

Tiziana Possemato, *Entity modeling: la terza generazione della catalogazione*, premessa di Philip E. Schreier; prefazioni di Carlo Bianchini e Maurizio Vivarelli; introduzione di Mauro Guerrini. Firenze: Firenze University Press, 2024. 334 p. (Biblioteche & bibliotecari; 11). ISBN: 9791221503920 (cartaceo); 9791221503937 (e-book: PDF).

Ci sono libri che hanno la rara virtù di saper guardare al di là degli steccati di una disciplina e di invitare il lettore ad andare oltre, ad attraversare terre incognite, a battere i sentieri impervi del pensiero, conducendolo al cuore del linguaggio, alle sue origini, alle sue pratiche d'uso e di comunicazione. Ebbene, il libro di Tiziana Possemato fa parte per diritto intellettuale di questa rara e 'bella scola', perché pone questioni fondative che hanno a che fare in ambito catalogafico con i concetti di 'entità' e 'identità', riconducibili rispettivamente entro i perimetri filosofici dell'ontologia e della metafisica. Le 'entità' (definite dall'autrice *real world entity*) sono infatti, dal suo punto di osservazione, tutti quegli oggetti che fanno parte dell'inventario del mondo (un libro, un quadro, un brano musicale, una città, un autore letterario ecc.), mentre le 'identità' (*real world objects*) rappresentano le loro manifestazioni, le loro proprietà, i loro differenti profili, che possono essere mutevoli nello spazio e nel tempo (ad esempio le differenti denominazioni storiche di Istanbul, Bisanzio, Costantinopoli). Questioni fondative che diventano più complesse e acquistano un particolare rilievo se proiettate nel contesto digitale, tanto che per rispondere alla domanda sottesa al testo – vale a dire come «descrivere, *in modo intelligibile a una macchina*, tutto ciò che si trova nel nostro mondo» (p. 11) – Possemato si è avvalsa di una solida impalcatura teorica, saldamente ancorata alle discipline che hanno accompagnato il suo percorso formativo e professionale: la filosofia appunto, la biblioteconomia e l'informatica. La risposta è di tale complessità che l'autrice, per districare i fili semantici di una complicata matassa terminologica e concettuale, si appella alla più illustre tradizione catalogafica del XX e del XXI secolo, padroneggiata con decisa e ammirevole competenza. La puntuale rassegna di alcune pratiche di modellamento delle entità bibliografiche (IFLA LRM, BIBFRAME, Wikidata, RDA, CIDOC CRM, Schema.org, RiC-O) e l'accurata analisi di specifici casi di studio, grazie all'esperienza maturata nell'ambito della comunità che fa capo al progetto internazionale SHARE-VDE, le consentono di prospettare, con intelligente prudenza ma con fermezza e sicurezza, l'*entity modeling* come 'la terza generazione' della catalogazione.

Le entità, se osservate come facenti parte di una struttura reticolare, tale che ciascuna di esse è in potenziale e fattuale relazione con altre *n* entità che popolano il nostro mondo, si propongono agli occhi dell'osservatore (di chi le cataloga e di chi ne fruisce) come una realtà 'proteiforme' (perché innervata in un composito sistema di relazioni) e mobile (perché le sue diverse proprietà possono mutare a seconda delle circostanze e del tempo). Come afferma l'autrice, «la molteplicità di profili o delle identità rende l'entità un oggetto sfaccettato, dai confini non sempre chiari e definiti. Le cose del mondo modificano le loro proprietà nel tempo, ma noi non possiamo rinunciare a identificarne i confini, nonostante questo elemento di fluidità» (p. 30). La scommessa teorica e applicativa consiste proprio in questo cambio di paradigma: descrivere ciò che è permanente senza rinunciare alla sua impermanenza, alla sua fluidità, alle innumerevoli relazioni e occasioni di conoscenza che ci propongono e ci offrono le tecnologie del web semantico. Tanto più se gli oggetti descritti sono patrimonio comune di più domini del sapere (l'"universo" MAB e non solo), spesso con reciproche interferenze intellettuali. Il modello proposto ne offre la loro rappresentazione in una semantica che possa essere condivisibile con le macchine e riusabile in diversi contesti e da diverse tipologie di utenti, dando rilievo al sistema comunicativo e relazionale che governa la nostra vita, il nostro legame con gli altri e con le cose del mondo. Il paradosso filosofico della nave di Teseo si traduce così nel paradosso bibliografico di catalogare l'identità fluttuante delle cose del mondo, salvaguardandone la pri-

migenia identità. In fondo, e a pensarci bene, quella proposta da Possemato è un'operazione filologica, perché per ciascuna entità è possibile generare e rappresentare lo *stemma codicum* delle sue filiazioni e delle sue relazioni trasversali tra più domini della conoscenza.

Ma il valore aggiunto di questo libro consiste nella sua originale struttura logica. Essa, infatti, conferma l'argomentazione dell'autrice a un paratesto letterario, che scandisce i quattro capitoli del volume avendo a riferimento il pensiero di alcuni filosofi o scrittori (Pessoa, Whitman, Schopenhauer, Eraclito, Hegel, Shakespeare) le cui citazioni, poste in esergo, funzionano da soglia ai singoli capitoli e da guida esplicativa ai loro contenuti. Illuminante è la citazione di Pirandello, collocata ad apertura del libro: una sorta di meta-testo, a significare come la mutevolezza dei punti di vista cambia l'identità degli oggetti che abitano il nostro mondo.

Cambia, todo cambia, così cantava Julio Numhauser Navarro agli inizi degli anni Ottanta.

Gianfranco Crupi
Sapienza Università di Roma

Carlo Bianchini; Paolo Munini, *ClAG: classificazione dei giochi per ludoteche e biblioteche*. Udine: Comune di Udine, 2024. 85 p. (Quaderni ludici; 4). ISBN 9788897360100.

Questo libretto che presenta un nuovo sistema di classificazione per i giochi è rimarchevole e merita l'interesse dei bibliotecari per diversi aspetti.

In primo luogo, il volume considera come un oggetto di catalogazione e classificazione i giochi, facendo riferimento innanzitutto a quelli da tavolo conservati e utilizzati in ludoteche e biblioteche, ma estendendo al contempo il concetto a qualsiasi attività ricreativa. Il tema è oggetto di una vasta letteratura, che gli autori hanno consultato e citato per arrivare a una definizione di gioco – nel senso inglese di *game* – come un particolare tipo di attività ludica – intesa più in generale come *play* – che preveda una componente di sfida sulla base di regole determinate. Secondo Roger Caillois se ne possono distinguere alcune categorie principali, che gli autori hanno ripreso nel loro sistema di classificazione: giochi di lotta, di caso, di imitazione e di vertigine. Classificare giochi rappresenta un bell'esempio di ampliamento a materiali non librari dei principi di organizzazione della conoscenza tradizionalmente sviluppati nelle biblioteche.

In secondo luogo, proporre un nuovo schema di classificazione è una scelta controcorrente rispetto alla prevalente tendenza a trascurare questo tipo di *knowledge organization system* (KOS) a favore di strumenti all'ultimo grido sia intellettuali, come *hashtag*, tassonomie, ontologie o grafi di conoscenza, sia automatici, come l'elaborazione del linguaggio naturale basata sui *large language model* (LLM). Confortato dalla sua approfondita conoscenza del patrimonio professionale lasciatoci da Ranganathan, Bianchini resta invece (come chi scrive) convinto della validità delle classificazioni. Nulla impedisce di applicarle ai contesti digitali – ai quali risultano anzi adattissime, come già aveva notato Eugenio Gatto – specialmente quando dotate di una notazione espressiva che può essere sfruttata per proporre agli utenti visualizzazioni dinamiche dei documenti ordinate sistematicamente, anziché secondo criteri alfabetici.

Una notazione del genere Bianchini e Munini la forniscono, basata naturalmente su un'analisi a faccette dei giochi; la sperimentazione con i materiali dell'Archivio italiano dei giochi realizzato dal Comune di Udine li ha portati a individuarne sei, il cui ordine di citazione prescritto è il seguente: spazio di gioco, materiali, ambientazione, esito, genere, età. Così, per esempio, il popolare gioco "Un, due, tre, stella!" è descrivibile come campo di gioco libero, senza materiali, privo di ambientazione particolare, con un solo vincitore,