

Multimedialità, telematica e beni culturali

Metodologie per la schedatura, l'analisi e la fruizione

a cura di
Renato Grimaldi, Roberto Trincherò



Edizioni dell'Orso

© 1998

Copyright by Edizioni dell'Orso S.r.l.
15100 Alessandria, via Rattazzi 47
Tel. (0131) 25.23.49 - Fax (0131) 25.75.67
E-mail: info@ediorso.com
<http://www.ediorso.com>

Impaginazione a cura di CDR, Torino

È vietata la riproduzione, anche parziale, non autorizzata, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, anche a uso interno e didattico. L'illecito sarà penalmente perseguibile a norma dell'art. 171 della Legge n. 633 del 22.04.1941

ISBN 88-7694-328-5

Indice

| | pag. |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| <i>Introduzione</i> , di Renato Grimaldi e Roberto Trincherò | 7 |
| 1. <i>Un sistema multimediale per l'analisi socio-antropologica degli exvoto dipinti. Il progetto Asclepio</i> , di Renato Grimaldi | 29 |
| 2. <i>Scienze umane e multimedia. Progettare e costruire applicazioni con un modello dell'utente</i> , di Roberto Trincherò | 91 |
| 3. <i>Del come riconoscere i personaggi delle feste. Archivi digitali e basi di conoscenza</i> , di Piercarlo Grimaldi e Davide Porporato | 143 |
| 4. <i>Il restauro virtuale su calcolatore</i> , di Maria Paola Arnelli | 185 |
| 5. <i>Semex, un sistema esperto multimediale per gli exvoto dipinti</i> , di Roberto Trincherò | 209 |
| 6. <i>La rappresentazione della conoscenza mediante regole di produzione: un nuovo approccio all'analisi dei testi</i> , di Benita Delfino | 225 |
| 7. <i>Beni culturali telemateriali: musei virtuali su Internet</i> , di Marisa Castagno | 261 |

Del come riconoscere i personaggi delle feste

Archivi digitali e basi di conoscenza

di Piercarlo Grimaldi¹, Davide Porporato²

1. Introduzione

Che la riscoperta della tradizione quale risorsa cognitiva per l'uomo che vive la complessità sociale contemporanea sia un fenomeno ormai ampiamente indagato è cosa risaputa. Il recupero della tradizione è un aspetto che ha assunto una notevole rilevanza nella società degli ultimi decenni tanto da diventare un tratto evidente nella misura in cui il modello dello sviluppo industriale e della città è caratterizzato da sempre più drammatiche e ripetute crisi. Crisi di crescita, di trasformazione, di ristrutturazione, che vieppiù portano alla luce il bisogno dell'uomo di recuperare spazi e tempi di un passato neppur troppo lontano ma che assume oramai i contorni mitici di un mondo contadino che ci appare, agli occhi del presente, come un'isola felice. In effetti quello che manca all'uomo contemporaneo, quello che si presenta come un lutto, sono i ritmi di un tempo e di uno spazio fatto di relazioni affettive che connotano positivamente la comunità tradizionale.

Ovviamente se non appare realistico e praticabile un ritorno a questo mondo, sembra evidente la possibilità di recuperare tratti di questo passato, che in qualche modo si possono, seppur parzialmente, ritrovare e rifunzionalizzare in chiave contemporanea. Di questi tratti culturali che sorprendentemente si impongono agli occhi degli studiosi della società, soprattutto la festa popolare appare l'istituto folclorico che più di ogni altro ha registrato, in questi ultimi decenni, un forte ri-radicalamento nella società complessa.

La festa popolare, il rito, la cerimonia, dopo un periodo di decadenza conoscono oggi una consistente fase di rinascita. Una ripresa che poche volte osserva le regole che i "filologi" della tradizione vorrebbero rispettata. Si tratta di un fenomeno particolarmente interessante poiché lo ritroviamo oggi diffuso in ogni tipo di territorio. Infatti possiamo osservare che la festa ritorna a nascere

¹ Dipartimento di Scienze Antropologiche Archeologiche e Storico Territoriali, Università di Torino.

² Centro Linguistico e Audiovisivi (Celav), II Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Torino. Il paragrafo 1 è di Piercarlo Grimaldi. I restanti paragrafi sono di Davide Porporato.

nei luoghi canonici, nelle campagne e delle montagne, così come registriamo echi festivi anche in aree urbane. Sfilano per le vie delle città cortei che si inventano improbabili pagine di storia medievale, così come nei quartieri della periferia teatrini improvvisati mascherano il trionfo del cemento armato per rendere più plausibile la rappresentazione della nascita e della morte del Cristo, mutuando dal teatro popolare sacro un lessico rituale d'impianto medievale ignoto a questi nuovi territori.

Questa foresta di simboli rinasce dunque dopo un periodo di silenzio relativamente lungo. Un intervallo che ha interessato più generazioni, in particolare quelle dei primi decenni dell'ultimo dopoguerra, caratterizzato dall'egemonia della cultura urbana e dalla conseguente delegittimazione di quella tradizionale connessa al mondo delle campagne. Questo periodo d'oblio ha certo inciso negativamente sulla trasmissione del sapere tradizionale e quindi quello che le nuove generazioni vanno recuperando è un sapere non più ricevuto attivamente dai genitori quanto, piuttosto, un recupero d'impianto essenzialmente intellettuale. Le indagini condotte su questo fenomeno hanno infatti evidenziato come la ricerca della tradizione sia piuttosto connessa ad un bisogno che nasce tra le persone che hanno un profilo scolastico medio-alto ed esercitano professioni impiegate e liberali. Tra questi, molti sono gli intellettuali che sono impegnati nell'opera di recupero della cultura popolare. Meno attivo sembra essere il contadino che in fondo ha ancora un profondo rapporto con la natura e l'operaio e quelle figure professionali che per formazione trovano più difficoltà nell'operare quei processi di astrazione che il recupero e il dialogo con una cultura che per alcuni versi possiamo definire già "altra", richiede. In altri termini, il nostro individuo "neo-tradizionalista" appartiene soprattutto alle due formazioni sociali di più recente istituzione: quella capitalistico-oligopolista e quella statuale che nelle aree metropolitane trovano la loro più compiuta diffusione (Gallino, 1980).

Quello che emerge da questo breve profilo sulla tradizione contemporanea è che i riti, le feste che vengono riprese e re-inventate non sono più trasparenti come un tempo, per cui sempre più difficile diventa il tentativo di leggerne l'impianto mitico. Oggi la festa sembra essere piuttosto il mezzo per recuperare radici famigliari e comunitarie, frammenti d'identità perduti nella complessità. Un mezzo indispensabile per ritornare a recuperare un territorio che, sempre più laicizzato, sta diventando, come direbbe Mircea Eliade, omogeneo e indifferenziato e quindi privo di quella sacralità che identificava il territorio rurale del passato e di cui l'uomo d'oggi avverte il lutto, così come diventa una risorsa per recuperare tratti di quel tempo qualitativo, ciclico, naturale che scandiva i ritmi delle campagne, contrapponendolo a quello storico, parcellizzato, lineare contemporaneo.

Se le cose stanno così ci pare che lo scopo di questo lavoro, volto a fornire un

primo quadro metodologico e tecnico elaborato nell'ambito di un'indagine C.N.R., volto ad identificare i caratteri costitutivi dei personaggi della festa, possa anche essere inteso come un utile contributo per far sì che l'individuo contemporaneo che partecipa a vario titolo, quale attore, organizzatore e osservatore del rito possa, attraverso questo sistema di riconoscimento, meglio decodificare e operare agevolmente su un complesso simbolico sempre meno trasparente.

La ricerca parte da un vasto materiale documentario riguardante le feste popolari presenti in un'area che comprende il Piemonte, la Valle d'Aosta e la Francia, con particolare interesse alle colline del Piemonte meridionale (Langhe e Monferrato), all'area provenzale o occitanica, le Alpi e i Pirenei. Si tratta di un'indagine sul terreno di oltre due decenni volta a ricostruire il calendario rituale di questo vasto territorio, che ci ha portato a descriverne l'evento festivo, a raccoglierne le fonti a stampa, manoscritte e orali, a documentarne fotograficamente e in video gli attori e le fasi delle feste. In molti casi una singola festa è stata studiata in profondità, ritornando sul terreno in anni successivi per verificarne le trasformazioni. È il caso della sacra rappresentazione di Belvedere Langhe cui abbiamo assistito senza soluzione di continuità dal 1978, anno in cui la gente del paese decise di dare inizio ad un teatro sacro che diventò subito un forte elemento di coesione e d'identità comunitaria. Una complessa e profonda crisi di crescita di questa cerimonia pasquale ne decretò un'interruzione di tre anni e una successiva ripresa a partire dal 1996. Un'altra festa studiata per lunghi anni è la nota badia di Sampeyre, in val Varaita, che viene riproposta ogni cinque anni. Dal 1977 abbiamo documentato questo evento rituale, nel corso di cinque edizioni (1977; 1982; 1987; 1992; 1997) raccogliendo una vasta documentazione che ci ha permesso di condurre alcune approfondite analisi (Grimaldi, 1993, 1996).

Particolarmente utile per il lavoro riguardante l'identificazione dei personaggi rituali risulta essere la fotografia. Oltre diecimila diapositive che documentano un territorio definito costituiscono un archivio prezioso e per molti versi unico poiché molte sono ormai le feste analizzate scomparse o ampiamente trasformate tanto da risultare spesse volte di difficile ricostruire anche solo il passato prossimo del rito. *La ricerca C.N.R. è stata innanzitutto l'occasione per ordinare in una banca dati informatizzata buona parte di questo materiale.*

Si è trattato di un primo lavoro di archivio utile poiché ci ha obbligati ad ordinare e formalizzare una massa di informazioni non più gestibile manualmente. Inoltre questa operazione è stata anche l'occasione per prendere coscienza che già una parte delle diapositive scattate negli anni Settanta presentava un decadimento dei colori e che una parte dell'archivio (oltre tremila diapositive) erano state seriamente compromesse dall'alluvione che ha colpito il Piemonte nel novembre del 1994. L'archivio informatizzato ci ha permesso di selezionare con rapidità le singole diapositive sia per la ricerca, sia per salvarle

sui supporti stabili Cd-Rom con il procedimento Photo Cd-Kodak, quando il costo di questa operazione di riproduzione è diventato ragionevole.

Diverse migliaia di foto scattate durante le discese sul terreno forniscono la descrizione dettagliata, secondo un'ampia varietà di campi e di piani, di centinaia di tipi di personaggi presenti nelle feste calendariali, così come nelle foto che descrivono l'azione rituale degli attori possiamo ricostruire le fasi di centinaia di feste. Questa operazione di confronto e comparazione di ogni singolo tipo di personaggio e di festa ci ha permesso di realizzare una base di conoscenza, strumento indispensabile per fornire un sapere critico al sistema esperto che, in modo intelligente dovrà rispondere alle richieste degli utenti che lo interrogheranno al fine di riconoscere i personaggi delle feste.

In definitiva questo saggio intende fornire un primo quadro metodologico e tecnico che permetta al lettore di ripercorrere le varie fasi della ricerca. I risultati di questo lavoro, la cui complessità e implicita nell'oggetto stesso della ricerca, poiché si tratta di un dominio scientifico, quello demo-etno-antropologico, che non sempre ha accumulato una soddisfacente conoscenza di base, ci paiono un primo, indispensabile passo verso più approfondite e sistematiche elaborazioni da affrontare in un prossimo futuro avvalendosi delle nuove tecnologie informatiche.

2. Considerazioni metodologiche

Se pensiamo che la fotografia è stata considerata, fino a non molto tempo fa, in ambito demo-etno-antropologico, semplicemente un utile, ma non indispensabile supporto alla ricerca, può forse stupire che il nostro progetto abbia il suo nucleo centrale nella lettura dell'immagine fotografica³ che, come abbiamo già visto, è al centro di un lungo lavoro di documentazione sul terreno che ci ha permesso di scattare oltre diecimila diapositive che rappresentano, sin d'ora, un prezioso patrimonio per l'analisi della ritualità popolare.

La documentazione fotografica, seppur ampia e sistematica, non rappresenta però, un punto di arrivo, ovvero non fornisce di per se stessa conclusioni significative; per poter usare proficuamente le immagini raccolte è necessario individuare un modello in cui inserire i dati poiché, come sostiene Collier: "Per lavorare produttivamente con i contenuti fotografici occorrono procedimenti rigorosi che ne organizzano la complessità" (1980, p. 5). Ed è in questa direzione che abbiamo svolto le riflessioni di metodo che seguono.

³ L'importanza del mezzo audiovisivo nelle discipline antropologiche ed etnologiche è stata evidenziata dal XIX Congresso internazionale di scienze antropologiche ed etnologiche tenutosi a Chicago nel 1973.

Per gestire il contenuto delle immagini abbiamo scelto di utilizzare un sistema relazionale di banche dati, questa metodologia di lavoro è particolarmente funzionale nella raccolta di dati complessi, poiché “la presenza e l’uso regolare delle banche dati stimolano in genere la razionalizzazione delle strategie di ricerca e di acquisizione dell’informazione” (Gallino, 1996). “Con il termine banca dati”, sostiene ancora Luciano Gallino, “si intende una qualsiasi collezione di dati la quale presenti le seguenti caratteristiche:

1. i dati sono relativamente coerenti, nel senso che si riferiscono ad un settore di conoscenza o di attività delimitato in modo da avere un significato evidente per lo specialista, e sono ordinati od ordinabili sulla base di uno o più codici (ordine numerico o alfabetico, data, temi e sottotemi, ascendenza/discendenza, ecc.).
2. i dati sono depositati in una o più memorie di un host computer o di una rete di computer e sono liberamente reperibili da un utente via terminale, mediante un appropriato linguaggio di interrogazione. La generale libertà di accesso ai dati, per l’utente pagante, è di fatto una delle maggiori differenze tra *banche dati* e *basi di dati*, essendo queste ultime in genere soggette a vari tipi di restrizione” (Gallino, 1996).

Il materiale, organizzato in banche dati ci ha permesso di creare e gestire agevolmente nuovi insiemi di ricerca. Interrogando il *file* dati abbiamo individuato ed estrapolato dall’insieme delle informazioni quelle ritenute necessarie per la formazione di una *base di conoscenza*⁴, che ci permette di procedere verso l’ultima fase del progetto: la creazione di un *sistema esperto* riguardante l’individuazione ed il riconoscimento informatico dei personaggi delle feste calendariali.

Un sistema esperto, come sostiene Renato Grimaldi “non è altro che un programma per computer che simula il comportamento di un esperto umano in un certo settore della conoscenza. I sistemi esperti vengono sviluppati allo stesso modo in cui si sviluppa un programma per computer. In essi la “conoscenza” viene inserita da un esperto, direttamente o indirettamente. Il programmatore si occupa dell’interfaccia con l’utente (come il programma dialoga con l’operatore e viceversa) e dei metodi di inferenza, ovvero di come il programma passa dalla “conoscenza” alle affermazioni logiche basate su di essa.” (Grimaldi, 1996)⁵.

⁴ Vedere il paragrafo 1.2 del capitolo di Roberto Trincherò.

⁵ Un approfondimento sui sistemi esperti sta in Negrotti: “Essenzialmente la strategia dei sistemi esperti consiste in un sostanziale *by-pass* della descrizione analitica della realtà che dobbiamo riprodurre simbolicamente, e nella sua sostituzione con la conoscenza reale (o *expertise*) di esperti umani che lavorano nel settore considerato. In altre parole i sistemi esperti sostituiscono alla simulazione della realtà la riproduzione, in un programma per computer, della conoscenza umana su di essa, attraverso la

3. *La ricerca*

Il lavoro, come è già stato detto, tiene conto dell'iconografia prodotta "sul campo", in un'area definita. Inoltre è stata condotta una ricerca iconografica su numerosi volumi che riportano immagini di personaggi delle feste calendariali al fine di osservare e confrontare le eventuali specificità delle informazioni raccolte nella nostra area di indagine.

Le immagini sono state schedate e inserite in una banca dati (Access 2.0), un software di gestione delle informazioni molto efficiente e versatile, disponibile su personale computer (sistema operativo Ms-Dos, Windows).

Per ogni singola diapositiva o fotografia è stata compilata una scheda *Immagine* che ne riporta una sintetica descrizione.

Una seconda scheda denominata *Festa* è stata realizzata per ogni pratica calendariale in cui compare uno dei personaggi da noi analizzati ed è costituita da informazioni relative al luogo e al periodo dell'anno in cui si svolge la festa. Per ogni edizione è stata compilata un'unica scheda.

Una terza denominata *Personaggi* riporta una serie di informazioni riferite ad ogni tipo di attore. A partire dalle numerose fotografie riguardante un tipo di personaggio, che molte volte informano solo parzialmente ed equivocamente sui suoi tratti costitutivi, è stato possibile ricostruirne il profilo dettagliato.

L'iconografia e le descrizioni dei personaggi della festa, tratte da fonti scritte, sono state utilizzate per compilare una scheda *Fonti* che ha la stessa funzione di quella precedente.

Le quattro schede, sono alla base di altrettanti archivi, basi di dati che opportunamente convertite originano una base di conoscenza, caricata all'interno di un sistema esperto, che avrà come obiettivo l'identificazione dei principali personaggi delle feste calendariali presenti nel folklore piemontese, valdostano e provenzale.

Tramite interrogazioni specifiche rivolte alla base di conoscenza sono stati individuati uno o più attributi fondamentali che chiameremo *attributi principali*

sua estrazione (*knowledge acquisition*) dall'esperto appropriato. Naturalmente la procedura di estrazione riguarda solo la parte di conoscenza (o, per meglio dire, delle conoscenze) rilevante al fine di riprodurre nel computer il ragionamento dell'esperto umano nel campo considerato e non la sua personalità, la sua abilità nel rompere le regole durante l'emergenza inventando soluzioni nuove, la sua cultura, ecc. In sostanza, un sistema esperto è in grado di riprodurre, in un certo dominio di conoscenze, un accurato processo di elaborazione dell'informazione in senso inferenziale, riproducendo quindi un nucleo certamente essenziale, a livello operativo, del ragionamento umano" (1993, pp. 95-96). Ancora sui sistemi esperti si veda Colombetti: "Il sistema esperto è un programma che possiede una base di conoscenze su di un dominio ristretto e che aiuta a risolvere problemi complessi del mondo reale usando un ragionamento inferenziale, simulando il comportamento di un esperto umano (un medico, un chimico, ecc.) che possiede una particolare expertise acquisita con lo studio e la pratica" (1985, pp. 99-100).

ed eventualmente altri, meno caratterizzanti e specifici, che definiremo *attributi secondari*, che hanno lo scopo di identificare i personaggi delle feste popolari.

Vediamo di chiarire meglio la funzione di questi due attributi a partire dall'elaborazione condotta da Gigi Cappa Bava e Stefano Jacomuzzi nel saggio *Del come riconoscere i Santi* (1989), che ha come scopo di permettere a ricercatori, studiosi ed operatori culturali un agile riconoscimento dei santi. Gli autori definiscono l'*attributo principale* di un santo come: "un elemento legato o alla vita o alle imprese o alla morte del santo o alla categoria di persone poste sotto la protezione del santo che permette una immediata individuazione del personaggio. Questo elemento può appartenere al regno animale o vegetale, può essere un oggetto, talvolta un simbolo, talvolta una persona. Sempre chiaro però, e immutabile per ogni santo, è diventato un marchio di qualità. È ciò che definiamo *attributo principale*. Si deve aggiungere che accanto all'attributo principale ne appaiono talvolta altri, non così caratterizzanti, o specifici, ma che possono eliminare incertezze di individuazione, o estendere il raggio d'azione della personalità del santo. Tali attributi vengono definiti *secondari*" (Cappa Bava, Jacomuzzi, 1989, p. 15).

A noi pare che le definizioni di attributo principale e attributo secondario, usate per l'identificazione dei santi rispondano alle nostre esigenze di ricerca, pertanto opereremo una ricerca dei caratteri costitutivi dei personaggi delle feste a partire dagli elementi indicati da Bava e Jacomuzzi.

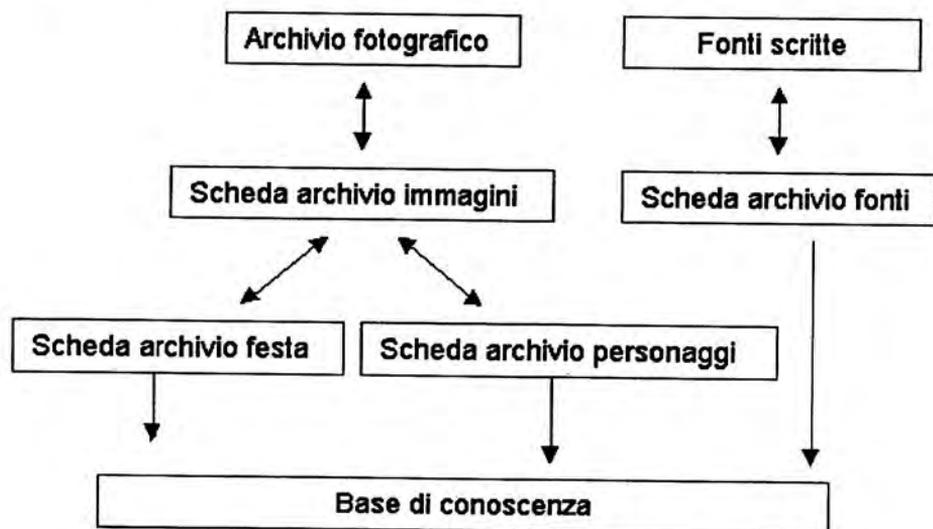
4. Le schede

Le schede *Immagine, Festa, Personaggio, Fonti* costituiscono quattro archivi distinti. Ogni archivio contiene un certo numero di informazioni fra loro strettamente collegate, che vengono organizzate per mezzo di opportune strutture di record⁶. Le relazioni fra le informazioni contenute nei diversi archivi offrono la possibilità di trattare il materiale in modo relazionale permettendo di gestire e analizzare criticamente i dati schedati.

Ad ogni scheda archiviata è stato assegnato un codice di identificazione, che la rende univoca e facilmente rintracciabile e nello stesso tempo collegabile con le altre mediante un sistema di ripetizione del codice o parte di esso (Figura 1).

⁶ Ci sono alcune cose importanti riguardo ai record che vanno tenute presenti. Per prima cosa tutti i dati di un record sono parte di quel record, la loro associazione reciproca è completa. In secondo luogo, ciascun record del data base può contenere sempre una data quantità di informazioni, né di più né di meno.

Figura 1. Modello relazionale degli archivi



4.1 Scheda archivio immagine

La scheda *Immagine* è composta da sette campi⁷ di informazioni. I primi tre campi:

- codice immagine
- personaggio
- codice personaggio

permettono l'individuazione della scheda e il recupero dell'immagine. Parte del "codice immagine", costituito dai primi otto caratteri, fornisce inoltre il rimando alla scheda dell'archivio *Festa*. Il collegamento all'archivio *Personaggi* è reso possibile dal "codice personaggio". Sempre in questa prima parte viene riportato il nome dell'attore cui segue l'azione che svolge nel contesto festivo cerimoniale:

- descrizione azione

La seconda parte della scheda è costituita dai restanti tre campi:

- cognome e iniziale del nome del fotografo
- cognome e iniziale del nome del compilatore

⁷ Il termine campo indica un particolare elemento di informazione all'interno di un record. I campi di un record, così come i record di un file, non possono essere scambiati. Se in un record viene definito un campo, si può pensare che esso si estenda attraverso il data base, intersecando ogni record una sola volta.

- annotazioni, dove vengono riportate ulteriori informazioni non previste nella scheda.

Di seguito forniamo la scheda archivio *Immagine* (figura 2). Norme più dettagliate riguardanti la compilazione della scheda si trovano nel *code-book* allegato.

Figura 2

The image shows a window titled "Archivio immagine". Inside the window, there are seven text input fields, each preceded by a label:

- Codice immagine
- Personaggio
- Codice personaggio
- Descrizione azione
- Fotografato
- Compilatore
- Annotazioni

4.2 Scheda archivio Festa

La scheda archivio *Festa* è costituita da otto campi. I primi tre forniscono informazioni di carattere territoriale atte a definire con esattezza il luogo della festa:

- codice festa
- nome del comune
- provincia.

Il codice festa è composto dalla sigla della provincia in cui è localizzato il comune, dal relativo codice Istat, dalla prima lettera del comune; inoltre viene indicato l'anno (ultime due lettere) in cui la festa è stata fotografata. Il codice permette il collegamento o rimando con la scheda *Immagine*. Nei restanti campi si riporta il nome del comune per esteso e la sigla della provincia. La seconda parte del record è composta da cinque campi che riportano informazioni sulla natura della festa:

- nome della festa
- categoria festa
- sotto-categoria festa

- data
- annotazioni

Nel primo campo si indica il nome della festa; nel secondo le feste vengono organizzate all'interno di tre grandi raggruppamenti:

- il ciclo dell'anno
- il ciclo della vita
- il ciclo produttivo.

Nel campo sotto-categoria festa si definiscono quegli insiemi festivi con i quali solitamente vengono organizzati le feste ad esempio: danza delle spade, carri processionali, badie e carnevale.

La festa può essere legata ad un data canonica, ad un periodo, oppure variare di volta in volta. Nel campo data viene riportata tale ricorrenza. Nell'ultimo campo, "annotazioni", vengono inserite ulteriori informazioni utili per integrare i dati della scheda.

Di seguito forniamo la scheda archivio *Festa* (figura 3). Norme più dettagliate riguardanti la compilazione della scheda si trovano nel *code-book* allegato.

Figura 3

The image shows a screenshot of a software window titled "Archivio festa". The window contains a form with the following fields:

- Codice festa
- Nome Comune
- Provincia
- Nome festa
- Categoria festa
- Sotto categoria
- Data
- Annotazioni

4.3 Scheda archivio *Personaggi*

La scheda archivio *Personaggi* è composta da dieci campi. I primi due campi sono strettamente collegati alla scheda archivio *Immagine*:

- codice personaggio
- personaggio.

Nei tre campi successivi:

- descrizione abito
- descrizione copricapo
- nastri-coccarde

vengono inserite informazioni utili alla descrizione dell'abbigliamento cerimoniale indossato dagli attori presenti nelle feste. Sono state trattate come informazioni autonome i dati riguardanti il copricapo, i nastri e le coccarde che riteniamo tratti del costume rituale particolarmente interessanti.

Le informazioni relative all'azione del personaggio così come altri elementi identificativi sono inserite nei seguenti campi:

- azione personaggio
- oggetti
- animali
- vegetali.

Si tratta di informazioni importanti poiché dalla descrizione dell'azione dell'attore spesso recuperiamo tratti che integrano gli elementi costitutivi dell'abbigliamento del personaggio, così come ulteriori contributi al riconoscimento possono essere forniti dagli oggetti, dalle componenti animali e vegetali che sono parte integrante della *performance* del personaggio schedato.

La scheda viene completata dal campo:

- annotazioni

in cui trovano posto particolarità, ulteriori informazioni che possono fornire un contributo alla definizione del profilo del nostro personaggio.

Di seguito forniamo la scheda archivio *Personaggio* (figura 4). Norme più dettagliate riguardanti la compilazione della scheda si trovano nel *code-book* allegato.

Figura 4

The image shows a screenshot of a software application window titled "Archivio personaggi". The window contains a form with several labeled input fields, each followed by a horizontal line representing a text entry area. The labels and their corresponding fields are:

- Indice personaggio: [input field]
- Personaggio: [input field]
- Descrizione abito: [input field]
- Descrizione copricapo: [input field]
- Nasti coccarde: [input field]
- Azioni personaggio: [input field]
- Oggetti: [input field]
- Animali: [input field]
- Vegetali: [input field]
- Annotazioni: [input field]

4.4 Scheda Banca Dati Fonti

La scheda archivio *Fonti*, creata per organizzare sia l'iconografia, sia le descrizioni dei personaggi presenti su fonti a stampa e non demo-ento-antropologiche, è composta da sedici campi così suddivisi.

I primi tre campi costituiscono i necessari rimandi alle altre schede:

- codice festa
- codice personaggio
- personaggio

I campi:

- nome comune
- provincia

consentono di identificare il comune e la provincia in cui la festa o cerimonia si svolge.

I due campi successivi riportano la denominazione della festa e indicazioni calendariali:

- nome festa
- data

L'ottavo campo:

- azione personaggio

è destinato a contenere in sintesi le azioni compiute dall'attore rituale.

I successivi tre campi:

- descrizione abito
- descrizione copricapo
- nastri coccarde

definiscono i tratti costitutivi del costume cerimoniale.

Gli ulteriori elementi di riconoscimento originano i seguenti campi:

- oggetti
- animali
- vegetali.

L'informazione:

- fonte

contiene i dati bibliografici relativi all'immagine o alla descrizione del personaggio.

Infine, nel campo:

- annotazioni

possono essere inserite ulteriori informazioni non previste dalla scheda.

Di seguito forniamo la scheda archivio *Fonti* (figura 5). Norme più dettagliate riguardanti la compilazione della scheda si trovano nel *code-book* allegato.

Figura 5

Archivio feste

Codice festa

Codice personaggio

Personaggio

Nome Comune Provincia

Nome festa

Data

Addresso personaggio

Descrizione abito

Descrizione origine

Caratteri esecutive

Oggetti Animali

Vegetali Ferme

Annotationi

5. Identificazione dei personaggi

La consultazione critica della banca dati relazionale permette la produzione della conoscenza necessaria al riconoscimento dei personaggi delle feste popolari.

L'operazione ci ha permesso di individuare gli attributi costitutivi che stanno alla base del riconoscimento dei singoli personaggi. Come abbiamo già visto per i santi, ogni personaggio può possedere uno o più attributi principali (che indicheremo come: *AP*) che ricorrono regolarmente; inoltre questa informazione può essere integrata da uno o più attributi secondari (che indicheremo come: *AS*) non sempre presenti ma che possono favorirne il riconoscimento. Tutti gli attributi, sia quelli principali sia quelli secondari, dei trenta tipi di personaggi presi in esame per questa prima sperimentazione, sono tratti da elementi del mondo vegetale e animale, da oggetti, simboli, persone e armi connessi al personaggio, che riconosceremo con le seguenti sigle:

- attributo animale "An"
- attributo vegetale "V"
- attributo arma "Ar"
- attributo oggetto "O"
- attributo persona "P"
- attributo simbolo "S".

Ovviamente i personaggi possono essere identificati da uno o più attributi principali appartenenti a categorie diverse, così come gli attributi secondari possono appartenere ad altre.

Nella tabella 1 sono elencati, in ordine alfabetico, tutti i tipi di personaggi considerati in questa prima sperimentazione con indicazioni relative al sesso e agli attributi principali e secondari che li identificano. Nella tabella 2 vengono individuati i personaggi a partire dagli attributi “animale” riportati in ordine alfabetico, nella terza i personaggi vengono riconosciuti in funzione degli elementi “vegetale”, nella quarta dagli attributi “arma”, nella quinta dagli “oggetti”, nella sesta dalle “persone” e nella settima dai “simboli”.

La sintesi delle informazioni desunte dalle tabelle ci permette di ricostruire il profilo di ogni tipo di personaggio con indicati gli attributi principali e secondari. A titolo di esempio forniamo le schede di alcuni personaggi particolarmente significativi in cui vengono riportati gli attributi e le immagini che evidenziano tali elementi di riconoscimento. Queste schede iconografiche di sintesi permettono all’utente di sperimentare il processo di individuazione del personaggio, a partire dalle tabelle degli attributi.

La scheda finale rappresenta inoltre la base di conoscenza su cui il sistema esperto opera al fine di rispondere in modo intelligente alle richieste dell’utente. In altre parole il ricercatore che intenda riconoscere un personaggio di una festa popolare dovrà partire dagli elementi che ritiene caratterizzanti e comunicarli al sistema esperto che provvederà a ricercare nella sua memoria la presenza degli stessi elementi. Se l’elemento o gli elementi forniti rientrano nell’insieme degli attributi principali che costituiscono la base di conoscenza, il sistema esperto riconoscerà con buona approssimazione il personaggio. Ovviamente il sistema sarà tanto più preciso nella misura in cui esso avrà a disposizione per la sua analisi un numero maggiore di attributi sia principali sia secondari.

Vediamo un esempio concreto di riconoscimento. Supponiamo che il personaggio in questione sia quello illustrato e descritto nella sezione 5.2.1 (l’Abbà). Se l’operatore indica al sistema esperto gli attributi “spada” e “feluca” e lancia una sessione di ricerca (figura 6), il programma risponde:

Il personaggio in questione è ABBA_DI_CALCCHESIO

Abito:

VESTITO-NERO-CON-GIACCA-A-CODE

L'ABITO-È-INTERAMENTE-BORDATO-DI-NASTRO-BIANCO

FARFALLINA-NERA

CAMICIA-BIANCA-ORNATA-UNA-SPECIE-DI-PETTORINA

Nastri/coccarde:

FASCIA-IN-VITA-FORMATA-DA-TRE-NASTRI

COCCARDA-CUCITA-ALLA-FASCIA

COCCARDA-CUCITA-SULLA-GIACCA

Copricapo:

FELUCA-VAGAMENTE-NAPOLEONICA-CON-UN-PENNACCHIO-ROSSO-BLU

SU-UN-LATO-RISALTA-UNA-GRANDE-LETTERA-A

Abitualmente:

SONO-I-PERSONAGGI-FONDAMENTALI-DELLA-FESTA

PORTANO-LA-SPADA-CHE-SGUAINANO-IN-OCCASIONE-DEL-SALUTO-CHE-SI-SVOLGE-

QUANDO-LE-BADIE-SI-INCONTRANO

Ha con se:

SPADA

-

-

Viene identificato da

FELUCA

E secondariamente da

LETTERA-A

SPADA

Posso fare questa affermazione con fattore di certezza pari a 25.00%.

Il personaggio in questione è ABBA_DI_RORE

Abito:

PANTALONI-AL-GINOCCHIO-FERMATI-DA-PESANTI-CALZETTONI-DI-LANA-BIANCA-
LEGATI-CON-UN-FIOCCO

Nastri/coccarde:

FASCIA-DI-NASTRI-IN-VITA

UNA-COCCARDA-È-CUCITA-SUL-NASTRO-IN-VITA-ED-UNA-È-CUCITA-ALLA-GIACCA

Copricapo:

FELUCA-RICCA-DI-NASTRI-DISPOSTI-IN-SEMICERCHI-CONCENTRICI

SU-UN-LATO-È-PRESENTE-UNA-A

Abitualmente:

IMPARTISCONO-ORDINI-ALLA-BADIA

PORTANO-LA-SPADA-CHE-USANO-PER-IL-TRADIZIONALE-SALUTO

Ha con se:

SPADA

-

-

Viene identificato da

FELUCA

E secondariamente da

SPADA

LETTERA-A

Posso fare questa affermazione con fattore di certezza pari a 25.00%.

Il personaggio in questione è ABBA_DI_SAMPEYRE

Abito:

VESTITO-NERO-CON-GIACCA-A-CODE

L'ABITO-È-INTERAMENTE-BORDATO-DI-NASTRO-BIANCO

FARFALLINA-NERA

CAMICIA-BIANCA-ORNATA-UNA-SPECIE-DI-PETTORINA

Nastri/coccarde:

FASCIA-IN-VITA-FORMATA-DA-TRE-NASTRI

COCCARDA-CUCITA-ALLA-FASCIA

COCCARDA-CUCITA-SULLA-GIACCA

Copricapo:

FELUCA-VAGAMENTE-NAPOLEONICA-CON-UN-PENNACCHIO-ROSSO-BLU

SU-UN-LATO-RISALTA-UNA-GRANDE-LETTERA-A

L'ABBA-MAGIUR-HA-UNA-LETTERA-M-SULLA-FELUCA

Abitualmente:

SONO-I-PERSONAGGI-FONDAMENTALI-DELLA-FESTA

PORTANO-LA-SPADA-CHE-SGUAINANO-IN-OCCASIONE-DEL-

SALUTO-CHE-SI-SVOLGE-QUANDO-LE-BADIE-SI-INCONTRANO

Ha con se:

SPADA

-

-

Viene identificato da

FELUCA

E secondariamente da

SPADA

LETTERA-A

Posso fare questa affermazione con fattore di certezza pari a 25.00%.

Il personaggio in questione è ABBA_DI_VILLAR

Abito:

GIACCA-NERA-A-CODE-PROFILATA-DA-UN-NASTRINO-DORATO

CAMICIA-BIANCA-CON-FARFALLINA-NERA

PANTALONI-NERI-CON-BORDO-DORATO

Nastri/coccarde:

COCCARDA-SUL-BAVERO-SINISTRO

SONO-PRESENTI-DUE-FASCIE-DI-NASTRI-UNA-IN-VITA-E-UNA-TRASVERSALE

Copricapo:

FELUCA-CON-PENNACCHIO-BLU-ROSSO-DECORATA-DI-NASTRI-FOGGIATI-A-ROSELLI-NE

SUL-LATO-SINISTRO-C'È-UNA-A

Abitualmente:

IMPARTISCONO-INDICAZIONI-ALLA-BADIA

PORTANO-UNA-SPADA-CHE-USANO-PER-IL-TRADIZIONALE-SALUTO-ED-UN-BASTONE-RICCAMENTE-DECORATO-CON-NASTRI

Ha con se:

SPADA

-

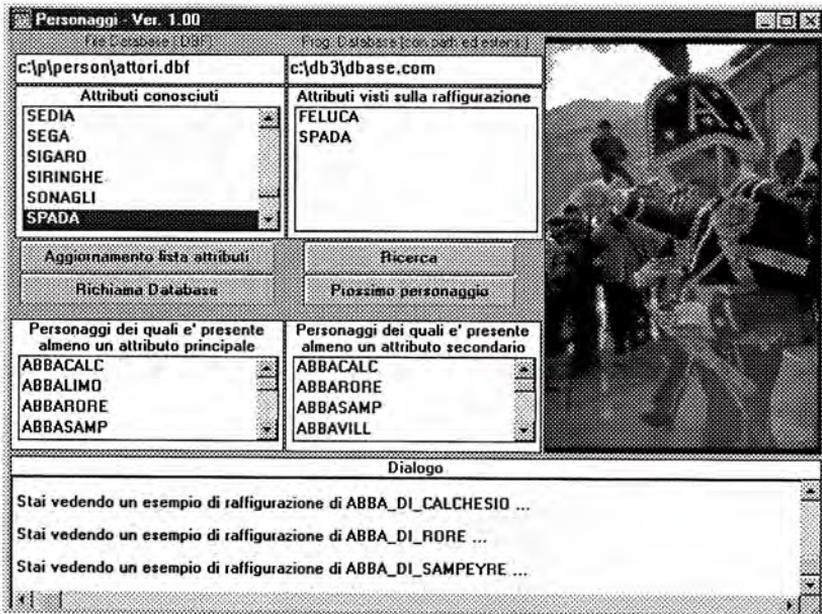
BASTONE

Viene identificato da

FELUCA
 E secondariamente da
 SPADA
 LETTERA-A
 BASTONE
 Posso fare questa affermazione con fattore di certezza pari a 25.00%.

Il sistema esperto ha quindi trovato nella sua base di conoscenza quattro personaggi che hanno gli attributi caratteristici dell'Abbà: l'Abbà di Calchesio, quello di Rore, quello di Sampeyre e quello di Villar, ed è possibile visualizzarli in sequenza (figura 6). Per ciascun personaggio il programma elenca le caratteristiche dell'abito, il copricapo, eventuali nastri e coccarde, gli attributi e le azioni che il personaggio compie nella festa. In questo esempio il fattore di certezza, pari al 25 per cento in assenza di altre informazioni, è dovuto alla presenza di quattro Abbà con gli stessi attributi nella base di conoscenza. Indicando al sistema esperto ulteriori attributi è possibile restringere lo spazio di ricerca fino al riconoscimento non solo della tipologia personaggio (Abbà) ma anche la relativa provenienza (Calchesio, Rore, Sampeyre o Villar) del personaggio stesso.

Figura 6



TAB.1 Elenco alfabetico dei personaggi

| Maschera | Sesso | | Attributo principale | | | | | | Attributo secondario | | | | | |
|---------------|-------|---|----------------------|---|----|---|---|---|----------------------|---|----|---|---|---|
| | M | F | An | V | Ar | O | P | S | An | V | Ar | O | P | S |
| Abbà | X | | | | X | | | | X | X | | X | | X |
| Arlecchino | X | | | | | X | | | X | X | X | | X | |
| Becchino | X | | | | | X | | | | | | X | | |
| Cantiniere | X | | | | | X | | | | | | X | | |
| Carabiniere | X | | | | | X | | | | | X | X | | |
| Cavaliere | X | | X | | | | | | | | X | X | | |
| Domatore | X | | X | | | | | | | | X | X | | |
| Escarlinia | X | | | | X | | | | | X | | X | | |
| Giudice | X | | | | | X | | | | | | X | | |
| Granatiere | X | | | | X | | | X | | | | X | | |
| Landzetta | X | | X | | | | | | | X | | X | | |
| Moro | X | | | | | X | | | | | | X | X | |
| Orso | X | | X | | | | | | | | | X | X | |
| Portabandiera | X | | | | | X | | | | | X | X | | X |
| Quaresima | | X | | | | X | | | | | | X | | |
| Sapeur | X | | | | X | | | | | X | | X | | X |
| Sarazina | | X | | | | X | | | | | | X | | |
| Segretario | X | | | | | X | | | | | X | X | | X |
| Signora | | X | | | | X | | | | | | X | X | |
| Signore | X | | | | | X | | | | | | X | X | |
| Spadonaro | X | | | | X | | | | | X | | X | X | |
| Sposa | | X | | | | X | X | | | | | X | | |
| Sposo | X | | | | | X | X | | | | | X | | |
| Suonatore | X | | | | | X | | | | | | X | | |
| Tamburino | X | | | | | X | | | | | | X | | |
| Tenente | X | | | | X | | | | | | | X | | X |
| Tesoriere | X | | | | | X | | | | | X | X | | X |
| Uzuart | X | | | | X | | | | | | | X | | |
| Vecchia | | X | | | | X | X | | | | | X | | |
| Vecchio | X | | | | | X | X | | | | X | X | | X |

TAB.2 Elenchi alfabetici per categoria di attributi dei personaggi: animali

| Attributo | Maschera | Annotazioni |
|------------------|-----------------|----------------------------------------------|
| Cavallo | Abbà | Vedi anche armi, oggetti, vegetali e simboli |
| Cavallo | Cavaliere | Vedi anche armi e oggetti |
| Coda di cavallo | Landzetta | Vedi anche oggetti e vegetali |
| Ghiro | Arlecchino | Vedi anche oggetti, vegetali, armi e persone |
| Orso | Domatore | Vedi anche armi e oggetti |
| Pelli di animali | Orso | Vedi anche oggetti e persone |
| Scoiattolo | Arlecchino | Vedi anche oggetti, vegetali, armi e persone |
| Topo | Arlecchino | Vedi anche oggetti, vegetali, armi e persone |

TAB.3 Elenchi alfabetici per categoria di attributi dei personaggi: vegetali

| Attributo | Maschera | Annotazioni |
|------------------|-----------------|---------------------------------------------|
| Arancia | Abbà | Vedi anche armi, animali, oggetti e simboli |
| Edera | Escarlinie | Vedi anche armi e oggetti |
| Fiori | Landzetta | Vedi anche animali e oggetti |
| Fiori | Spadonaro | Vedi anche armi, oggetti e persone |
| Limone | Arlecchino | Vedi anche oggetti, animali, armi e persone |
| Tronco d'albero | Sapeur | Vedi anche armi, oggetti e simboli |

TAB.4 Elenchi alfabetici per categoria di attributi dei personaggi: armi

| Attributo | Maschera | Annotazioni |
|------------------|-----------------|----------------------------------------|
| Ascia | Sapeur | Vedi anche oggetti, vegetali e simboli |
| Fucile | Domatore | Vedi anche animali e oggetti |
| Fucile | Granatiere | Vedi anche oggetti e simboli |
| Fucile | Uzuart | Vedi anche oggetti e armi |
| Fucile | Vecchio | Vedi anche armi e oggetti |

| | | |
|-------|---------------|-------------------------------------------------|
| Mazza | Escarlinia | Vedi anche oggetti, persone e simboli |
| Spada | Abbà | Vedi anche oggetti, vegetali, animali e simboli |
| Spada | Arlecchino | Vedi anche oggetti, animali, vegetali e persone |
| Spada | Carabiniere | Vedi anche oggetti |
| Spada | Cavaliere | Vedi anche animali e oggetti |
| Spada | Portabandiera | Vedi anche oggetti e simboli |
| Spada | Spadonaro | Vedi anche vegetali, oggetti e persone |
| Spada | Segretario | Vedi anche oggetti e simboli |
| Spada | Tenente | Vedi anche oggetti e simboli |
| Spada | Tesoriere | Vedi anche oggetti e simboli |
| Spada | Uzuart | Vedi anche oggetti e armi |

TAB.5 Elenchi alfabetici per categoria di attributi dei personaggi: oggetti

| Attributo | Maschera | Annotazioni |
|-----------------|---------------|------------------------------------------------------|
| Bandiera | Portabandiera | Vedi altri oggetti, armi, simboli |
| Barba finta | Sapeur | Vedi altri oggetti, armi, vegetali e simboli |
| Barba finta | Vecchio | Vedi altri oggetti, armi, simboli e persone |
| Basco | Escarlinia | Vedi altri oggetti, armi e vegetali |
| Bastone | Cavaliere | Vedi altri oggetti, armi e animali |
| Bastone | Domatore | Vedi altri oggetti, animali e armi |
| Bastone | Landzetta | Vedi altri oggetti, animali e vegetali |
| Bastone | Portabandiera | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Bastone | Signore | Vedi altri oggetti e persone |
| Bastone | Sposo | Vedi altri oggetti e persone |
| Bastone | Vecchia | Vedi altri oggetti e persone |
| Bastone | Vecchio | Vedi altri oggetti, persone, armi e simboli |
| Borsa di monete | Tesoriere | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Bottiglia | Cantiniere | Vedi altri oggetti |
| Campanelli | Arlecchino | Vedi altri oggetti, animali, vegetali armi e persone |

| | | |
|-----------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------|
| Campanelli | Escarlinia | Vedi altri oggetti, armi e vegetali |
| Campanelli | Landzetta | Vedi altri oggetti, animali e vegetali |
| Cappello a cono | Arlecchino | Vedi altri oggetti, animali, vegetali, armi e persone |
| Cappello a cilindro | Signore | Vedi altri oggetti e persone |
| Cappello con fiori | Spadonaro | Vedi altri oggetti, armi, vegetali e persone |
| Cappello con monete | Tesoriere | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Cappello con nastri e specchietti | Uzuart | Vedi altri oggetti e armi |
| Cartella con documenti | Segretario | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Catena | Domatore | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Catena | Orso | Vedi altri oggetti, animali e persone |
| Cerchio di legno | Moro | Vedi altri oggetti e persone |
| Corda | Domatore | Vedi altri oggetti, armi e animali |
| Corda | Orso | Vedi altri oggetti, animali e persone |
| Cuffia | Sarazina | Vedi altri oggetti |
| Cuffia | Sposa | Vedi altri oggetti e persone |
| Cuffia | Vecchia | Vedi altri oggetti e persone |
| Culla | Vecchia | Vedi altri oggetti e persone |
| Divisa dell'arma | Carabiniere | Vedi altri oggetti e armi |
| Divisa militare | Escarlinia | Vedi altri oggetti, vegetali e armi |
| Divisa militare | Granatiere | Vedi anche armi |
| Divisa di vari colori | Uzuart | Vedi altri oggetti e armi |
| Elmetto | Cavaliere | Vedi altri oggetti, animali e armi |
| Fascia di nastri | Abbà | Vedi altri oggetti, armi, animali, vegetali e simboli |
| Fascia di nastri | Tamburino | Vedi altri oggetti |
| Fazzoletto | Sarazina | Vedi altri oggetti |
| Feluca | Abbà | Vedi altri oggetti, armi, animali, vegetali e simboli |
| Feluca | Tenente | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Fischietto | Arlecchino | Vedi altri oggetti, armi, animali, vegetali e persone |
| Fischietto | Portabandiera | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Fuso | Quaresima | Vedi altri oggetti |
| Gonna | Sarazina | Vedi altri oggetti |
| Grebiule | Signora | Vedi altri oggetti e persone |
| Gonna | Sposa | Vedi altri oggetti e persone |
| Grebiule | Vecchia | Vedi altri oggetti e persone |

| | | |
|--------------------------|-------------|-------------------------------------------------------|
| Gusci di lumaca | Arlecchino | Vedi altri oggetti, animali, vegetali, armi e persone |
| Imbuto | Orso | Vedi altri oggetti, persone e animali |
| Libro | Giudice | Vedi altri oggetti |
| Libro | Segretario | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Lustrini | Landzetta | Vedi altri oggetti, animali e vegetali |
| Maschera nera | Becchino | Vedi altri oggetti |
| Maschera nera | Landzetta | Vedi altri oggetti, animali e vegetali |
| Maschera nera | Orso | Vedi altri oggetti, animali e persone |
| Maschera nera | Quaresima | Vedi altri oggetti |
| Metro | Becchino | Vedi altri oggetti |
| Orecchini | Moro | Vedi altri oggetti e persone |
| Pala | Becchino | Vedi altri oggetti |
| Palo per treccia nastri | Spadonaro | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Pennacchio rosso e blu | Carabiniere | Vedi altri oggetti e armi |
| Pennacchio rosso e blu | Tenente | Vedi altri oggetti, armi e simboli |
| Piccone | Becchino | Vedi altri oggetti |
| Pipa | Sapeur | Vedi altri oggetti, armi, vegetali e simboli |
| Pipa | Vecchio | Vedi altri oggetti, persone, armi e simboli |
| Rocca | Quaresima | Vedi altri oggetti |
| Scialle | Signora | Vedi altri oggetti e persone |
| Scialle | Vecchia | Vedi altri oggetti e persone |
| Sega | Sapeur | Vedi altri oggetti, armi, vegetali e simboli |
| Specchietti | Landzetta | Vedi altri oggetti, animali e vegetali |
| Specchietti | Uzuart | Vedi altri oggetti e armi |
| Stivali | Sapeur | Vedi altri oggetti, armi, vegetali e simboli |
| Strumenti musicali | Suonatore | Vedi altri oggetti |
| Tamburo | Tamburino | Vedi altri oggetti |
| Toga | Giudice | Vedi altri oggetti |
| Turbante | Moro | Vedi altri oggetti e persone |
| Velo nero | Quaresima | Vedi altri oggetti |
| Ventaglio | Signora | Vedi altri oggetti e persone |
| Vestito elegante | Abbà | Vedi altri oggetti, armi, animali, vegetali e simboli |
| Vestito a rombi colorati | Arlecchino | Vedi altri oggetti, armi, animali, vegetali e persone |
| Vestito da cameriere | Cantiniere | Vedi altri oggetti |
| Vestito nero | Quaresima | Vedi altri oggetti |

| | | |
|--------------------------------|-----------|------------------------------|
| Vestito elegante | Signore | Vedi altri oggetti e persone |
| Vestito elegante | Sposo | Vedi altri oggetti e persone |
| Vestito elegante color nero | Suonatore | Vedi altri oggetti |
| Vestito elegante color nero | Tamburino | Vedi altri oggetti |

TAB.6 Elenchi alfabetici per categoria di attributi dei personaggi: persone

| Attributo | Maschera | Annotazioni |
|------------|------------|----------------------------------------------|
| Arlecchino | Spadonaro | Vedi altre persone, oggetti, vegetali e armi |
| Domatore | Orso | Vedi anche animali e oggetti |
| Moro | Spadonaro | Vedi altre persone, oggetti, vegetali e armi |
| Signora | Signore | Vedi anche oggetti |
| Signore | Signora | Vedi anche oggetti |
| Spadonaro | Arlecchino | Vedi anche oggetti, animali, vegetali e armi |
| Spadonaro | Moro | Vedi anche oggetti |
| Sposa | Sposo | Vedi anche oggetti |
| Sposo | Sposa | Vedi anche oggetti |
| Vecchia | Vecchio | Vedi anche oggetti |
| vecchio | Vecchia | Vedi anche oggetti, simboli e armi |

TAB.7 Elenchi alfabetici per categoria di attributi dei personaggi: simboli

| Attributo | Maschera | Annotazioni |
|------------------------|---------------|----------------------------------------------|
| Lettera A sul cappello | Abbà | Vedi anche armi, animali, vegetali e oggetti |
| Lettera G sul cappello | Granatiere | Vedi anche armi e oggetti |
| Lettera P sul cappello | Portabandiera | Vedi anche oggetti e armi |
| Lettera S sul cappello | Sapeur | Vedi anche armi, vegetali e oggetti |
| Lettera S sul cappello | Segretario | Vedi anche armi e oggetti |
| Lettera T sul cappello | Tenente | Vedi anche oggetti e armi |
| Lettera T sul cappello | Tesoriere | Vedi anche oggetti e armi |
| Lettera V sul cappello | Vecchio | Vedi anche oggetti, persone e armi |

5.2 Alcune schede di identificazione

5.2.1 Personaggio: ABBA'

| | Animale | Vegetale | Armi | Oggetto | Persona | Simbolo |
|----------------------|---------|----------|-------|------------------|---------|-----------|
| Attributo principale | | | Spada | | | |
| Attributo secondario | Cavallo | Arancia | | Fascia di nastri | | Lettera A |

Descrizione del personaggio

L'abbà è il capo della badia o abbazia, associazione giovanile virile che ha il compito, a volte riconosciuto ufficialmente, di organizzare il tempo della festa tradizionale. Il termine abbà deriva dal latino *abbas* che vuol dire abate, il superiore del monastero. L'abito rinvia piuttosto ad una persona che esercita il potere civile e politico, mentre le armi che impugna alludono a quello militare. D'altra parte la badia è la metafora rituale delle tre più importanti istituzioni che caratterizzano la società: quella religiosa, quella politica e quella militare. Tali aspetti permettono di identificare l'abbà che ritroviamo nel carnevale ma pure nel corso delle feste tradizionali che scandiscono il tempo calendariale dell'anno e della vita comunitaria. Quale attributo principale generalmente impugna un'alabarda, alcune volte una spada, come nel caso della badia di Sampeyre, dove indossa, quale attributo secondario, un cappello a feluca con la lettera A che sta ad indicare il titolo di Abbà. In alcuni casi l'Abbà ostenta sulla punta della spada e dell'alabarda un frutto: un limone o un'arancia, oppure un mazzetto di fiori.



5.2.2 Personaggio: ORSO

| | Animale | Vegetale | Armi | Oggetto | Persona | Simbolo |
|----------------------|------------------|----------|------|---------------------------|----------|---------|
| Attributo principale | Pelli di animali | | | | | |
| Attributo secondario | | | | Corda Catena Imbuto | Domatore | |

Descrizione del personaggio

La figura dell'orso carnevalesco attiene ad un sistema mitico-simbolico diffuso in area europea che ha la funzione di predire lo sviluppo della nuova annata agraria. Canonicamente questa maschera esce tra l'uno e il due di febbraio per ricordare il suo comportamento con l'astro lunare. Una persona non identificata viene rivestita di pelli di animale e legata alla cintola con una grossa catena di ferro impugnata dal domatore o dal cacciatore affinché l'orso non fugga e non aggredisca le persone che assistono al corteo. Ad Urbiano di Mompantero (valle Susa) l'orso carnevalesco esce da una cantina e sfila per le vie del paese mascherato con pelli che rappresentano l'attributo principale. Quali attributi secondari presenta una corda che lo lega al domatore, anch'esso ritenuto elemento identificativo e un imbuto da cui beve il vino che gli viene offerto durante la questua carnevalesca



5.2.3 *Personaggio: QUARESIMA*

| | Animale | Vegetale | Armi | Oggetto | Persona | Simbolo |
|----------------------|---------|----------|------|---------|---------|---------|
| Attributo principale | | | | Rocca | | |
| Attributo secondario | | | | Fuso | | |

Descrizione del personaggio

La figura della quaresima è ormai poco presente nelle feste carnevalesche. Veniva rappresentata come una persona molto anziana che indossava panni laceri di color scuro e portava con sé la rocca per filare, ritenuta l'elemento identificativo principale, e il fuso, attributo secondario.

5.2.4 *Personaggio: SAPEUR*

| | Animale | Vegetale | Armi | Oggetto | Persona | Simbolo |
|----------------------|---------|-----------------|-------|----------------------------------------|---------|-----------|
| Attributo principale | | | Ascia | | | |
| Attributo secondario | | Tronco d'albero | | Sega Barba finta Pipa Stivali | | Lettera S |

Descrizione del personaggio

In molti carnevali è presente la figura del *sapeur*, dello zappatore, che durante il corteo ha il compito di abbattere con l'ascia le barriere che ostacolano il percorso rituale. Alcune volte si serve pure di una sega. Il personaggio è solitamente vestito con abiti scuri e stivali, porta una lunga barba finta e una pipa; incede con passo claudicante. L'ascia è l'attributo principale mentre secondari possono essere considerati i tronchi da tagliare, la finta barba e la lettera S che adorna il cappello.



5.2.5 Personaggio: SPADONARO

| | Animale | Vegetale | Armi | Oggetto | Persona | Simbolo |
|----------------------|---------|----------|-------|---------------------------------------|--------------------|---------|
| Attributo principale | | | Spada | | | |
| Attributo secondario | | Fiori | | Cappello con fiori Palo con nastri | Arlecchino Moro | |

Descrizione del personaggio

In Piemonte sono ancora attive diverse feste in cui compare la figura dello spadonaro. È una maschera che scandisce l'inizio del calendario agrario tradizionale e in alcuni casi è parte del rito carnevalesco. La spada che utilizza per la

danza è senz'altro l'attributo principale, secondari sono gli elementi vegetali che ornano il copricapo e il palo con nastri che serve per un particolare tipo di danza. In alcune *performance* è accompagnato dalle maschere dell' arlecchino e del moro.



6. Code Book

6.1 Banca Dati Immagine

Identità scheda

1. Codice immagine

12 colonne, tipo carattere.

Tale campo si compila da sinistra verso destra ed è composto di dodici caratteri così ripartiti:

1°, 2°

Sigla automobilistica della provincia in cui è localizzato il comune.

3°, 4°, 5°

Numero d'ordine alfabetico del comune in analisi (ordine fornito dal Codice comuni dell'ISTAT).

6°

Iniziale della località, sia essa città, paese o frazione in cui è stato realizzato il rilievo fotografico.

7°, 8°

Viene riportato l'anno nel quale la fotografia è stata realizzata.

9°, 10°, 11°

Indicano il numero progressivo della fotografia per ogni singola festa.

12°

Indica il personaggio o attore fotografato. Al cambiare dell'attore cambierà anche la lettera usata per l'identificazione.

Esempio:

Codice immagine: CN074R89001A

2. Personaggio

20 colonne, tipo carattere.

In questo campo viene riportato per esteso il nome del personaggio fotografato.

Esempio:

Personaggio: ARLECCHINO

3. Codice Personaggio

8 colonne, tipo carattere.

Tale campo si compila da sinistra verso destra ed è composto di otto caratteri così ripartiti:

1°, 2°, 3°, 4°

Si riportano le prime quattro lettere che compongono il nome del personaggio fotografato.

5°, 6°, 7°, 8°

Si riportano le prime quattro lettere che compongono il nome della città, comune o frazione in cui il personaggio è stato fotografato.

Esempio:

Codice Personaggio: ARLE RORE

4. Descrizione azione

250 colonne, tipo carattere.

In questo campo si inseriscono tutte quelle informazioni che riguardano le azioni svolte dal Personaggio.

Esempio:

Descrizione azione: LO-SPADONARO-ESEGUE-LA-DANZA-DELLE-SPADE

5. Fotografo

15 colonne, tipo carattere.

In questo campo viene inserito il cognome e l'iniziale del nome di chi ha realizzato la fotografia.

Esempio:

Fotografo: GRIMALDI-R.

6. Compilatore

15 colonne, tipo carattere.

In questo campo viene inserito il cognome e l'iniziale del nome di chi ha schedato la fotografia.

Esempio:

Compilatore: PORPORATO-D.

7. Annotazioni

100 colonne, tipo carattere.

S'inseriscono in questo campo eventuali annotazioni o caratteristiche della fotografia.

Esempio:

Annotazione: SI NOTANO I NASTRI PRESENTI SUL CAPPELLO DELLO SPADONARO

6.2 Banca Dati Festa

Identità scheda

1. Codice festa

8 colonne, tipo carattere.

Il seguente campo si compila da sinistra verso destra ed è composto di otto caratteri suddivisi nel seguente modo:

1°, 2°

Sigla automobilistica della provincia in cui è localizzato il comune.

3°, 4°, 5°

Numero d'ordine alfabetico del comune in analisi (Codice comuni dell'ISTAT).

6°

Iniziale della località, sia essa città, paese o frazione in cui è stato realizzato il rilievo fotografico.

7°, 8°

Anno nel quale si è svolta la festa o cerimonia.

Esempio:

Codice festa: CN074R89

2. Nome Comune

20 colonne, tipo carattere.

Si adotta la denominazione attuale e completa del Comune; i nomi composti sono scritti senza trattino tranne i casi speciali in cui lo stesso sia presente nell'elenco ISTAT.

Esempio:

Nome Comune: SAMPEYRE

3. Provincia

2 colonne, tipo carattere.

Per costruire questo codice si utilizzano le sigle delle targhe automobilistiche. Per le province piemontesi:

| | |
|-------------|----|
| Alessandria | AL |
| Asti | AT |
| Biella | BI |
| Cuneo | CN |
| Novara | NO |
| Torino | TO |
| Verbania | VB |
| Vercelli | VC |

4. Nome festa

25 colonne, tipo carattere.

Si indica per esteso il nome della festa.

Esempio:

Nome festa: BAIO-DI-SAMPEYRE

5. Categoria festa

25 colonne, tipo carattere.

In questo campo si identifica la categoria di appartenenza della festa o cerimonia schedata. Sono possibili le seguenti categorie:

CICLO DELL'ANNO

CICLO DELLA VITA

CICLO PRODUTTIVO

6. Sotto-categoria

25 colonne, tipo carattere.

In questo campo si inserisce per esteso il periodo dell'anno in cui la festa o cerimonia si svolge.

Esempio:

Sotto-categoria: CARNEVALE

7. Data

20 colonne, tipo carattere.

In questo campo viene riportata la data della festa in esame.

Esempio:

Data festa: 1989-SETTEMBRE-14-17

8. Annotazioni

100 colonne, tipo carattere.

S'inseriscono in questo campo eventuali annotazioni o singolarità della festa o cerimonia.

Esempio:

Annotazioni: LA-BADIA-DI-SAMPEYRE-SI-SVOLGE-OGNI-5-ANNI

6.3 Banca Dati Personaggi

Identità scheda

1. Codice Personaggio

8 colonne, tipo carattere.

Tale campo si compila da sinistra verso destra ed è composto di otto caratteri così ripartiti:

1°, 2°, 3°, 4°

Vengono riportate le prime quattro lettere che compongono il nome del personaggio fotografato.

5°, 6°, 7°, 8°

Si riportano le prime quattro lettere che compongono il nome della città, comune o frazione in cui la maschera è stata fotografata.

Esempio:

Codice Personaggio: ARLERORE

2. Personaggio

20 colonne, tipo carattere.

In questo campo viene riportato per esteso il nome dell'attore fotografato.

Esempio:

Personaggio: ARLECCHINO

3. Descrizione abito

150 colonne, tipo carattere.

Si elencano le caratteristiche del vestito della Maschera fotografata tralasciando le particolarità del copricapo le quali verranno descritte nel campo successivo.

Esempio:

Descrizione abbigliamento:

CORPETTO-RICCAMENTE-RICAMATO CAMICIA-E-GUANTI-BIANCHI
CRAVATTA POLSINI-COLORATI PANTALONI-NERI

4. Descrizione copricapo

100 colonne, tipo carattere.

Si elencano le caratteristiche del copricapo dell'attore fotografato.

Esempio:

Descrizione copricapo: RICOPERTO-DI-FIORI-DI-CARTA-E-COCCARDE

5. Nastri/coccarde

100 colonne, tipo carattere.

Si segnalano i nastri e le coccarde facenti parte dell'abbigliamento del personaggio.

Esempio:

Nastri/coccarde: UNA CASCATA DI NASTRI DI-MOLTI-COLORI SCEN-
DONO-DAL-CAPPELLO-DELLO-SPADONARO

6. Azioni Personaggio

150 colonne, tipo carattere.

In questo campo si inseriscono tutte quelle informazioni che riguardano le azioni svolte dalla Maschera/Attore presa in esame.

Esempio:

Azioni personaggio: LO-SPADONARO-COMPONE-LE-DIVERSE-FIGURE-
DELLA-DANZA-DELLE-SPADE SCORTA-ARMATA-AL SANTO

7. Oggetti

100 colonne, tipo carattere.

In questo campo si elencano gli oggetti che caratterizzano il personaggio.

Esempio:

Oggetti: SPADA

8. Animali

50 colonne, tipo carattere.

In questo campo si elencano gli animali che caratterizzano il personaggio.

Esempio:

Animali: TOPO-MORTO

9. Vegetali

50 colonne, tipo carattere.

In questo campo si elencano gli elementi vegetali che caratterizzano il personaggio.

Esempio:

Vegetali: BASTONE

10. Annotazioni

100 colonne, tipo carattere.

S'inseriscono in questo campo eventuali annotazioni o particolarità del personaggio/attore

Esempio:

Annotazioni:

IL-COSTUME-DEI-DANZATORI-DI-VENAUS-È-SIMILE-A-QUELLO-DEI-DANZATORI-DI-GIAGLIONE

6.4 Banca Dati Fonti

Identità scheda

1. Codice festa

6 colonne, tipo carattere.

Il seguente campo si compila da sinistra verso destra ed è composto di sei caratteri suddivisi nel seguente modo:

1°, 2°

Sigla automobilistica della provincia in cui è localizzato il comune.

3°, 4°, 5°

Numero d'ordine alfabetico del comune in analisi (ordine fornito dal Codice comuni dell'ISTAT).

6°

Iniziale della località, sia essa città, paese o frazione in cui è stato realizzato il rilievo fotografico.

Esempio:

Codice festa: CN074R

2. Codice Personaggio

8 colonne, tipo carattere.

Tale campo si compila da sinistra verso destra ed è composto di otto caratteri così ripartiti:

1°, 2°, 3°, 4°

Vengono riportate le prime quattro lettere che compongono il nome del personaggio fotografato o descritto.

5°, 6°, 7°, 8°

Si riportano le prime quattro lettere che compongono il nome della città, comune o frazione in cui il personaggio è stato fotografato o descritto.

Esempio:

Codice Personaggio: ARLERORE

3. Personaggio

20 colonne, tipo carattere.

In questo campo viene riportato per esteso il nome del personaggio fotografato o descritto.

Esempio:

Personaggio: ARLECCHINO

4. Nome comune

20 colonne, tipo carattere.

Si adotta la denominazione attuale e completa del comune; i nomi composti sono scritti senza trattino tranne i casi speciali in cui lo stesso sia presente nell'elenco ISTAT.

Esempio:

Nome comune: SAMPEYRE

5. Codice provincia

2 colonne, tipo carattere.

Per costruire questi codici si utilizzano semplicemente le sigle delle targhe automobilistiche, per le province piemontesi i codici provincia risultano essere:

| | |
|-------------|----|
| Alessandria | AL |
| Asti | AT |
| Biella | BI |
| Cuneo | CN |
| Novara | NO |
| Torino | TO |
| Verbania | VB |
| Vercelli | VC |

6. Nome festa

25 colonne, tipo carattere.

Si indica per esteso il nome della festa.

Esempio:

Nome festa: BADÌA-DI-SAMPEYRE

7. Data

50 colonne, tipo carattere.

In questo campo vengono riportate le informazioni temporali della festa o cerimonia.

Esempio:

Data: ULTIMA-DOMENICA-DI-CARNEVALE

8. Azione Personaggio

250 colonne, tipo carattere.

In questo campo si inseriscono le informazioni che riguardano le azioni svolte del personaggio fotografato o descritto.

Esempio:

Azione: LO-SPADONARO-ESEGUE-LA DANZA-DELLE -SPADE

9. Descrizione abito

150 colonne, tipo carattere.

Si elencano le caratteristiche del vestito dell'attore fotografato o descritto tralasciando le particolarità del copricapo le quali verranno descritte nel campo successivo.

Esempio:

Descrizione abito: GIACCA-E-PANTALONI-NERI-CON-NASTRO-ROSSO-LATERALE CORPETTO-RICAMATO-E-GROSSA-CINTURA-IN-CUOIO

10. Descrizione copricapo

100 colonne, tipo carattere.

Si elencano le caratteristiche del copricapo dell'attore fotografato o descritto.

Esempio:

Descrizione copricapo: RICOPERTO-DI-FIORI-DI-CARTA-E-COCCARDE

11. Nastri/coccarde

100 colonne, tipo carattere.

Si segnalano i nastri e le coccarde facenti parte dell'abbigliamento del personaggio.

Esempio:

Nastri/coccarde: LUNGHI-NASTRI-COLORATI-SCENDONO-DAL-CAP-PELLO-DELLO-SPADONARO

12. Oggetti

50 colonne, tipo carattere.

In questo campo si elencano gli oggetti che caratterizzano il personaggio.

Esempio:

Oggetti: SPADA

13. Animali

50 colonne, tipo carattere.

In questo campo si elencano gli animali che caratterizzano il personaggio.

Esempio:

Animali: TOPO-MORTO

14. Vegetali

50 colonne, tipo carattere.

In questo campo si elencano gli elementi vegetali che caratterizzano il personaggio.

Esempio:

Vegetali: BASTONE

15. Fonte

50 colonne, tipo carattere.

Vengono riportate le informazioni sulla fonte da cui è stata tratta l'immagine o la descrizione schedata.

Esempio:

Fonte: TOSCHI P., 1955: P. 208

16. Annotazioni

100 colonne tipo carattere.

Si inseriscono in questo campo eventuali annotazioni o caratteristiche dell'immagine o descrizione schedata.

Esempio:

Annotazione: LA DESCRIZIONE DEL TOSCHI È UNITA AD UNA BUONA FOTOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- Eliade M. (1948, 1976), *Traité d'histoire des religions*, Paris, Payot; trad. it. *Trattato di storia delle religioni*, Torino, Boringhieri.
- Eliade M. (1949, 1982), *Le mythe de l'éternel retour. Archétypes et répétition*, Paris, Gallimard; trad. it. *Il mito dell'eterno ritorno*, Roma, Borla.
- Eliade M. (1956, 1973), *Le Sacré et le Profane*, Paris, Gallimard; trad. it. *Il sacro e il profano*, Torino, Boringhieri.
- Bianco C. (1988), *Dall'evento al documento*, Roma, Cisu.
- Bravo G.L. (1984), *Festa contadina e società complessa*, Milano, Angeli.
- Cappa Bava G., Jacomuzzi S. (1989), *Del come riconoscere i santi*, Torino, SEI.
- Collier J. (1980) *Apprendimento dell'antropologia visiva*, "La ricerca folklorica", n. 2.
- Colombetti M. (1985), *Le idee dell'intelligenza artificiale*, Milano, Mondadori.
- Gallino L. (1996), *Banche dati e ricerca universitaria*, in Grimaldi Renato (a cura di), *Tecniche di ricerca sociale e computer*, Torino, Omega Edizioni, pp. 323-333.
- Gallino L. (1980), *La società. Perché cambia, come funziona*, Torino, Paravia.
- Grimaldi P. (1993), *Il calendario rituale contadino. Il tempo della festa e del lavoro fra tradizione e complessità sociale*, Milano, Angeli.
- Grimaldi P. (1996) *Tempi grassi, Tempi magri. Percorsi etnografici*, Torino, Omega Edizioni.
- Grimaldi P., Porporato D., (1997), *La baia di Sampeyre. Per un archivio multimediale*, Torino, Omega Edizioni.
- Grimaldi R. (a cura di) (1996), *Tecniche di ricerca sociale e computer*, Torino, Omega Edizioni.
- Grimaldi R. (1996), *Alle radici dei modelli del comportamento. Contributi per l'osservazione e l'analisi delle strutture rituali*, Dipartimento di scienze sociali, Università di Torino.
- Grimaldi R., Trincherò R., (1996), *Sistemi esperti e beni culturali*, in D'Agostino, G. (a cura di), *Antropologia e informatica*, "Quaderni del Circolo Semiologico Siciliano", n. 45, Palermo, Epos, pp. 77-107.
- Minervini E., Spini S., (1980), *Introduzione*, "La ricerca folklorica", n. 2. pp. 3-4.
- Negrotti M., (1993), *Per una teoria dell'artificiale: tra natura, cultura e tecnologie*, Milano, Angeli.
- Porporato D., (1994), *L'orso di Volvera*, relazione per il corso di Storia delle tradizioni popolari, Facoltà di Magistero, Università di Torino.
- Putti R., (1993), *Navigazione nei dati etnografici*, "Ossimori", n. 2, pp. 44-53.