

05 | Dicembre 2022



Brief

Patrimonio archeologico tra digitalizzazione e nuove competenze. Il caso del MAN Alta Val d'Agri

Annalisa Percoco (Fondazione Eni Enrico Mattei)

Abstract

FEEM Policy Brief

Il patrimonio culturale rappresenta un ambito strategico per lo sviluppo sociale, economico e occupazionale, in modo particolare nelle aree interne.

Molto spesso, in Italia, i siti culturali e d'arte, una delle componenti principali del turismo, risultano non adeguatamente valorizzati non solo per gravi carenze infrastrutturali del territorio in cui molte volte si trovano (trasporto, servizi, ricezione), ma anche per carenze proprie, in termini di ammodernamento, di servizi e collegamenti funzionali per i quali si riscontra la necessità di un rinnovamento tecnologico e un arricchimento dell'offerta.

L'innovazione digitale può rappresentare uno strumento importante per contribuire a migliorare e rinnovare l'offerta dei luoghi della cultura, a renderli più riconoscibili nel mercato e, quindi, ad aumentarne l'attrattività rispetto agli utenti.

Il contributo presenta due esperienze di virtualizzazione promosse da Fondazione Eni Enrico Mattei per il Museo dell'Alta Val d'Agri in Basilicata.

ISBN 979 12 80348227

01

Il valore del patrimonio culturale

Il patrimonio culturale rappresenta un ambito strategico per lo sviluppo sociale, economico e occupazionale, in modo particolare nelle aree interne dove ha bisogno di essere incluso nella percezione delle amministrazioni e delle comunità locali come un ecosistema connesso alle altre risorse del luogo. Un territorio dove è necessario agire anche con azioni che coinvolgono le comunità locali, valorizzando l'esistente ma anche sviluppando innovazione, nuove risorse ed economie, nuovi valori e culture.

Un aspetto essenziale della gestione e della fruizione del patrimonio culturale è di sicuro il processo di digitalizzazione, che contribuisce a garantirne nel tempo conservazione, promozione e valorizzazione.

L'impiego delle tecnologie in ambito culturale ha indotto una trasformazione profonda e radicale nell'organizzazione degli spazi e degli allestimenti, oltre ad aver consentito ai luoghi della cultura di sperimentare nuovi legami con i territori e con le comunità, già a partire dal 2005, anno in cui fu siglata la Convenzione di Faro¹.

La Convenzione proietta di fatto il patrimonio culturale nella dimensione della sostenibilità e della responsabilità individuale e collettiva, sottolineando come la conservazione dell'eredità culturale e il suo uso sostenibile abbiano come obiettivo lo stesso sviluppo umano e la qualità della vita.

In questo senso, dunque, il patrimonio culturale rappresenta una risorsa strategica

per la crescita sostenibile dell'Europa, in modo particolare dei suoi territori più interni e rurali, nella misura in cui riveste grande valore dal punto di vista ambientale, sociale ed economico.

Ricondurre il patrimonio culturale nella cornice di Agenda 2030 e di futuro sostenibile significa scegliere di investire sulla qualità della vita dei luoghi e delle persone e, quindi, sulla crescita umana. Alla luce di tali considerazioni vanno lette le diverse esperienze progettuali che riescono a mettere in relazione la cultura con l'economia attraverso nuovi piani di sostenibilità e nuovi modelli di *business*; con il sociale grazie all'abbattimento delle barriere sociali, a offerte culturali personalizzate, alla creazione di *partnership* con terzo settore e scuole; con l'ambiente attraverso la nascita di una rinnovata definizione del concetto di impatto ambientale e di educazione alla sostenibilità; infine, con il territorio il cui patrimonio può favorirne la crescita sostenibile e la promozione.

In particolare, emerge chiara la forte connessione tra patrimonio culturale e giovani generazioni, sia sul piano della conoscenza che su quello dei percorsi educativi e formativi.

È, infatti, ormai sempre più diffusa la consapevolezza sul ruolo del patrimonio culturale nello stimolare, soprattutto nei più giovani, una coscienza diffusa e condivisa della cultura a cui affidare “un

compito di coesione sociale positiva”, non intesa tanto come “*sentimento nostalgico di appartenenza*” quanto piuttosto desiderio e necessità di partecipazione attiva per la sua conservazione, tutela e valorizzazione. In questo senso, allora, la cultura rappresenta un diritto di cittadinanza, un dispositivo fondamentale di coesione sociale nel suo essere legata alla ricerca, alla formazione e all’educazione scolastica. Principio, quest’ultimo, esploso in maniera dirompente con il diffondersi della pandemia da covid-19, che ha segnato una cesura con il passato agendo da detonatore delle fragilità particolarmente insistenti nel mondo culturale.

Entrati in crisi i *business model* fondati sulla dimensione quantitativa dei pubblici, il conseguente rischio di invisibilità nel *lockdown* ha portato ad un’accelerazione verso il digitale e conseguente riversamento delle attività culturali sul *web*, nella consapevolezza che il digitale è ormai una dimensione inevitabile del contemporaneo, “*nel nostro quotidiano – che lo avvertiamo consapevolmente o meno – abitiamo una dimensione ibrida sempre più inestricabile, popolata di stimoli, visioni, conversazioni, oggetti digitali, tanto quanto attraversiamo luoghi fisici e reagiamo agli stimoli corporei*”².

¹“La Convenzione di Faro sottolinea gli aspetti importanti del patrimonio culturale in relazione ai diritti umani e alla democrazia. Promuove una comprensione più ampia del patrimonio culturale e della sua relazione con le comunità e la società. La Convenzione ci incoraggia a riconoscere che gli oggetti e i luoghi non sono, di per sé, ciò che è importante del patrimonio culturale. Essi sono importanti per i significati e gli usi che le persone attribuiscono loro e per i valori che rappresentano.

La Convenzione di Faro è una “convenzione quadro” che definisce le questioni in gioco, gli obiettivi generali e i possibili campi di intervento degli Stati membri per progredire. Ogni Stato membro può decidere i mezzi più convenienti per attuare la convenzione in funzione dei suoi quadri giuridici o istituzionali, delle sue pratiche e della sua esperienza specifica. Rispetto ad altre convenzioni, la “convenzione quadro” non crea obblighi specifici di azione. Suggerisce piuttosto che imporre.

La Convenzione è stata adottata dal Comitato dei Ministri del Consiglio d’Europa il 13 ottobre 2005 e aperta alla firma degli Stati membri a Faro (Portogallo) il 27 ottobre dello stesso anno. È entrata in vigore l’1 giugno 2011. Ad oggi, 21 Stati membri del Consiglio d’Europa hanno ratificato la Convenzione e 6 l’hanno firmata.”

Fonte: <https://www.coe.int/it/web/venice/faro-convention>

² Del Pozzolo L., “*Il digitale a supporto della filiera. Sottoppressione: criticità e innovazioni*”, in “*Io Sono Cultura 2021. L’Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi*”. Quaderni Symbola, 2021, p.47

02

Patrimonio archeologico e digitalizzazione. Il caso del Museo Archeologico Nazionale dell'Alta Val d'Agri

Si è già fatto ampiamente cenno al ruolo svolto dal patrimonio e dai luoghi che lo accolgono in termini formativi.

In questo senso le tecnologie digitali assolvono a una funzione importante, in relazione soprattutto al processo di partecipazione e ricreazione del patrimonio medesimo.

Numerosi i casi nazionali e internazionali di luoghi della cultura che in tempi non sospetti hanno scelto di aprirsi al digitale (*internet*, realtà aumentata, *social*, *storytelling* ecc.), con motivazioni differenti.

Il denominatore comune alle diverse esperienze è rappresentato di sicuro dalla necessità di garantire a tutti i cittadini l'esercizio del diritto di cittadinanza attraverso la cultura.

La pandemia ha di fatto solo amplificato ed esteso un processo che era già in atto su scala globale almeno dalla metà degli anni 2000.

L'investimento nell'innovazione tecnologica a opera dei luoghi della cultura è sinonimo di investimento nel patrimonio culturale come grande opzione di sviluppo per il nostro Paese.

Molto spesso, in Italia, i siti culturali e d'arte, una delle componenti principali del turismo, risultano non adeguatamente valorizzati non solo per gravi carenze infrastrutturali del territorio in cui molte

volte si trovano (trasporto, servizi, ricezione), ma anche per carenze proprie, in termini di ammodernamento, di servizi e collegamenti funzionali per i quali si riscontra la necessità di un rinnovamento tecnologico e un arricchimento dell'offerta.

È questo il caso del Museo Archeologico Nazionale dell'Alta Val d'Agri di Grumento Nova, in provincia di Potenza. Il Museo sorge nell'area sud-occidentale della Basilicata, in un'area interna, nel cuore del Parco Nazionale dell'Appennino Lucano Val d'Agri Lagonegrese.

Nel 2021 i visitatori del Museo sono stati 2.457³, un dato oggettivamente esiguo rispetto all'indubbio valore storico e culturale del patrimonio in esso conservato ed esposto. A conferma che la presenza di un attrattore culturale in un territorio non rappresenta di per sé attrattiva turistica. Il processo, infatti, che porta un bene culturale, in questo caso archeologico, a diventare prodotto turistico è piuttosto complesso e si basa sull'attivazione di un percorso che, da un lato, qualifica e innova l'offerta rendendola più adatta alle esigenze dei visitatori e, dall'altro, inserisce la risorsa in un circuito virtuoso di sinergie legate al contesto territoriale di riferimento.

Per cogliere questi obiettivi, nel corso del 2022 la Fondazione Eni Enrico Mattei, in collaborazione con la Direzione Museale del

Museo Archeologico Nazionale Alta Val d'Agri, ha sviluppato un primo esempio pilota di digitalizzazione degli spazi museali e di alcuni reperti adoperando una tecnologia a media complessità, un *laser scanner* digitale e un *tablet*.

Con lo *scanner* digitale, adatto per gli ambienti, si è creato il gemello digitale dello spazio museale, una sorta di passeggiata virtuale pubblicata su *cloud* e visitabile da PC, *smartphone* e *tablet*, ed esperibile anche in *Realtà Virtuale Immersiva* con un Visore, per un migliore coinvolgimento a distanza degli utenti.

Con il *tablet* è stata sviluppata, attraverso un intervento fotografico non invasivo, la ricostruzione tridimensionale di alcuni reperti archeologici selezionati presenti nel Museo. Questo tipo di restituzione di gemelli digitali può essere pubblicato *online* oppure utile alla catalogazione dello stato dell'opera, alla stampa 3D e alla riproduzione oppure al restauro digitale.

Questa esperienza conferma che la scelta e la volontà delle istituzioni culturali di trasformarsi in editori di contenuti digitali di alto profilo può rappresentare una significativa innovazione, anche se gli strumenti tecnologici utilizzati sono correnti, economici e non particolarmente rivoluzionari.

La visita virtuale permette al Museo dell'Alta Val d'Agri di avere più visibilità sui canali digitali, di portare la visita a distanza, alla portata di tutti e di superare l'audioguida con un prodotto più coinvolgente.

L'esperienza può trovare ulteriore ampliamento per cogliere tutte le molteplici opportunità date dalla costruzione di una

integrazione tra la visita al museo reale e la fruizione (precedente, simultanea, periodica, successiva) di esperienze virtuali.

Una prima ipotesi di sviluppo futuro sta nella costruzione di un'esperienza di anticipazione della visita reale al Museo, optando, ad esempio, per la pubblicazione in rete di una serie di prenoscenze e informazioni di base, che agiscano poi da motivazione alla visita e incuriosiscano rispetto ai percorsi, agli oggetti e all'offerta complessiva del museo.

Una simile scelta agirebbe di sicuro come impulso alla motivazione dei visitatori, ma, allo stesso tempo, aiuterebbe a profilare e riconoscere sempre meglio i propri utenti, arrivando progressivamente a poter pensare a offerte, eventi, attività specifiche e targettizzate per diverse tipologie di fruitori, qualificando e migliorando la relazione con gli utenti.

La seconda opzione di ampliamento interpreta il *tour virtuale* come un'espansione delle attività proposte nel corso della visita reale, prevedendo molteplici opportunità d'integrazione di strumenti e risorse tecnologiche specifiche e da utilizzarsi durante la visita al museo (ad esempio, strumenti portatili e indossabili dagli utenti, postazioni fisse dislocate in aree o sezioni specifiche e di particolare interesse, semplici sistemi di interazione e messaggistica di vario tipo da collegare ai *device* dei visitatori, quali ad esempio *smartphone*, *tablet* e lettori MP3).

Questo tipo di intervento permetterebbe di offrire ai visitatori l'esplorazione di luoghi virtuali (ad es. sale museali chiuse, depositi,

aree in ristrutturazione, archivi), oltre a una serie di esercizi di ricerca orientata, e di dilatare l'esperienza culturale e percettiva della visita stessa, andando a estendere tempi, modi e valore della frequentazione fisica degli spazi espositivi.

Questa scelta avrebbe, inoltre, una valenza notevole per studiosi e ricercatori del settore archeologico, rendendo loro accessibili spazi e oggetti non esposti nell'allestimento.

Un curatore⁴ potrebbe per esempio creare dei percorsi ibridi, fra reale e virtuale, connettendo il reperto ospitato nell'archivio -nell'impossibilità di spostarlo- al reperto presente nella sala esposizione. Attraverso la sovrapposizione di queste dimensioni è possibile, come in una rete neurale, produrre milioni di collegamenti; progettare, testare e solo dopo aver testato il gradimento, allestire le varie proposte di curatela⁵ realizzate in dimensione virtuale.

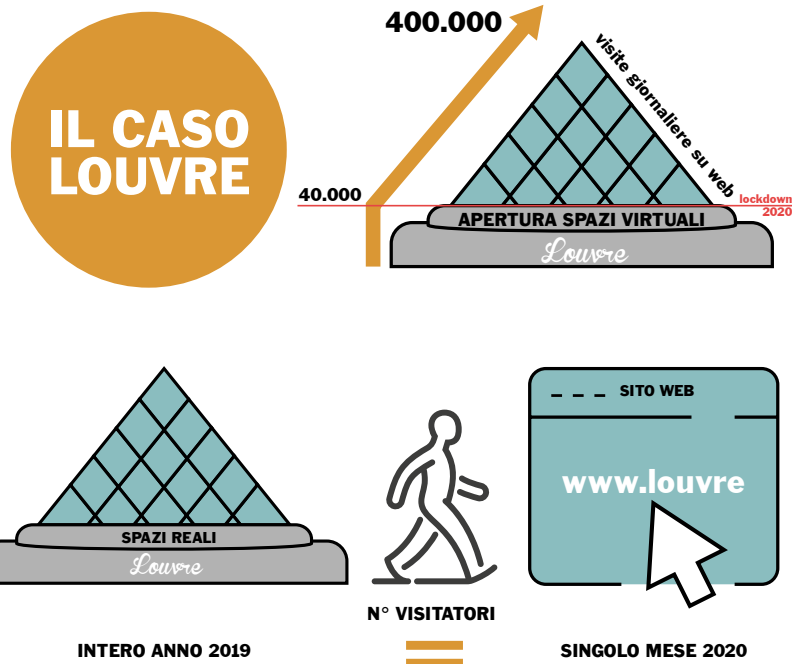
Infine, un'ultima tipologia di sviluppo interpreta la visita virtuale come consolidamento di quanto appreso durante la visita.

In quest'ottica, il museo virtuale potrebbe offrire differenti possibilità di riutilizzazione delle conoscenze/competenze acquisite. Comunicazioni periodiche attivabili su richiesta, piccoli concorsi a premi, iniziative a tema basate su un *mix* di attività reali e percorsi virtuali, sviluppo di attività su richiesta e legate a particolari aspetti disciplinari, territoriali, di contesto (risorse innovative per lezioni *e-learning*). In questo modo il museo e le sue opere potrebbero continuare a vivere nella relazione telematica con gli utenti, o meglio, nelle molteplici

relazioni immaginabili con le differenti tipologie di utenti.

In questo modo, il museo, pur conservando la propria tradizionale funzione di tutela e di conservazione della cultura, diventerebbe un luogo che, grazie alle proprie dotazioni tecnologiche interattive e multimediali, si propone come catalizzatore e acceleratore di nuove modalità di apprendimento e attivatore di nuove relazioni tra utenti e patrimonio culturale. Che sempre più spesso si concretizzano in iniziative e *format* di *edutainment* rivolti a un pubblico eterogeneo e diversificato: dagli esperti ai profani, dai tecnici agli studiosi, dai bambini ai disabili. Le ipotesi prospettate hanno in comune l'allargamento delle modalità di comunicazione dell'istituzione museale con il suo pubblico potenziale, che non rappresenta solo un fatto tecnico di integrazione con il digitale, ma corrisponde all'uso di infrastrutture e piattaforme che rendono possibile una diversa responsabilità sociale del Museo nei confronti dei propri pubblici e la scelta di puntare su progetti di crescita sostenibile.

Una presenza più forte nel digitale, un'offerta rinnovata nei contenuti e negli strumenti, un'interazione innovativa Museo/utente e un'apertura maggiore alle esigenze di pubblici specifici (studiosi, guide, archeologi, restauratori, ricercatori ecc.) contribuiranno a un posizionamento nuovo del Museo nel mercato del turismo culturale, nazionale e internazionale, e al potenziamento della capacità attrattiva di questo polo culturale strategico per la Basilicata.⁶



³ Direzione Generale Bilancio, Ufficio Statistica, Ministero della Cultura, Tavola 7 - Visitatori e Introiti di Musei Monumenti e Aree Archeologiche Statali - ANNO 2021

⁴ Il Curatore è la figura professionale che idea, progetta e organizza mostre, eventi e allestimenti museali. Le sue competenze storiche, artistiche, scientifiche e critiche gli permettono di scegliere e mettere in relazione opere, spazio e visitatori e creare un racconto.

⁵ “Quando la curatela riguarda la mostra personale di un artista, deve affiancarlo nella costruzione di un racconto che lo aiuti a presentare nella maniera migliore il suo lavoro in rapporto allo spazio espositivo che lo accoglie. Quando invece cura una mostra collettiva, il suo impegno consiste nel preoccuparsi di costruire un dialogo tra le opere, necessario e utile per rendere chiaro e preciso il tema dell’esposizione all’interno dello spazio, in modo diretto e non eccessivamente didascalico, avendo sempre in mente che una mostra non è un libro o un saggio, ma un racconto visivo, una narrazione per immagini in dialogo continuo con il visitatore. La regola principale consiste nel rispettare il pensiero dell’artista e la qualità della sua opera, che va presentata nella maniera più rigorosa e precisa possibile, per permettere al pubblico di fruirlo in modo corretto, senza inutili sovrastrutture: il curatore non deve sostituirsi all’artista ma essere il suo migliore complice e conquistarsi la sua fiducia attraverso uno scambio fecondo e costruttivo.”

Fonte: Marco Enrico Giacomelli, “Cos’è la curatela oggi. Parlano 13 professionisti” in “Artribune”, 3 Gennaio 2022

<https://www.artribune.com/professionisti-e-professionisti/who-is-who/2022/01/curatela/>

⁶ Emblematico il caso del Museo del Louvre, che con l’apertura degli spazi virtuali, ha incrementato le visite giornaliere sul web da 40.000 a 400.000 durante il lockdown del 2020. In un mese, il sito del Louvre ha ricevuto tanti visitatori virtuali quanti ne aveva accolti fisicamente in tutto il 2019 (Dati Sole 24 Ore, maggio 2022).

03

La sfida delle nuove competenze. Il PCTO “Virtualizzare i Beni culturali. Digitalizzazione del Museo e Parco Archeologico di Grumentum”

Un Museo che accoglie la sfida del digitale si candida a diventare un luogo dalla valenza fortemente educativa, nella misura in cui tutte le categorie sociali (diverse per età, livello culturale, *status* sociale ed economico) riescono a interagire proattivamente con esso e a sviluppare conoscenze e competenze, da tradursi poi in diritti individuali da esercitare.

Emerge chiaramente la connessione che questi processi hanno con la formazione e l'educazione scolastica.

Trasferire ai giovani la conoscenza sia delle dimensioni e dei valori dell'eredità culturale, sia del più vasto universo del nuovo patrimonio culturale digitale attraverso l'integrazione fra saperi umanistici tradizionali e conoscenze di metodi, strumenti e tecniche computazionali nella strutturazione della nuova cultura digitale, è parte essenziale dell'impegno civile di tutti per il futuro dei territori e delle comunità locali.

Proprio nel futuro è riposta al centro la creatività delle giovani generazioni per affrontare, attraverso un uso più consapevole del digitale e con approcci innovativi, la conoscenza, l'accesso partecipato, la gestione, la presentazione, la fruizione, la conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale.

In quest'ottica il processo di digitalizzazione del patrimonio culturale attiva importanti implicazioni nei settori dello sviluppo dell'economia sostenibile anche in relazione alla creazione di nuovi lavori; nei settori dell'istruzione, della formazione e della ricerca.

Le attività, i profili professionali e le competenze legati ai processi di digitalizzazione del patrimonio culturale sembrano in qualche modo rappresentare e interpretare molto bene la società e il lavoro 4.0.

Si parla, infatti, di dinamiche di dematerializzazione e digitalizzazione; si chiamano in causa competenze innovative che originano dalle interazioni tra sistemi fisici e sistemi virtuali legati a un *mix* di competenze manageriali, tecnologiche e *soft*; interessano pratiche di economia circolare; sono particolarmente rispondenti ai modelli di occupabilità giovanile, come da proiezioni legate ai *green jobs* e mercato del lavoro giovanile⁷.

La relazione virtuosa che viene a crearsi tra digitalizzazione del patrimonio culturale e formazione dei giovani si muove su due orizzonti temporali.

Il primo, di breve raggio, che guarda in primo luogo al contributo della scuola alle tante attività di digitalizzazione attivate dai diversi

luoghi della cultura, mobilitando, quindi, competenze umanistiche e scientifiche necessarie al processo e moltiplicando di conseguenza le interazioni tra diverse discipline.

Il secondo, più di prospettiva, che si proietta nel futuro delle professioni e del mercato del lavoro nel settore della cura dei luoghi della cultura in chiave green.



Figura 1 - Dominio, professioni e competenze dell'ecosistema dei beni, processi e attività culturali, dei beni, delle scienze e delle arti

Fonte: <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/patrimonio-culturale-4-0-ecco-le-chance-per-i-professionisti-del-futuro/>

Da questa consapevolezza nasce il Percorso per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO) “*Virtualizzare i Beni culturali. Digitalizzazione del Museo e Parco Archeologico di Grumentum*”, promosso da Fondazione Eni Enrico Mattei in collaborazione con la Direzione Regionale Musei della Basilicata, il Museo Archeologico Nazionale dell'Alta Val d'Agri, il Comune di Viggiano, il Comune di Grumento Nova e l'Istituto d'istruzione superiore “G. Peano” - Liceo Classico di Viggiano⁸.

Il percorso formativo, finalizzato all'elaborazione da parte degli studenti coinvolti di un *Virtual Tour* del Museo dell'Alta Val d'Agri e del Parco Archeologico di *Grumentum*, è stato strutturato in due fasi.

La prima, di carattere teorico, finalizzata alla condivisione di conoscenze della storia di *Grumentum* e dei reperti presenti nel museo; degli strumenti e delle tecniche per la promozione e la comunicazione dei beni culturali; delle metodologie per l'utilizzo della strumentazione impiegata nell'acquisizione virtuale dei luoghi tramite fotografie a 360°.

La seconda, di tipo pratico e sperimentale, ha visto coinvolti direttamente gli studenti nel rilievo del Museo e del Parco Archeologico con l'impiego di semplici fotocamere 360° e

nell'elaborazione del *Virtual Tour* pubblicato su piattaforma *web cloud*, fruibile da PC o *smartphone*.

L'esperienza proposta ha avuto il merito, sul piano formativo, di qualificarsi come una buona pratica rispondente alle tendenze e agli scenari del mercato professionale. Infatti, le professioni digitali nel settore del patrimonio culturale tracciano una circolarità di competenze e abilità tra le quali ritroviamo: esperti del trattamento, della catalogazione e dell'elaborazione dei dati relativi al patrimonio culturale; esperti di *storytelling*, *graphic design*, virtualizzazione e *gaming* per la riscoperta, il recupero e la valorizzazione di siti e musei; esperti di monitoraggio geomatico.

Gli stessi Musei e luoghi della cultura più in generale sempre più nel futuro avranno la necessità di acquisire e dotarsi di competenze diverse, tra loro integrate e di tipo manageriale e imprenditoriale dove i *trend* di maggior interesse saranno rappresentati dall'accessibilità alla cultura, dall'inclusione sociale, dall'intensificazione delle relazioni cross-settoriali, dal ruolo delle imprese locali, dalla capacità di costruire partenariati e integrarsi con progetti strategici di sviluppo territoriale.

⁷ “*Le competenze green*”. Report Excelsior, Unioncamere, Anpal, 2021.

⁸ Si ringraziano per il contributo scientifico Angelo Bencivenga, Matteo Bernecoli, Alessia Setaro e Caterina Verrone di FEEM.

04

Riflessioni conclusive

Le due esperienze descritte sono esemplificative del contributo strategico che la tecnologia offre allo sviluppo sostenibile, delle persone oltre che dei luoghi.

L'innovazione va, in sintesi, intesa come progetto, nell'ottica della teoria di apprendimento del costruzionismo, per rispondere a questioni antiche e per cercare di trasformare e migliorare la realtà in cui viviamo e operiamo.

È da questa angolazione che vanno interpretati i progetti di digitalizzazione del patrimonio culturale. La tecnologia, infatti, aggiunge opportunità nuove e straordinarie alla conservazione, tutela, fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale.

Ancor più, nella prospettiva dei giovani e delle professioni. Si calcola, infatti, che il 65% degli studenti delle scuole superiori saranno impiegati in professioni, qualifiche e forme di lavoro non ancora esistenti.

È importante, allora, fornire ai ragazzi le competenze per vivere in un mondo estremamente complesso, più che formarli in maniera specifica per un determinato impiego.

In questo senso, la tecnologia va intesa come uno strumento che abilita a un nuovo stile di vita, a un nuovo modo di affrontare il mondo del lavoro in continuo mutamento nel quale i giovani saranno chiamati a mettersi continuamente in gioco.

Il policy brief è stato condiviso e revisionato da Alessandro Raffa, Ricercatore a tempo determinato presso il Dipartimento delle Culture Europee e del Mediterraneo, Ambiente e Patrimoni Culturali-Unibas, PON R&I FSE-REACT EU

Bibliografia

Bonisoli A. (2019), *“Introduzione”* a Federculture, XV Rapporto annuale. Impresa cultura. Politiche, Reti, Competenze, Gangemi, Roma

DiCultHer, 2017, *“Il Manifesto Ventotene Digitale. L’occasione digitale per la cultura europea”*, <http://www.diculther.it/blog/2017/03/24/il-manifesto-ventotene-digitale/>

DiCultHer, 2019, *“Carta di Pietrelcina sull’educazione all’eredità culturale digitale”*, <http://www.diculther.it/blog/2019/08/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/>

MIBAC, 2020, *“Accessibilità al patrimonio culturale statale”*, <http://musei.beniculturali.it/progetti/ad-arte>

Pepe D., 2020, *“Patrimonio culturale 4.0, ecco le chance per i professionisti del futuro”*, AgendaDigitale.eu, 5 febbraio, <http://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/patrimonio-culturale-4-0-ecco-le-chance-per-i-professionisti-del-futuro/>

Pepe D., 2017, *“Quali competenze per lavorare nella società 4.0”*, AgendaDigitale.eu, 14 marzo, <http://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/quali-competenze-per-lavorare-nella-societa-4-0/>

Pugliese A., 2018, *“Musei, le esperienze digitali che conquistano il visitatore (e quelle che no)”*, AgendaDigitale.eu, 27 novembre, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/musei-le-esperienze-digitali-che-conquistano-il-visitatore-e-quelle-che-no/>

Unioncamere e Fondazione Symbola, 2021, *“Io sono Cultura. L’Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi”*

Vanni M., 2021, *“La museologia e le nuove funzioni del museo”*, Finestre sull’arte, 14 gennaio, <http://www.finestresullarte.info/focus/la-museologia-e-le-nuove-funzioni-del-museo>



Fondata nel 1989, la **Fondazione Eni Enrico Mattei (FEEM)** è un centro di ricerca internazionale, no profit, orientato alla policy e un think tank che produce ricerca di alta qualità, innovativa, interdisciplinare e scientificamente rigorosa nell'ambito dello sviluppo sostenibile. La Fondazione contribuisce alla qualità del processo decisionale nelle sfere del pubblico e del privato attraverso studi analitici, consulenza alla policy, divulgazione scientifica e formazione di alto livello.

Grazie al suo network internazionale, FEEM integra le sue attività di ricerca e di disseminazione con quelle delle migliori istituzioni accademiche e think tank del mondo.



Fondazione Eni Enrico Mattei
Corso Magenta 63, Milano - Italia

Tel. +39 02 403 36934

E-mail: letter@feem.it
www.feem.it

