

Introduzione

Il web è al giorno d'oggi uno dei mezzi di comunicazione più usati e conosciuti nel mondo ed è in continuo sviluppo¹. La sempre maggiore velocità di trasmissione dati e capillarità di distribuzione dei mezzi tecnici per usufruire del servizio permettono a miliardi di persone, anche molto distanti nello spazio, di scambiare informazioni di qualsiasi carattere con relativa semplicità e velocità. Ogni giorno nascono per il web molte applicazioni diverse che ne permettono la crescita e la diffusione, e sono stati approntati allo scopo di regolamentarne lo sviluppo standard internazionali che garantiscono una più semplice intercomunicabilità fra le stesse applicazioni e un maggior controllo del flusso dei dati e dei software adibiti a tal scopo.² In questo rapido procedere nelle tecnologie si tralasciano spesso però alcuni aspetti del passato e si applicano modalità sbagliate di interazione fra la vecchia cultura cartacea e libraria, o addirittura solo orale, e la moderna tecnologia digitale e delle comunicazioni. E questo è il caso delle “manifestazioni storiche”. Facendo un'accurata ricerca in internet ci si può rendere conto che le descrizioni di queste manifestazioni a carattere rievocativo/storico sono sì presenti in miriadi di siti³ ma che questi spesso sono incompleti o almeno non rendono giustizia ad una realtà ancora molto sentita dalle persone, sia a livello personale che turistico⁴.

Questo elaborato si propone di analizzare quelle che sono le mancanze, sia a livello tecnologico che concettuale, dei lavori presenti sul web, per poter proporre un modello di portale completo degli

¹ La distribuzione di internet e del web nel mondo si può analizzare sul sito di statistiche <http://www.internetworldstats.com/stats1.htm>. Si noterà subito dai dati presentati che nei paesi industrializzati la diffusione del servizio è altissima, mentre in quelli del “Terzo mondo” (Africa e Asia ad esempio) molto bassa. Ma in ogni caso si potrà osservare una crescita esponenziale della diffusione di internet in ogni regione del mondo, a volte anche del 1000%, soprattutto nei paesi in via di sviluppo.

² Si può avere una visione d'insieme di tali standard internazionali e degli argomenti riguardanti internet e il web da essi regolamentati all'indirizzo <http://www.isoc.org/standards/orgs.shtml#ietf>

³ La manifestazione storica in quanto tale è ampiamente diffusa in tutto il mondo, ma si è preso come base di partenza un portale di informazione italiano (<http://www.folclore.it/Eventi/Default.asp>) data l'alta distribuzione di feste popolari e rievocazioni sul nostro territorio. Qua si potrà osservare che il numero di manifestazioni è veramente altissimo, ma che i links che conducono ai singoli siti ad esse dedicate spesso portano a semplici pagine html che danno poche informazioni superficiali e spesso incomplete.

⁴ A tal proposito citiamo alcuni numeri di alcune manifestazioni di esempio: Gioco del Ponte, conosciuto soprattutto a livello pisano e regionale ma non molto a livello nazionale, conta all'incirca dalle 100.000 presenze degli anni ottanta alle 20.000-30.000 degli ultimi anni (segno della crisi in atto, numeri riportati da Alberto Zampieri, *Il Gioco del ponte: la secolare battaglia pisana” nel volume 4 della raccolta” Pisa nei secoli”*, Edizioni ETS, 2005) . D'altro canto il Palio di Siena, realtà conosciuta in tutto il mondo, può disporre di almeno 70.000 presenze : Piazza del Campo durante lo svolgimento del palio arriva a contenere fino a 70.000 spettatori, vale a dire il 130% dell'intera popolazione senese (fonte http://it.wikipedia.org/wiki/Palio_di_Siena), senza contare le persone che lo seguono sulle reti nazionali televisive.

aspetti che meglio possano far confluire insieme argomenti assai disparati come la più moderna tecnologia informatica e la rievocazione storica. Come manifestazione di esempio ho preso Il Gioco del Ponte in quanto rievocazione storica di Pisa per eccellenza ed esempio fra i più lampanti di come si sfrutti poco e male il web per le informazioni ad essa inerenti.⁵ La prima parte della tesi definisce innanzitutto che cosa sia una manifestazione storica e quali siano i requisiti che rendono una manifestazione tale. Saranno stabiliti inoltre quali sono gli aspetti da mettere in evidenza di essa, sia a livello pubblicitario-turistico che puramente storico-divulgativo e tecnologico, in modo da poter implementare un'applicazione web che ne esprima al meglio gli aspetti principali. Come esempio su cui discutere ho preso a modello il Gioco del Ponte per la complessità e i problemi della sua storia passata e moderna, che ritengo racchiuda bene le problematiche e le caratteristiche generali delle manifestazioni storiche. La seconda parte elenca alcuni casi non adeguatamente sviluppati (soprattutto in funzione del Gioco del Ponte di Pisa) a livello descrittivo e soprattutto di gestione oculata di conoscenza e sviluppo per il web. Nella terza parte si descrivono le fasi della progettazione e dello sviluppo del portale, che avrà come contenuto il Gioco del Ponte, analizzando tutte le diverse soluzioni prese in considerazione e il perché delle scelte fatte.

Ovviamente bisogna essere consapevoli che il web e la conoscenza umana sono in evoluzione e questo progetto non sarà da considerarsi definitivo ma in continua crescita. Ma per crescere bene, in qualsiasi ambito, ci vogliono solide basi, e alle manifestazioni storiche sul web manca ancora un esempio da cui partire.

⁵ Io stesso sono uno dei partecipanti attivi alla messa in atto della rievocazione e ne ho potuto conoscere gli aspetti pratici oltre che puramente teorici e/o storici.

