabile.

## **SIENA 2021 Siena per Dante. Documenti di lingua, cultura e letteratura fra medioevo ed età moderna**

Siena2021 si pone come obiettivo la valorizzazione dello straordinario e poco conosciuto patrimonio documentario dell'Archivio di Stato di Siena e intende al contempo favorire lo sviluppo di un nuovo protagonismo dello stesso Archivio entro la vita culturale della Regione attraverso la costruzione di percorsi innovativi di alta divulgazione, formazione scolastica e d'informazione turistica. L'idea è quella di indirizzare l'attività di 2 assegnisti all'individuazione di materiale d'archivio (noto, malnoto o del tutto sconosciuto) che documenti la lingua, la cultura volgare e la storia istituzionale e culturale senese in relazione al tempo e alla figura di Dante Alighieri. Si intende infatti finalizzare l'attività sopra descritta a una partecipazione pienamente attiva dell'Archivio alle iniziative previste a Siena e in Toscana per il Centenario dantesco del 2021. Si vuole altresì lasciare all'Archivio, al di là della specifica occasione, un archivio digitale arricchito e ulteriormente implementabile per favorire una più ricca comunicazione e divulgazione culturale al grande pubblico via web e App e maggiori opportunità di interazione con i flussi turistici regionali e con la scuola. L'impiego di tecnologie aggiornate servirà ad aumentare l'efficacia della comunicazione culturale verso pubblici più ampi e variegati per tipologia, età e interessi. L'interesse scientifico della ricerca e i principali nuclei tematici delle attività di divulgazione e di didattica risiedono nella dialettica tra fattori unificanti e rivendicazioni particolaristiche delle questioni di lingua, cultura e storia istituzionale e sociale che nel tardo medioevo e nella prima età moderna vedono spesso chiamata in causa l'opera di Dante. La civiltà comunale produsse infatti in Toscana un policentrismo politico ed economico che si riflette nella presenza di tradizioni linguistiche e culturali distinte. Sin dalla fine del '200 Firenze assunse un'importanza sempre maggiore e i fattori di questa svolta furono anche linguistici e culturali. Grazie alla rapidissima diffusione della Commedia, fu in particolare la figura di Dante a rappresentare una forte spinta all'unificazione linguistica e al superamento del particolarismo: sia come fonte di influsso linguistico e letterario, sia come catalizzatore di questioni linguistiche. Il progetto intende misurare ed evidenziare proprio la dialettica tra centralismo culturale fiorentino (e dantesco) e particolarismo espresso a Siena nel corso dei secoli.

### **Tessuti SOCIALI -SOCIAL Learning, Allestimenti museali, Lingue, Interazioni**

Il Progetto "Tessuti SOCIALI" (*SOCIAL Learning, Allestimenti museali, Lingue, Interazioni*) intende ideare ed elaborare percorsi virtuali interattivi finalizzati alla migliore fruizione del Museo del Tessuto di Prato principalmente (ma non esclusivamente) da parte di visitatori adulti, italofoeni e non italofoeni. Tra questi ultimi, segnaliamo principalmente gli appartenenti alla comunità cinese (una delle più numerose sul territorio italiano), ma anche albanese e rumena.

L'ambiente virtuale in cui i percorsi saranno realizzati avrà una interfaccia multilingue e i contenuti verranno corredati con attività interattive che, oltre a rendere più accessibili i percorsi e arricchire l'esperienza conoscitiva delle aree museali e dei manufatti esposti contribuendo ad attivare e sostenere la motivazione a visitare il Museo, favoriranno anche lo sviluppo delle competenze linguistiche e della consapevolezza interculturale degli utenti.

L'ambiente virtuale garantirà la massima usabilità, sarà realizzato mediante tecnologie *open source* (dunque non sono previste ulteriori spese per il suo allestimento) e sarà fruibile mediante *device* fissi e mobili. I contenuti saranno ideati e realizzati con l'ausilio di tecnologie che consentono l'utilizzo di realtà aumentata, aspetto che attiva e sostiene il coinvolgimento degli utenti (*engagement*). I video e le immagini utilizzate saranno corredati da attività che consentano

l'interazione sia con i contenuti (proponendo percorsi personalizzati in base alle risposte fornite), sia con gli altri utenti (comunicazione mediante strumenti sincroni e asincroni; condivisione di risorse; *folksonomy* ecc.), in modo da sviluppare sostenere forme di apprendimento sociale. Al fine di incoraggiare la partecipazione in presenza e allargare il bacino di pubblico del Museo, le risorse digitali verranno elaborate includendo elementi di *gamification* (ad esempio ottenimento di *badge* da "spendere" durante le visite) che, come è noto, presentano positive ricadute motivazionali sugli utenti, come ampiamente dimostrato sia da esperienze didattiche, sia dalla formazione in impresa.

A integrazione di questa fase, una parte del Progetto prevede attività di mediazione che si concretizzano in momenti di narrazione e condivisione delle esperienze di fruizione del Museo vissute dagli studenti, inseriti nelle scuole di vario ordine e grado. Tale pubblico, infatti, è risultato nel tempo più facilmente raggiungibile e, di conseguenza, potrà rappresentare un canale privilegiato per il coinvolgimento dei cittadini, inclusi migranti adulti. Questi momenti, che avranno come principali destinatari le famiglie e i membri adulti della comunità di appartenenza, potranno essere realizzati in presenza, coinvolgendo insegnanti e mediatori linguistici o, ancora, mediante tecnologie digitali. Durante questa fase del progetto saranno valorizzati tutti i repertori linguistici degli utenti destinatari, in un'ottica pluriculturale e plurilingue.