

I Seminari di approfondimento

Filippo Astori | filippo.astori@unica.it

L'edizione 2022 del LUDiCa ha ospitato, al pari delle precedenti, una serie di seminari di approfondimento aventi per oggetto aspetti particolari dell'interazione tra scienze umanistiche e tecnologie digitali, come anche temi legati più squisitamente alla storia politica, sociale o artistica della comunità ospitante.

Gli obiettivi degli incontri, svoltisi sia nell'ambito della «bottega digitale», sia durante la settimana di «campo estivo» presso la comunità di Orani, sono stati molteplici. In primis, vi era quello di aiutare studenti e studentesse a sviluppare un approccio ampio ma critico al mondo dell'umanistica digitale e pubblica. Si desiderava inoltre offrire ai partecipanti momenti specifici in cui apprendere i primi rudimenti per un utilizzo metodologicamente corretto ed efficace degli strumenti e dei software impiegati durante tutto il laboratorio. Infine, il desiderio era anche quello che esperte ed esperti di ambiti scientifici e professionali diversi, condividendo il proprio bagaglio di conoscenze e esperienze, aiutassero i ragazzi a rispondere all'interrogativo di ricerca di questa edizione, ovvero: qual è la storia della comunità di Orani e del suo antico Marchesato? E come la si può studiare e raccontare attraverso l'utilizzo di strumenti digitali e col coinvolgimento attivo della cittadinanza?

Il primo seminario, dal titolo «Costruire e commentare una bibliografia digitale con Zotero» ha avuto luogo il 23 maggio. Durante questo appuntamento, il dottor Filippo Astori (Università di Cagliari) ha mostrato il funzionamento di questo popolarissimo *reference management software*, come utilizzarlo per gestire facilmente il materiale bibliografico di un qualsiasi progetto (tesi, ricerca, articolo scientifico ecc.) e come generare agevolmente i relativi riferimenti bibliografici nel testo usando i diversi stili citazionali.²⁵

A questo primo appuntamento di carattere pratico-metodologico, nel corso della bottega digitale, hanno poi fatto seguito ulteriori due incontri aventi la medesima impostazione. Il primo tra questi, avvenuto il 31 maggio, ha visto impegnata la dottoressa Beatrice Schivo (Università di Cagliari) nella presentazione del *content management system* Omeka-S e del suo impiego per la metadazione e descrizione in forma standardizzata di diverse tipologie di oggetti culturali (docu-

²⁵ M. J. Arba, *Cos'è successo al LUDiCa il 23 maggio?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/05/24/cose-successo-al-ludica-il-23-maggio/>>, consultato il 3/10/2023.

menti archivistici, beni archeologici, risorse fotografiche e audiovisive, interviste, ecc.).²⁶

Il secondo, dal titolo «Condurre e registrare un'intervista: dalla teoria alla pratica», ha avuto invece come protagonista Marco Lutz, ricercatore di Etnomusicologia dell'Università di Cagliari. Nel corso di questo incontro, studenti e studentesse hanno avuto la possibilità di apprendere gli strumenti di base utili alla realizzazione di interviste per la raccolta di testimonianze orali; strategie e competenze che sarebbero poi tornate loro utilissime nel corso della settimana di campo estivo.²⁷

A naturale completamento di questi tre seminari pratico-applicativi, LUDiCa 2022 ne ha ospitato altrettanti dal taglio più teorico, volti alla presentazione di interrogativi, problematiche e metodologie nate dall'interazione tra le possibilità aperte delle tecnologie digitali e le diverse discipline di stampo tradizionalmente umanistico. Il primo tra questi, dal titolo «Informazioni sulle informazioni: contenuti digitali, usabilità e comunicazione», ha affrontato il tema della descrizione del patrimonio culturale e della restituzione dei dati. La relatrice Eleonora Todde, archivista e ricercatrice presso l'Università di Cagliari, ha dialogato con gli studenti in particolare su come l'utilizzo degli strumenti informatici nelle scienze archivistiche abbia portato al ripensamento degli standard settoriali e alla necessità di trovare nuovi criteri descrittivi condivisi e interoperabili a livello internazionale.²⁸

Nel solco tracciato da questo seminario, si è poi inserita la lezione tenuta il 14 giugno dal professor Federico Valacchi (Università di Macerata), avente per oggetto il complesso rapporto tra archivi e dematerializzazione, e il ruolo che istituti di conservazione, archivisti e professionisti dell'informazione possono giocare nell'età delle macchine e dell'intelligenza artificiale.²⁹

Durante il campo estivo, nella splendida cornice dell'ex Chiesa di Sant'Andrea di Orani, si è svolto invece l'ultimo incontro teorico-metodologico, avente come titolo «Dal materiale all'immateriale. Lo scavo

26 M. Ferraro, *Cos'è successo al LUDiCa il 31 maggio?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/01/cose-succes-so-al-ludica-il-31-maggio/>>, consultato il 3/10/2023. Il titolo dell'intervento della dottoressa Schivo è stato: «Costruire una fonte informativa con Omeka-S».

27 S. Pattatu, *Cos'è successo al LUDiCa il 1° giugno?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/03/cose-successo-al-ludica-il-1-giugno/>>, consultato il 3/10/2023.

28 M. Ferraro, *Cos'è successo al LUDiCa il 31 maggio?*, cit.

29 A. Scalas, *Cos'è successo al LUDiCa il 14 giugno?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/15/cose-successo-al-ludica-il-14-giugno/>>, consultato il 3/10/2023.

archeologico al tempo dell'umanistica digitale e pubblica».³⁰ Con esso, il professor Carlo Lugliè ha voluto illustrare agli studenti e alla comunità alcuni percorsi di integrazione tra ricerca archeologica e sistemi digitali, con un'attenzione particolare anche alle strategie di restituzione pubblica dei risultati promossi dal [Museo dell'Ossidiana di Pau](#).³¹

Inframmezzati agli interventi presentati sin qui, LUDiCa 2022 ha poi voluto ospitare i giovani dottori di ricerca, Álvaro Casillas Pérez (Universidad de Alcalá) e Alessandro Laruffa (Università La Sapienza di Roma), con l'intento di mostrare a studenti e studentesse due *best practices* capaci di unire proficuamente ricerca storica e utilizzo di applicativi informatici all'interno di un percorso di ricerca dottorale. Il primo, in particolare, ha illustrato nel corso del suo intervento intitolato «In un mare di tags XML/TEI», come ha progettato e applicato un metodo di *text mining* nell'analisi della corrispondenza inviata dalle spie al servizio della Monarchia ispanica residenti a Costantinopoli, allo scopo di giungere a una migliore comprensione del mondo marittimo ottomano del XVI secolo.³²

Nel pomeriggio del 3 giugno, Alessandro Laruffa ha voluto invece rievocare con gli studenti il percorso che lo ha condotto dal LUDiCa 2020 al [CS Digital](#) della Katholieke Universiteit di Leuven (Belgio), soffermandosi sui diversi applicativi di *network analysis* impiegati nel suo lavoro di ricerca, incentrato sul sistema di relazioni interpersonali esistente nell'Associazione degli Storici Europei durante gli anni '80 del XX secolo.³³

I seminari «Il Museo Nivola tra arte e comunità» e «Alla scoperta del patrimonio culturale con il Gamepad» hanno operato invece da

30 Vd. A. Deledda, *La quinta giornata: gli ultimi incontri e la chiusura delle schede*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/24/la-quinta-giornata-gli-ultimi-incontri-e-la-chiusura-delle-schede/>>, consultato il 19/10/2023.

31 Il professor Carlo Lugliè è venuto tristemente a mancare nell'estate del 2023, durante i lavori di realizzazione del presente volume. Titolare della cattedra di Preistoria e Protostoria presso l'ateneo di Cagliari, responsabile del LASP □ Laboratorio di Antichità Sarde e Paletnologia, direttore del Museo dell'Ossidiana di Pau (OR), nel corso della sua pluridecennale attività di scavo e ricerca ha instancabilmente promosso l'integrazione tra metodologie della ricerca archeologica, complessi analitici applicativi e strumenti computazionale. La sua scomparsa lascia un vuoto difficilmente colmabile tra i suoi cari ma anche all'interno della comunità scientifica.

32 Vd. M. Cogoni, *Cos'è successo al LUDiCa il 26 maggio?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/05/27/cose-successo-al-ludica-il-26-maggio/>>, consultato il 3/10/2023.

33 Vd. L. Zucca, *Cos'è successo al LUDiCa il 3 giugno?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/06/cose-successo-al-ludica-il-3-giugno/>>, consultato il 3/10/2023. Il titolo dell'intervento della dottor Laruffa è stato: «Dal LUDiCa a Leuven: esperienze transnazionali di storia digitale».

ponte tra bottega digitale e campo estivo, aprendo un breve ciclo di incontri incentrato sulla comunicazione e sulla fruizione dei beni culturali attraverso le tecnologie digitali. Durante il primo di questi, il dottor Sergio Flore e la professoressa Sabina Pavone rispettivamente responsabile della mediazione e dei servizi educativi del [Museo Nivola](#) di Orani e docente di Storia moderna all'Università di Macerata, oltre che componente del Consiglio direttivo della [Associazione Italiana di Public History](#) (AIPH) – hanno conversato intorno al rapporto tra progettazione museale e *Public History*, soffermandosi in particolare sulle attività didattiche e culturali attraverso le quali il Museo Nivola dialoga con le comunità del territorio in cui è inserito.³⁴

Nel pomeriggio del primo giorno di campo estivo, il dottor Jorma Ferino, in qualità di esperto in nuove tecnologie e tecniche di visualizzazione, nonché socio fondatore della [SJM TECH](#), azienda operante nel settore del 3D, ha voluto invece proporre a studenti e studentesse un panorama delle metodologie di comunicazione dei beni culturali basate su tecniche di *gamification*, tecnologie del videogame, realtà virtuale e aumentata.³⁵

L'ultima serie di seminari, tenutisi al termine di ogni giornata di attività svoltesi a Orani, si è focalizzata su aspetti specifici della sua storia politica, sociale e artistica della comunità, per offrire agli studenti e al pubblico chiavi di lettura delle diverse tracce lasciate dalla vicende passate sul tessuto della comunità oranese.

Il primo di questi appuntamenti, aperti anche alla cittadinanza, si è svolto la sera del 21 giugno e ha visto il professor Luca Porru impegnato a mostrare come, a partire dal Seicento, molte consorterie familiari dell'antico Marchesato di Orani siano riuscite a raggiungere ed occupare, attraverso abili strategie di ascesa sociale, posizioni di vertice nelle magistrature regie e nell'amministrazione ecclesiastica del Regno di Sardegna.³⁶

Nella suggestiva atmosfera di pizza *Su Postu* si è invece tenuto l'incontro del professor Mauro Salis intorno al tema «Immagini al servi-

34 Vd. F. Andreotti, *Cos'è successo al LUDiCa il 16 giugno?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/18/cose-suc-cesso-al-ludica-il-16-giugno/>>, consultato il 3/10/2023.

35 Vd. A. Deledda, *Ci siamo: il campo estivo LUDiCa è iniziato* <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/20/ci-siamo-il-campo-estivo-ludica-e-iniziato/>>, consultato il 19/10/2023.

36 Vd. A. Deledda, *Incontri e interviste: il secondo giorno ad Orani*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/21/incon-tri-e-interviste-il-secondo-giorno-ad-orani/>>, consultato il 20/10/2023. Il titolo dell'intervento del dottor Porru è stato: «Servire, proteggere, governare il territorio: le élites locali nel marchesato di Orani».

zio della storia: produzione artistica e dinamiche sociali nella Orani di età moderna». Attraverso un'analisi delle iconografie sacre conservate nella Chiesa del Rosario di Orani, il docente delle università di Cagliari e Sassari ha voluto illustrare come lo studio e la conoscenza delle opere e degli arredi realizzati per ornare gli edifici ecclesiastici siano un utile strumento per ricostruire la storia di una data comunità e comprenderne alcune connotazioni connesse alla devozione e alla spiritualità.³⁷

Infine, nel pomeriggio del 23 giugno, si è tenuta la conferenza itinerante «Architettura ad Orani tra Età Moderna e prima Età Contemporanea». Guidando studenti e oranesi per le vie del piccolo borgo, lo storico dell'architettura Marcello Schirru (Università di Cagliari) ha spiegato come specifici caratteri architettonici ed urbanistici possano rivelare importanti informazioni sull'evolversi della cultura, della strategie di committenza e della situazione politica in un determinato contesto geografico nel corso del tempo.³⁸

37 Idem, *La terza giornata: tra fonti e tradizioni antiche e moderne*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/22/la-ter-za-giornata-tra-fonti-e-tradizioni-antiche-e-moderne/>>, consultato il 20/10/2023.

38 Vd. A. Deledda, *Sui riti sacri: il riassunto della quarta giornata*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/23/sui-riti-sacri-il-riassunto-della-quarta-giornata/>>, consultato il 20/10/2023.