

Consiglio Nazionale delle Ricerche

ISBN 9788897317357

ISSN 2035-794X

RiMe

Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea

n. 1/I n. s., dicembre 2017

**Scienze umane, dalla produzione di nuova conoscenza
alla disseminazione e ritorno**

**Humanities, from production of new knowledge
to dissemination and back**

A cura di
Giovanni Sini

DOI: 10.7410/1287

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea
<http://rime.cnr.it>

Special Issue

**Scienze umane, dalla produzione
di nuova conoscenza alla
disseminazione e ritorno**

**Humanities, from production
of new knowledge to
dissemination and back**

A cura di
Giovanni Sini

Direttore responsabile

Luciano GALLINARI

Segreteria di redazione

Esther MARTÍ SENTAÑES

Comitato di redazione

Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Gessica DI STEFANO, Yvonne FRACASSETTI, Raoudha GUEMARA, Maria Grazia KRAWCZYK, Maurizio LUPO, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Sebastiana NOCCO, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Oscar SANGUINETTI, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Federica SULAS, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI

Comitato scientifico

Luis ADÃO DA FONSECA, Sergio BELARDINELLI, Michele BRONDINO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Giorgio ISRAEL, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Emilia PERASSI, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Sergio ZOPPI

Comitato di lettura

In accordo con i membri del Comitato scientifico, la Direzione di RiMe sottopone a referee, in forma anonima, tutti i contributi ricevuti per la pubblicazione

Responsabile del sito

Claudia FIRINO

RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (<http://rime.cnr.it>)

Direzione: via G.B. Tuveri, 128 - 09129 CAGLIARI - I

Segreteria editoriale: via G.B. Tuveri 128 -09129 CAGLIARI - I

Telefono: +39 070403635 / 70 -Fax: +39 070498118

Redazione: rime@isem.cnr.it (invio contributi)

RiMe 1/I n. s.

Special Issue

Scienze umane, dalla produzione di nuova conoscenza alla disseminazione e ritorno

Humanities, from production of new knowledge
to dissemination and back

a cura di

Giovanni Sini

Indice

Giovanni Sini	5-24
<i>La circolarità virtuosa della conoscenza, riflessioni per un'introduzione / The virtuous circularity of knowledge, considerations for an introduction.</i>	
Francesca Desogus	25-40
<i>Il fondo Lepori dell'Archivio storico comunale di Cagliari / The Lepori collection of the municipal Historical Archive of Cagliari.</i>	
Chiara Ottaviano	41-56
<i>La 'crisi della storia' e la Public History / 'Crisis of History' and Public History.</i>	
Enrica Salvatori	57-94
<i>Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina / Digital (Public) History: the new road of an ancient Discipline.</i>	
Giampaolo Salice	95-117
<i>Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età</i>	

- moderna, *un progetto di umanistica digitale* / Migrations and internal colonization in the Early Modern Mediterranean, *a digital humanities project*.
Andrea Zannini 119-126
Insegnamento della storia e/è public history / History teaching and/is public history.
- Elisabetta Gola - Alice Guerrieri - Emiliano Ilardi - Donatella Capaldi 127-137
Insegnare la Storia con le serie TV. Il medioevo visto con gli occhi de Il trono di spade / Teaching History with TV series. Middle Ages seen through Games of thrones.
- Esther Martí Sentañes 139-156
Entre juego y nuevas tecnologías: una experiencia de divulgación de la investigación en historia en educación secundaria / Between Game and New technologies: an experience of dissemination of research in History in Secondary School.
- Giovanna Pietra - Maria Gerolama Messina - Emilio Capalbo 157-180
Musica nuova per Monte Sirai - Archeologia in musica / New Music for Monte Sirai - Archeology in music.
- Mylène Pardoën 181-193
L'archéologie du paysage sonore : de la théorie à la pratique / The Archaeology of sound landscape: from theory to practice.
- Roberto Lai 195-217
Tecnologie digitali, territorio e beni culturali: una grande opportunità per la Sardegna / Digital technologies, territory and cultural heritage: a great opportunity for Sardinia.

La circolarità virtuosa della conoscenza, riflessioni per un'introduzione

The virtuous circularity of knowledge, considerations for an introduction

Giovanni Sini

(Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea - CNR)

Riassunto

La conoscenza e il suo ampliamento, diffusione e radicamento nella società è considerata come un processo circolare virtuoso autoalimentante composto di varie fasi. Tale idea di base è stata alla base della realizzazione del presente fascicolo composto di dieci saggi che approcciano la tematica in maniera multidisciplinare e interdisciplinare, privilegiando il settore della Public History e delle Digital Humanities.

Parole chiave

Circularità; Conoscenza; Disseminazione; Public History; Digital Humanities.

Abstract

Knowledge and its expansion, diffusion and rooting in society is considered as a virtuous circular process composed of various phases. This basic idea was the basis for the realization of the present special issue composed of ten essays that approach the issue in a multidisciplinary and interdisciplinary manner, favoring the Public History and Digital Humanities sectors.

Keywords

Circularity; Knowledge; Dissemination; Public History; Digital Humanities..

1. *Idea e motivazioni all'origine.* – 2. *Il Workshop e i luoghi della memoria.* – 3. *Il presente numero monografico.* – 4. *Conclusioni e inizio.* – 5. *Bibliografia.* – 6. *Siti Web.* – 7. *Immagini.* – 8. *Curriculum vitae.*

1. *Idea e motivazioni all'origine*

L'intento iniziale che ha portato alla realizzazione del presente Fascicolo nasce in seguito alla concomitanza di diversi fattori. Il primo è legato alla volontà di mettere su memoria durevole e trasmissibile l'esperienza portata avanti lo scorso anno con il workshop *Scienze umane, dalla produzione di nuova conoscenza alla disseminazione e ritorno* (<<http://www.isem.cnr.it/ProgPH.pdf>>). Ulteriore elemento 'motivante', più istituzionale, deriva dalla presenza di chi scrive

all'interno del progetto *E pluribus unum*. Il profilo identitario sardo dal Medioevo alla Contemporaneità¹. Altro fattore fondamentale che ha contribuito al presente Fascicolo è la convinzione, oramai radicata in chi scrive, che, facendo proprie le parole di altri, 'il tutto è più della somma delle singole parti'².

Tale assioma – chiamiamolo pure così, visti i precedenti illustri da cui è presa in prestito l'espressione! – porta alla concezione di un approccio all'esperienza della ricerca che si risolve in una forma circolare (Fig. 1) (Sini, 2009; 2015; 2017). Si fa iniziare per comodità personale tale processo virtuoso circolare dalla ricerca. Tuttavia, una fase diversa, come si vedrà, può essere individuata come principio. Si ritiene che ricerca, divulgazione, disseminazione, valorizzazione, tutela e, infine (*last but not least*), impegno civico in ambito delle Scienze umane e in favore di esse, siano aspetti di una medesima tematica: l'accrescimento e l'abbellimento culturale dell'individuo e della società. Sicuramente fini alti e nobili, apparentemente diversi, o comunque lontani, dal contingente quotidiano costruito di numeri e forme utili soprattutto per monetizzare e dare così valore categorizzante ad aspetti che, altrimenti, apparirebbero meno desiderabili. Tuttavia, un prodotto culturale di natura umanistica permea la società, ne alimenta il substrato. Le Scienze umane si occupano dell'uomo e pure dei suoi sogni e incubi. Cosa vuol dire? Significa che la ricerca in ambito delle Scienze umane sicuramente ha i suoi aspetti prettamente speculativi indirizzati agli specialisti, utili per il progredire epistemologico e conoscitivo della materia. Al

¹ Il Progetto, di cui è responsabile scientifico Luciano Gallinari, è di durata triennale complessiva ed è stato finanziato durante il 2015 dalla Regione Autonoma della Sardegna (RAS) ai sensi della L.R. 7/2007 n°7 annualità 2013 attraverso il bando *Invito a presentare progetti di ricerca fondamentale o di base*, pubblicato sul sito web di Sardegna Ricerche il 31 gennaio 2014. <<http://www.sardegna.com.it/index.php?xsl=558&tipodoc=3&esito=1&s=13&v=9&c=4200&c1=4200&id=40887&va=&b>>. Nel Progetto chi scrive è stato impegnato in ambito della ricerca di base e nel settore della sua disseminazione. Il presente fascicolo ricade all'interno delle attività del Progetto.

² L'espressione 'il tutto è più della somma delle singole parti', massima rappresentativa della psicologia della *Gestalt*, esprime da un lato il retroterra filosofico in cui la corrente psicologica in questione si sviluppò (l'espressione è contro l'elementismo, in voga nel XIX secolo) da un altro lato esprime sinteticamente il proprio modo di strutturazione logica del pensiero (ad esempio: un elemento se considerato all'esterno dell'insieme ha un significato differente se considerato in relazione con il suo insieme di appartenenza). Già Aristotele nella sua opera *Metafisica* fece riferimento al fatto che un insieme considerato come tale sarà differente se confrontato con la somma dei diversi elementi dello stesso insieme. Egli postulava, secondo questo principio, che mente e corpo sono un insieme unico. Per esemplificare la massima si fa l'esempio di un puzzle, il quale completo rappresenta una figura, mentre i singoli pezzi presi singolarmente saranno elementi con un significato differente se estrapolati dal loro posto nel disegno che vanno a rappresentare. Cfr.: Sini, 1984, pp. 113-114; Legrenzi, 2003, pp. 105-132; Ash, 2004.

contempo genera una propria linea, più o meno indipendente e più o meno intenzionale, di impatto sociale e civico. Tale 'linea' alimenta e forma la politica, la cultura, le identità di una persona e di una società. Ben si comprende la sua importanza e la sua potenzialità di incidere nel presente³.

Nella rappresentazione grafica realizzata (Fig. 1) sono state sintetizzate le fasi a partire dalla ricerca. Si individuano per tale processo circolare diversi momenti che, nella realtà – come si può notare in alcune esperienze descritte nei saggi qui presenti –, possono anche sovrapporsi o invertirsi o saltarne alcuni oppure ritornare, sempre all'interno dello stesso processo. Si sottolinea che ogni fase può essere portata a compimento da attori differenti. Gli *step* in questione si riferiscono a: produzione di nuova conoscenza, divulgazione / disseminazione, valorizzazione, consapevolizzazione sociale, tutela, creazione di surplus culturale, feedback. Le azioni successive alla prima, utili al trasferimento della conoscenza a livello sociale, sono la divulgazione e la disseminazione. Tali azioni creano nuovo sapere sia in chi riceve sia in chi trasmette. Tale nuova conoscenza va a generare consapevolezza individuale e sociale su una determinata tematica. È solo a questo punto che può essere affrontato un percorso di valorizzazione e tutela del bene culturale.

Le modalità per portare avanti le fasi delineate sono le più eterogenee. Come vi sono diverse e differenti forme di trasmettere tale prezioso prodotto della ricerca, vi sono anche diversi livelli e dimensione di consapevolezza dell'utilità sociale che una ricerca contributiva può avere. Alcuni aspetti di tale consapevolezza possono non essere presenti nella ricerca iniziale, la quale abbisogna di un nuovo surplus conoscitivo proveniente appunto dalla disseminazione o dalla valorizzazione, in maniera tale da averne un arricchimento. Ogni fase citata genera un micro surplus di sapere con il relativo feedback conoscitivo, utile per maturare culturalmente come individui e società. L'intero processo schematizzato agevola il raggiungimento di un nuovo sostrato culturale individuale e sociale, che apporta nuovi stimoli e proposte conoscitive e, più in generale, di miglioramento.

L'essere umano oggi gestisce le proprie attività attraverso il sempre più pervasivo impiego del computer. Il quale è stato ed è, e lo sarà, lo strumento e il capro espiatorio attraverso il quale l'individuo e la società si è modificato e

³ In un mondo globalizzato sempre maggiormente teso ad appiattire e nascondere le differenze invece che sottolinearle costruttivamente, l'impegno in ambito delle Scienze umane appare come la frontiera descritta da Gloria Anzaldúa: "*una herida abierta* dove il Terzo mondo si strofina contro il primo e sanguina, e il sangue dei due mondi si mescola formando un terzo paese: una cultura di confine" (Anzaldúa, 2000; Portelli, 2003, pp. 9-15).

tuttora muta nell'intimo. Si evolvono i sistemi dei processi mentali per accedere a una risorsa o usufruire di un servizio e anche per realizzare un prodotto. Si trasformano le esigenze e i bisogni subiscono una riorganizzazione. Si modifica la percezione del tempo e quindi, nella sostanza, la modalità di vivere e approcciarsi al proprio tempo. Il tempo del presente, dell'oggi, è sempre maggiormente compresso e teso all'attenzione spasmodica del momento attuale condiviso in maniera *social*, del momento di un...*like!* Il tempo dello ieri, del passato, è sempre più, come concezione, accezione e percezione individuale e sociale del tempo, sempre maggiormente distante e distaccata dal sé presente. In un'ottica di compressione temporale come quella che si vive oggi, dettata dall'affannoso tentativo di voler gestire, e controllare, una mole di dati e informazioni che si hanno a disposizione in maniera costante, crescente e spesso anche contrastante, il tempo del domani è ininterrottamente in avvicinamento. Vi è quindi uno spostamento anticipatorio e affannoso verso il tempo presente dell'oggi, lasciando così in secondo piano le eredità provenienti dal passato e la progettualità per il futuro⁴.

La schematizzazione proposta relativa al processo circolare virtuoso delineato è pensato tenendo conto di tali aspetti caratteristici della contemporaneità: globalizzazione e bisogno / spinte di differenziazione da una parte e dall'altra digitalizzazione e virtualizzazione del materiale e dell'umano.

Si ritiene che un modello esemplare, di certo non ideale o universale, che possa risultare utile debba essere circolare, appunto, e partire dal reale, svilupparsi nel virtuale/digitale e 'ritornare' per disseminare i frutti sia nel mondo materiale sia in quello virtuale/digitale. Il mondo reale iniziale è la ricerca, effettuata basandosi su fonti e bibliografia, mentre il virtuale è dato dall'interazione del singolo e di gruppi attraverso elementi digitali. Gli elementi digitali utili per accrescere la conoscenza sono diversi e si evolvono alla velocità evolutiva dell'utilizzazione tecnologica di massa. Tuttavia, a titolo esemplificativo si citano alcuni di tali elementi: un portale, un *Wiki*, animazioni tematiche interattive, un ambiente di *virtual reality* con *avatar*. Gli elementi digitali che hanno un precipuo utilizzo nel mondo materiale sono *App* legate a personaggi, opere, luoghi e percorsi da utilizzarsi in loco con *smartphone* o con supporti di *augmented reality*, come ad esempio i famosi *google glass*. Nel

⁴ Sul concetto di tempo nel mondo contemporaneo e sulla percezione della sua compressione: Heidegger, 1998; Baudrillard, 1996; Harvey, 1997; Scidà, 2003, pp. 227-242: 235-238; Paolucci (a cura di), 2003; Baudrillard, 2007; Hammond, 2013. Per quanto riguarda il mutamento di paradigmi mentali e sociali in relazione alla tecnologia informatica e, nello specifico, delle reti: Lévy, 1996; De Kerckhove, 2001; 2014; 2016.

prossimo futuro strumenti di *augmented reality* a fini della valorizzazione e del turismo culturale saranno sempre più comuni ed entreranno a far parte della 'naturale' maniera di intendere o esperire un patrimonio storico-artistico, materiale o immateriale. L'apporto dell'*augmented reality* si sposterà con molta probabilità verso la virtualizzazione e l'interazione di ambienti e persone attraverso l'olografia. Per realizzare un tale sistema dovrebbero coesistere differenti parametri di competenze a diversi livelli e in differenti settori professionali. La collaborazione fattiva per la realizzazione di un fine comune, abbandonando, o comunque ponendo sullo sfondo, l'autorialità del singolo e facendo emergere quella che Lévy e De Kerckhove chiamano intelligenza e conoscenza collettiva e connettiva. Questo aspetto è realizzabile grazie alle metodologie e tecnologie del web 2.0 e dei *social media*, con i quali viene creata una autorialità sociale o comunitaria (di comunità) e si pone sullo sfondo quella individuale (Lévy, 1996; De Kerckhove, 2001; Tapscott - Williams, 2008; Sini, 2009; 2015; 2017).

2. Il Workshop e i luoghi della memoria

All'origine del presente Fascicolo, come accennato inizialmente, è stato realizzato un workshop (<<http://www.isem.cnr.it/ProgPH.pdf>>). L'intento che muoveva l'evento dello scorso anno era di porre sul tavolo della discussione le possibilità e modalità di fare ricerca e di raccontare la Storia attraverso casi e metodologie della ricerca e della divulgazione utili in ambito storico. L'idea era far incontrare e dialogare Scienze umane e sociali, Digital Humanities e Public History. Perché? Per quanto detto sopra, un processo circolare virtuoso autoalimentante si ritiene fruttuoso culturalmente per il singolo e il mondo in cui si vive. In tale ottica si è voluta organizzare la manifestazione in parte *online* e in parte in un luogo rappresentativo.

L'intento di effettuarlo in videoconferenza aveva un duplice valore. Uno è 'brutalmente' materiale, visti i tempi che corrono da un punto di vista finanziario per le *Humanities*: abbattere i costi avendo comunque l'opportunità di incontrarsi, scambiandosi esperienze e discuterne. Altro aspetto dell'esperienza *online* è di sforzarci tutti a diventare sempre più *digital* proattivi, nonostante le *defaillances*, umane e tecnologiche. Come suddetto, il presente è sempre più digitale e virtuale, il futuro lo sarà ancora di più, quindi avremo sicuramente modo di organizzare riunioni, workshop, convegni prima pensandoli, e poi organizzandoli materialmente, esclusivamente *online*, o comunque in maniera virtuale.

Il *workshop* si è tenuto presso la Mediateca del Mediterraneo (MEM) di Cagliari⁵. Il polo culturale è stato scelto per diverse opportunità che offre e rappresenta. Attualmente ospita due biblioteche (una generale e una specialistica), l'archivio storico della città, un archivio multimediale, infopoint culturale e di orientamento, e diverse altre risorse e servizi culturali, offerte in forma gratuita al cittadino. La struttura ha al suo interno spazi attrezzati per promuovere, svolgere, presentare attività divulgative, formative e laboratoriali, oltre che mostre e convegni. La MEM ha anche al suo interno un'importante zona ristoro con caffetteria e ristorante, inglobati nella costruzione. Sorge nel quartiere storico di *Stampace* quale prodotto delle idee su urbanistica e architettura dei primi decenni del XX secolo. Dal 1923 per quasi trent'anni fu adibito a stadio calcistico, mentre dagli anni '50 fino alla sua dismissione svolse il ruolo di mercato civico. La struttura che oggi è la MEM è aperta e operativa al e per il pubblico dal 2011. È localizzata in un punto strategico per la città, vicino agli snodi per diversi accessi alla città e alla Sardegna, porto e aeroporto. Inoltre, allunga sul territorio il centro commerciale cittadino e quello culturale, riqualificando un edificio e un'intera area urbana⁶.

Ben si pone la MEM quindi come luogo della memoria e fruttuoso intervento di riqualificazione urbana e culturale. Avendo un'identità come polo culturale polivalente con diverse stratificazioni temporali di specificità d'uso, si sposava perfettamente come luogo fisico, ma anche simbolico ed evocativo, in cui far incontrare e scambiare idee ed esperienze, anche perché diverse idee ed esperienze in forma di memoria documentaria sono conservate proprio presso l'Archivio Storico del Comune, ospitato presso la MEM⁷.

⁵ Si coglie l'occasione per ringraziare il personale della MEM per la disponibilità e l'accoglienza, in particolar modo si vuole ringraziare la direttrice dott.ssa Dolores Melis e il dott. Aldo Aveni Cirino, grazie ai quali è potuto svolgersi l'evento. Si ringrazia anche il direttore prof. Marcello Verga dell'Istituto dove lavoro per il supporto all'iniziativa.

⁶ Si possono vedere sul quartiere e sulla MEM le seguenti pubblicazioni e i siti web: AA. VV., 1995; Sartor, 2011, pp. 6-16; <http://www.comune.cagliari.it/portale/cultura/at03_mediatiat_medit> (12 dicembre 2017); <<http://mediateca.camuweb.it/>> (12 dicembre 2017).

⁷ Sulle origini del concetto di memoria collettiva Halbwachs, 2001. Le origini concettuali e filosofiche su luogo di memoria culturale come inteso in epoca contemporanea sono da ricercare nell'opera del 1974 di Derrida, 2006. La tripartizione delle tipologie dei luoghi di memoria (fisico, simbolico e funzionale) lo troviamo analizzato negli anni 1984-1992 da Pierre Nora, si veda comunque: Isnenghi, 1997. Riguardo alle evoluzioni dei diversi concetti di memoria culturale e anche di luogo di memoria Agazzi - Fortunati, 2007; in particolar maniera si vedano i seguenti capitoli della suddetta miscellanea: Tota, 2007, pp. 101-116; Leccardi, 2007, pp. 117-134; Calzoni, 2007, pp. 531-545; Nünning - Nünning, 2007, pp. 565-580. Sul superamento del trauma di un luogo di memoria e sull'accezione di questo come "oggetto culturalizzato" Violi, 2014.

3. Il presente numero monografico

L'intento del presente numero monografico è porre su memoria trasmissibile l'idea e l'esperienza del workshop suddetto (§ 1 e 2) estendendo l'invito a contribuire con rimarchevoli interventi di studiosi non presenti all'evento. Si focalizza l'attenzione sulle esperienze, sulle motivazioni socio-culturali e sugli aspetti teorico-metodologici di un processo che parte dalla creazione di nuova conoscenza, giunge al trasferimento di tale sapere alla società, arrivando al radicamento, o presunto tale, nel tessuto sociale e a un eventuale ritorno in ambito della ricerca come nuovo sostrato culturale.

Il Fascicolo qui ospitato comprende contributi che provengono da ambiti differenti, interdisciplinari e multidisciplinari. Si annoverano contributi di Digital Humanities, Archivistica, Comunicazione, Didattica della Storia, Sociologia, Storia, Public History, Archeologia, Ogni saggio ha un approccio che 'va oltre' la propria disciplina principale di afferenza, affrontando tematiche multidisciplinari e interdisciplinari. Si tratta di lavori che presentano esperienze, riflessioni teorico-metodologiche ed epistemologiche portate avanti da singoli studiosi o da piccole equipe di lavoro costituite da tre o quattro persone. In ogni contributo si evince come in ogni progetto presentato, o citato, vi sia dietro un impiego e una diversificazione di competenze molto ricca. Il che suggerisce il fatto che, ricordato anche nel presente Fascicolo (cfr. Salvatori), la realizzazione di un progetto multidisciplinare, o che comunque intenda perseguire diverse tipologie di obiettivi e di 'prodotti', necessita di diverse competenze. Un elogio alle collaborazioni e alle reti professionali e umane. Il digitale e il periodo storico in cui viviamo di 'rimescolamento' epistemologico e deontologico, prima che disciplinare, (cfr. Ottaviano; Salvatori e Zannini) delle Scienze umane e sociali pare favorisca un'attenzione e una cura nuove alle relazioni umane e professionali, una tendenza al miglioramento nella nostra maniera di trasferire il nostro messaggio, di riceverlo e di dare feedback (cfr. Gola - Guerrieri - Ilardi - Capaldi). Il cosiddetto, e semplicisticamente detto, mezzo informatico pare essere un aggregante di contenuti e un moltiplicatore di possibilità di interazioni in ambito della creazione di conoscenza e in ambito della sua divulgazione, disseminazione e valorizzazione (cfr. Desogus; Salvatori; Salice; Martí Sentañes; Pietra - Messina - Capalbo; Pardoen e Lai). Uno strumento che nel suo impiego non rimane un mero oggetto da utilizzare, bensì una sorta di volano capace di trasportare a maturazione la tematica, come detto nel § 1, dal reale al digitale e viceversa, coinvolgendo le reti umane e stimolandone l'interazione.

La fonte e la sua esegesi sono elementi imprescindibili per qualsiasi tipologia di lavoro, sia esso di ricerca, divulgazione o informazione. Il trattamento della fonte e la sua lettura, nel senso più ampio del termine, sono fattori strettamente connessi alla sua trasmissibilità quantitativa e qualitativa nel tempo e nello spazio geografico, e negli ultimi anni anche in quello virtuale. Garantire la conservazione, l'ordinamento e la fruizione di serie di fonti è materia d'Archivio⁸. Ogni saggio qui presente ha la propria base sicura nelle fonti: chi ne fa trattazione specifica (Desogus); chi le cita e si avverte che la fonte è un primario riferimento (Salvatori; Salice; Pietra - Messina - Capalbo; Pardoën; Lai); chi non le cita per questioni contingenti del contributo eppure emergono (Ottaviano; Zannini; Gola - Guerrieri - Ilardi - Capaldi; Martí Sentañes).

Ricordo con affetto e tenerezza i primi incontri materiali con le fonti in Archivio quando ero studente di Lettere. Visita organizzata in ambito del corso di *Antichità e Istituzioni medioevali* e come attività delle *Esercitazioni di Storia medioevale* dalla professoressa Barbara Fois, correva l'anno 1996, con molta probabilità ma non certezza cronologica. Gli studenti che aderirono alla allora inusuale attività didattica s'incontrarono, sottoscritto compreso, una mattina invernale all'ingresso dell'Archivio di Stato di Cagliari (ASC) guidati dalla prof.ssa Fois. Visitammo, grazie al supporto e alla guida paziente ed esperta degli archivisti, i locali dove vengono conservate le serie documentali con l'occasione di poter visionare alcuni documenti fino ad allora solo studiati. Avemmo l'opportunità di entrare nella sala restauro e di comprendere dal vivo dalla voce dei restauratori la delicatezza e, a volte, precarietà materiale di molti documenti e le insidie che la fonte (cartacea o pergameneacea) poteva avere.

⁸ Si coglie l'occasione per ricordare quanto sia carente numericamente di personale stabile il mondo degli archivi in Italia. Tale mancanza è ben nota nel settore e sono state portate avanti innumerevoli campagne di denuncia e sensibilizzazione nel corso degli ultimi anni, dirette sia agli addetti ai lavori sia al pubblico generico. Lo scorso anno 2016 è stato espletato un concorso indetto dal Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo (MiBACT) per l'assunzione di 500 funzionari da inquadrare in nove profili professionali <http://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Comunicati/visualizza_asset.html_1575722830.html>. Una parte, quasi un quinto (95 posti) sul totale, sono stati riservati per archivisti. Una percentuale alta nell'economia del concorso, tuttavia decisamente esigua vista la grave necessità di archivisti. Uno sforzo che purtroppo non basterà a salvare gli archivi italiani dall'inevitabile chiusura imminente, se tutto resta com'è ora. Diversi sono già chiusi o aprono solo in seguito a richiesta proprio per mancanza di personale. Una stonatura ulteriore risiede nel fatto che ogni sede di Archivio di Stato ha al proprio attivo una Scuola di Archivistica che biennialmente prepara e diploma centinaia di professionisti in Archivistica. Si ricorda, infine, che un archivio è materia viva e come tale abbisogna di cure, quelle degli archivisti e di un pubblico. Se uno dei due elementi viene a cessare, l'archivio, nostra comune memoria vivente, va a morire e in parte moriamo anche noi come individui e come società.

Imparammo nei luoghi significanti i significati di memoria e conservazione. L'anno successivo, il 1997, andammo, come viaggio di studio organizzato in ambito del corso di *Paleografia e Diplomatica* tenuto dalla professoressa Luisa D'Arienzo, a Barcellona con la finalità esplicita di visitarne i maggiori archivi. Avemmo l'opportunità di entrare, anche in questo contesto, dietro le quinte del mondo della fonte⁹. Gli archivi barcellonesi per uno studente ventenne di Medioevo erano una sorta di piatto golosissimo in cui immergersi per gustarlo al meglio. Anche in questa occasione avemmo modo di entrare in contatto con eccellenti archivisti, orgogliosi di ciò svolgevano: conservare e salvaguardare la memoria comune. Ricordo il piacere nell'ascoltare il loro piacere nel sentirsi come a casa tra quelle fonti, un sentimento, a dire il vero, che nutro e nutro tuttora nell'entrare in un archivio (fisico o digitale) per consultarne le 'carte': sensazione di casa. Una tale sensazione non è e non deve essere privilegio di pochi 'invasati' o capaci di leggere antiche carte, sarebbe invece importante incentivarla come veicolo di memoria collettiva.

Il Fascicolo si apre con il saggio di Francesca Desogus che partendo dall'archivio descrive l'utilità e la rilevanza storico culturale per la città di Cagliari del fondo Lepori. Come si può apprendere dalla lettura dell'articolo, si parte dal lavoro di descrizione archivistica per giungere alla sua valorizzazione ponendolo a disposizione di consultazione anche digitale del pubblico. In tale maniera viene offerta alla cittadinanza una ulteriore modalità di conoscere luoghi familiari nella loro evoluzione. A corredo e per offrire un'anteprima del contenuto del Fondo è presente un'esauriente galleria d'immagini, che suscita la reazione, almeno in chi scrive, della curiosità di conoscere dal vivo, e quindi consultare in loco alla MEM, il fondo digitalizzato.

Seguono tre saggi che si occupano di Public History e Digital Humanities.

Il contributo di Chiara Ottaviano fa il punto della situazione relativamente al mutamento di interesse sociale nei confronti della Storia negli ultimi decenni. Nell'articolo si parla apertamente di ciò che avviene: la crisi della disciplina storica e del ruolo sociale dello storico. Vengono a questo proposito citati i dati tratti dalle analisi di Andrea Zannini sulla contrazione delle iscrizioni universitarie e in particolar maniera dei corsi di Storia. L'Associazione Italiana di Public History, recentemente fondata, nasce in un clima di abbandono della disciplina e ad essa sono affidate molte speranze di rinnovamento. Si sottolinea il ritardo europeo e ancora peggio quello italiano e come tale disciplina sia

⁹ Visitammo tra gli altri: l'Archivo de la Corona de Aragón (ACA), l'Arxiu Històric de la Ciutat de Barcelona (AHCB), l'Arxiu Històric de Protocols de Barcelona (AHPB).

fortemente attiva dagli anni '70 negli Stati Uniti. Vengono proposte alcune idee evolutive della situazione. È delineato il mutamento del mercato imprenditoriale della Public History e il ruolo del public historian dagli anni '80 a oggi. Si sottolinea come il marketing di un concetto storico e della grande richiesta di contenuti storici (suddivisi in alto e basso budget) strida con l'assenza di storici professionisti presso i concorsi del MiBACT. L'autrice conclude il saggio con il delineare le competenze auspicabili del public historian e le sue sfere di influenza e incontro con lo storico 'tradizionale'.

Enrica Salvatori analizza l'evoluzione epistemologica diacronica e sincronica della Public History e delle Digital Humanities fino ad arrivare a una fusione di esse, partendo dalla curiosità/necessità di un umanista. Si inizia con un'attenta e storica analisi del rapporto tra il mestiere dello storico e il computer, che per troppo tempo, anche oggi per certi versi, nel mondo degli umanisti è solo esclusivamente uno 'strumento'. Viene descritto un utilizzo 'snobistico' e di facciata in molte produzioni di storia digitale e viene sollecitata la collaborazione interdisciplinare soprattutto in progetti in cui vede coinvolto l'elemento digitale/informatico. I riferimenti a enti o progetti sono quasi sempre di impianto interdisciplinare o comunque di lavori di equipe dalle differenti competenze. Casi emblematici a livello internazionale che fungono da fari sono il *Center for History and New Media* e il *Department of Digital Humanities*. Non sono gli unici, visto che il settore in questione suscita molto interesse, e per l'Italia esiste dal 2011 l'*Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale*. Sono analizzati gli strumenti, i "marchi di storicità" dello storico 'tradizionale', bibliografia fonti e note. Sono raffrontate le modalità di utilizzo e vengono segnalate in forma critica e costruttiva le incongruenze e le carenze del digitale, e anche come tali si sono evolute. Un argomento nuovo nel panorama degli umanisti è la collaborazione, o meglio la realizzazione di archivi collaborativi e condivisi. Vengono descritti diversi sistemi e il loro funzionamento, avendo un occhio attento alle analisi sulle ultime frontiere: il *crowdsourcing* relativo al trattamento delle fonti. Pratiche che sono al confine, o forse oltre, le DH e la PH. Viene dedicata una indagine delle possibilità di rappresentazione dei dati attraverso i sistemi di georeferenziazione e di *timeline* e i vantaggi e il lavoro che questo comporta. Anche i cosiddetti *bigdata*, con le loro sintassi complesse, vanno oltre il lavoro e le competenze tradizionali dello storico e richiedono conoscenze e competenze informatiche di alto livello. All'analisi è accostata, come sempre, una nutrita serie di casi esemplificativi molto pertinenti. L'autrice termina con l'analisi dell'esperienza della Digital Public History narrata attraverso alcune testimonianze. A conclusione del ricco saggio viene affermato che i metodi dello storico sono pressoché invariati, più che altro "l'irrompere del mondo digitale ha ampliato e mutato i modi di analisi

e di scrittura della storia, dall'altro ha aperto a dismisura lo spazio di azione dello storico e dei lavoratori della conoscenza legati alla dimensione storica".

Giampaolo Salice presenta il progetto *Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna*. Analizza inizialmente cosa s'intende per umanistica digitale e di cosa si occupa nel concreto un umanista digitale. Come qualsiasi progetto nelle Digital Humanities anche questo ha le sue basi ben salde nell'ambito degli studi umanistici, nel caso specifico la storia moderna. Viene presentato il lavoro portato avanti sia da un punto di vista bibliografico con l'utilizzo anche del digitale, attraverso *Zotero*. L'autore ci porta passo dopo passo a scoprire l'importanza che hanno gli archivi digitali e l'importanza della digitalizzazione degli archivi all'interno di un progetto di Digital Humanities come quello presentato. Viene sottolineato come il Content Management System *Omeka* e un suo *plugin* utile per il GIS possa offrire una rappresentazione grafica georeferenziata e ricercabile per territorio e per area cronologica delle migrazioni e colonizzazioni interne oggetto del Progetto. Valenza sicuramente aggiuntiva la visualizzazione spaziale che consente al fruitore generico, ma anche all'esperto, un immediato colpo d'occhio della situazione. Viene informato il lettore sui progressi delle indagini archivistiche effettuate e in corso, sul coinvolgimento didattico dei corsi universitari da lui tenuti, modalità questa per coinvolgere gli studenti sia su tematiche di storia moderna, sia di umanistica digitale.

I tre contributi successivi si occupano di Public History, Didattica della Storia, Comunicazione e disseminazione nelle scuole.

Andrea Zannini inizia il suo saggio volutamente con una definizione "ingannevolmente rassicurante" di public history: "storia 'oltre i muri delle aule'". Tale affermazione, analizza Zannini, presupporrebbe una tripartizione statica e gerarchica della disciplina, mentre nella realtà non è così. Afferma che in atto vi è una trasformazione del concetto di Storia e che si può parlare di crisi non tanto della disciplina in quanto tale, piuttosto pare sia una crisi di concezione della funzione della disciplina. Un riordino di posizioni e di funzioni sociali della storia quindi si tratta. Del resto per venticinque secoli la funzione della Storia è rimasta pressoché immutata. A una crisi di "utilità" della materia si è aggiunta una crisi dei metodi di insegnamento. Tale crisi è in correlazione con la nascita e la diffusione della Public History, di una necessità di 'passato'. Altro elemento che ha smosso le certezze della didattica della Storia è stata la specializzazione della materia e quindi la sua suddivisione. Tuttavia, nonostante la Storia come l'abbiamo conosciuta a scuola e come i nostri genitori e nonni ci hanno raccontato che veniva trasmessa subisca inarrestabili segnali di doversi rinnovare, "la necessità per l'uomo di interrogarsi sul proprio passato è una forza irresistibile, la domanda diffusa di

conoscere tale passato sta continuamente crescendo". Le forme richieste di conoscenza del 'passato' sono rivoluzionarie rispetto a ciò che è finora noto. La risposta pare essere la Public History, che non è la panacea alla crisi epistemologica in atto. Anzi la PH e la Storia insegnata coesistono e quando avviene è fruttuoso per entrambe le parti. La Storia in aula viene trasmessa sempre più in maniera differente dalla maniera usuale del "si 'ascolta' o si 'ripete', ma si 'fa' nel senso che le conoscenze storiche debbono essere contestualizzate, comprese, scomposte e rielaborate". Da un punto di vista scolastico la Storia è vista come "una palestra per la interpretazione della complessità del passato, che fornisce strumenti per interpretare la complessità del presente".

L'articolo scritto a quattro teste e otto mani (una delle due equipe di lavoro qui presenti) da parte di Elisabetta Gola, Alice Guerrieri, Emiliano Ilardi e Donatella Capaldi parte dal concetto di difficoltà nella trasmissione in ambito universitario della Storia. La domanda che viene posta è come rendere meno noiosa la storia agli studenti? O meglio come renderla più appetibile. Secondo gli autori vi è una distanza sempre maggiore tra i luoghi tradizionalmente preposti quali custodi ed emittenti unici della conoscenza e i fruitori principali di età scolare. Questi ultimi non sono disinteressati alla Storia, prova ne è il fatto che negli ultimi venti anni tra i ragazzi di età scolare e universitari vi è un consumo crescente di *fiction* e soprattutto di videogiochi con ambientazioni storiche. Il problema non è cognitivo ma di comunicazione. In seguito alla diffusione delle tecnologie digitali e della rete le modalità di comunicazione e quindi i linguaggi si sono moltiplicati in brevissimo tempo. Il racconto storico è mutato negli ultimi anni. Sbagliato quindi è affermare che gli studenti non sono interessati alla Storia. I metodi tradizionali, noti e usati universalmente fino a venti anni fa, non sono più validi. Insomma è come se parlassimo due lingue diverse e pretendessimo che il nostro interlocutore ci comprenda. La vera sfida contemporanea non è usare le nuove tecnologie tanto per usarle, ma "trovare modi di sfruttare le tecnologie per creare nuovi framework e strategie per raccontare e insegnare la storia". Il linguaggio e lo *story telling* impiegati in una *fiction* come *I Medici*, che ha sollevato critiche sulla attendibilità storica, sono finalizzati alla trasmissione di un contenuto generale che è sottinteso che abbia divergenze con i fatti storici, essendo appunto una finzione con la finalità di intrattenere il pubblico di massa. Infatti, vale la pena "provare a utilizzare questi prodotti come 'esca' per portare piano piano gli studenti verso lo studio e possibilmente la passione per la storia 'vera'". Presentano, infine, gli autori una sperimentazione didattica presentata durante il workshop e effettuata nel maggio 2017 presso l'Università di Granada: utilizzare la serie TV *Il trono di spade* per spiegare la formazione dello Stato moderno. L'obiettivo della

sperimentazione è triplice: unire la Storia insegnata con “l’immaginario storico delle nuove generazioni”; eliminare l’aspetto mnemonico; unire i fatti storici con avvenimenti contemporanei. “Il percorso didattico ha quindi un andamento circolare che dovrebbe autoalimentarsi e assegna al docente il ruolo di guida”. La guida si concretizza attraverso il *Know How*, le competenze e le strategie legate all’ambito disciplinare della comunicazione e del digitale. Si comprende che il ruolo e la preparazione del docente risultano fondamentali.

Esther Martí Sentañes nel suo contributo presenta la sua esperienza di trasferimento di contenuti storici nelle scuole secondarie attraverso l’uso di tecnologie digitali. I laboratori sono stati effettuati presso diverse scuole medie sarde, catalane e andorrane. Nel laboratorio ‘*Viagiocando*’, *attraverso il passato fino al presente* si è voluto lavorare sul concetto di identità iberica in Sardegna. L’esperienza intende essere un *case study* su “la divulgación de la investigación histórica y la aplicación en la enseñanza”. Il Progetto dà importanza alla tecnologia digitale attraverso l’aspetto ludico, presente anche nel titolo (*Viagiocando*) con il quale si illustra il viaggio attraverso i secoli e il gioco di un percorso storico. Le tecnologie digitali sono assunte come facilitatrici del processo di apprendimento e insegnamento. Viene spiegato e tracciato il *background* culturale e scientifico da cui provengono gli assunti teorici e pratici proposti nel Progetto. Lo svolgimento è stato in presenza nelle aule didattiche scolastiche, *online* e attraverso visite guidate a monumenti e musei. Viene descritto il percorso di incontri che ha portato alla conclusione dei laboratori. Le strategie portate avanti e gli ‘strumenti’ impiegati vengono analizzati contestualmente al loro uso contingente, ad esempio *flip classroom*, *Playdecide*, *eTwinning*. Il saggio nelle riflessioni finali esprime diverse considerazioni sull’esperienza e conclude affermando che “el uso de las TIC y la gamificación del aula no aseguran una enseñanza y un aprendizaje de calidad, que obtenga los resultados deseados, sino que detrás de ello debe haber el diseño de una metodología coherente, fruto de la colaboración entre docentes e investigadores en distintas materias humanísticas”.

I tre saggi che chiudono il Fascicolo incentrano la loro attenzione sulla memoria materiale e sulla valorizzazione e tutela del bene culturale.

L’articolo scritto dall’altra équipe ospitata nel presente Fascicolo è ad opera di Giovanna Pietra, Maria Gerolama Messina e Emilio Capalbo e racconta l’esperienza della valorizzazione di un bene archeologico, della creazione di musica nuova e della esperienza didattica sperimentale. Il tutto nasce dalla volontà di narrare attraverso la musica il sito archeologico fenicio - punico di Monte Sirai (Carbonia). Il parco è scientificamente attrattivo, ma da un punto di vista economico gli ingressi parlano chiaro: non rende quanto dovrebbe, almeno leggendo i numeri. Di solito la soluzione è il ‘mettere in rete’. “Ma

occorre superare l'idea di una semplicistica messa in rete di risorse culturali puntuali in un'ottica di produttività economica. Piuttosto il tema è quello della *ri-connessione* dei siti con il proprio contesto, inteso sia come luogo fisico-geografico sia come memoria/coscienza collettiva". E quindi come portare avanti una simile sfida? Unire mondi o universi apparentemente diversi! L'intento iniziale era la realizzazione di una *App* che descrivesse Monte Sirai. Per tale lavoro sono stati coinvolte diverse competenze. Ciò che muta gli innumerevoli progetti di turismo culturale e valorizzazione tramite *App* o strumenti di *augmented reality* è l'accezione di base di fusione con la musica. Infatti, non è una colonna sonora, ma la musica in tale contesto è "linguaggio per narrare Monte Sirai e la sua storia, con le immagini e il testo a supportarne l'ascolto". Un rapporto invertito rispetto a ciò che sarebbe usuale aspettarsi in una produzione del settore. La musica è qui pensata e realizzata come elemento in primo piano e l'oggetto da valorizzare sta, apparentemente, sullo sfondo. Il progetto *Musica nuova per Monte Sirai* è nato come accordo bilaterale tra Soprintendenza e Conservatorio. Il coinvolgimento di studenti musicisti, compositori ed esecutori "nasceva quindi dall'intento di coinvolgere e supportare i ragazzi nell'avviamento al lavoro nel Settore Culturale". Il Progetto viene descritto nelle sue fasi operative suddiviso in varie fasi: trasmissione dei contenuti storici relativi il bene archeologico in aula e *in situ*, diverse visite al sito con i musicisti. Presso il Conservatorio è stato avviato "Scisma, un laboratorio multidisciplinare dedicato alla elaborazione ed esecuzione dei brani ideati nelle classi di Composizione e allo studio di partiture del '900 e contemporanee". La scelta di comporre musica contemporanea è un ulteriore passo divergente rispetto alla tradizione. Infatti, la musica contemporanea spesso è associata a "musica 'strana', cacofonia, dissonanze, eventi sonori incomprensibili". Magari il 'preconcetto' su tale musica viene a cadere quando si scopre "che la stranezza è solo apparente, che cacofonia e dissonanze sono, nei fatti, semplicemente dei risultati sonori più vicini alla nostra sensibilità di occidentali del XXI secolo". Quindi una scelta adatta al contesto e al tempo presente. L'ensemble composto da studenti ed ex studenti del Conservatorio, nonostante il Progetto sia concluso, è tuttora attivo e continua la sua attività compositiva ed esecutiva nei concerti. Un valore aggiunto, a mio personale avviso, è stato la capacità di realizzare un progetto come quello presentato a costo quasi zero, alimentando un processo culturale.

Mylène Pardoën descrive il progetto *Bretez* e la metodologia teorico-pratica portata avanti per narrare l'archeologia del paesaggio sonoro. Si inizia con la recente formalizzazione del concetto di paesaggio sonoro, a cui l'autrice si rifà espandendolo di significati. L'archeologia del paesaggio sonoro, afferma Pardoën, offre la possibilità di valorizzare il bene culturale attraverso l'aspetto

sensoriale, nello specifico l'acustica. La restituzione di un paesaggio sonoro passa attraverso un attento processo di ricostruzione storica. Si tratta di "une restitution 5D – la 3D habituelle, le déplacement dans la maquette et l'immersion dans des ambiances sonores restituées". Le tappe che conducono alla realizzazione finale in realtà virtuale della ricostruzione del paesaggio sonoro sono fondamentalmente tre. La prima riguarda la raccolta dei dati, la fase più complessa e lunga. È utile per una ricerca qualitativa dei dati e della loro classificazione. La seconda fase è il momento in cui l'archeologia sonora studia i suoni e inizia la realizzazione su carta del paesaggio sonoro e della sua ricostruzione attraverso diverse scenette (sketch). L'ultima fase è quella di unione di ogni componente e di passaggio alla realtà virtuale e al 3D, o meglio al 5D. Viene sottolineato che l'archeologia sonora si occupa di restituzione sonora di un luogo storico e non di sonorizzazione emozionale, come avviene in un film. È un'attività fondamentalmente di valorizzazione del bene culturale. "Notre seule volonté est de présenter un état possible d'un environnement sonore quotidien tel qu'il aurait pu exister dans le passé. Ce n'est qu'une proposition parmi d'autres ce n'est pas une vérité figée". Il recupero che viene attuato è del bene culturale materiale e immateriale. Infatti, vengono ricostruite anche le atmosfere che potevano crearsi con quei determinati suoni e in quegli anni e in quella determinata situazione urbanistica.

Roberto Lai presenta uno spaccato di realtà di ambito imprenditoriale orientata alla valorizzazione del patrimonio culturale materiale attraverso l'impiego di 3D, cartoon e realtà digitale. Nello specifico viene fatto il punto attuale della situazione dell'industria del digitale attiva in Sardegna. Vengono presentate alcune linee miste tra ricerca e imprenditoria che sono in fase di sviluppo di recente. Inoltre, vengono presentate diverse attività e lavori realizzati con *Renderingstudio*. *Alba delle Janas* è un cortometraggio che mescola filmato, cartoon e 3D e racconta con aderenza scientifica alle tradizioni, ma in forma di mito le leggende e i miti isolani relativi alle tombe dei giganti alle domus de janas e ai nuraghi. Una forma di disseminazione che è utilizzata in ambito scolastico primario soprattutto, ma non solo. *Cagliari en marche* e il suo seguito *Il sogno della Belle époque* sono due cortometraggi che raccontano la città di Cagliari nei primi decenni del XX secolo, rappresentando attraverso foto e materiale iconografico dell'epoca i gusti e i personaggi e anche le parti urbanistiche che... 'una volta furono'. "Emergono prepotenti l'amore per Cagliari, per la sua storia e quella dei suoi abitanti, l'esigenza di rendere pubblici personaggi e avvenimenti di una città che non ha mai smesso di stupire, nei momenti di splendore e in quelli più scuri". Ogni lavoro presentato è frutto di collaborazioni con ampia partecipazione di competenze, in altra maniera non sarebbe, infatti, possibile realizzarli.

4. Conclusioni e inizio

Dalla lettura dei dieci saggi si evince che le Scienze umane, nello specifico la Storia, vive attualmente un periodo di cambiamento di posizionamenti sociali, almeno apparentemente. Un periodo segnato da un lato dal calo del prestigio e del ruolo sociale dello studioso di Scienze umane e sociali cui si somma un marcato disinteresse ai corsi universitari umanistici, legato forse anche alla contrazione delle possibilità concrete lavorative in tale settore. Per un altro lato viene confermato che il desiderio di conoscere 'avvenimenti del passato' è in crescita e in maniera sempre maggiormente diversificata e prolifica. Una tale ricchezza si nota anche in ambito accademico italiano, in cui vi è stata, alla fine, un'accettazione di discipline come la Public History e aree disciplinari come le Digital Humanities. Ricordo agli inizi del dottorato di ricerca che in Italia gli studi in Informatica Umanistica erano numericamente pochi e ben incardinati in processi molto più standardizzati e statici epistemologicamente rispetto ai lavori attuali. A distanza di poco più di dieci anni è avvenuta una notevole evoluzione e diffusione degli studi e degli studiosi interessati a tali tematiche, favorendo il progresso di tale area e anche il dialogo tra le discipline afferenti.

Esulando, in parte, dai saggi qui presenti, mi pare che cresca il desiderio di conoscenza di un 'passato' capace di emozionare e di proiettare, o riflettere, sul fruitore un proprio pezzetto di sé e di farlo interagire. Il fruitore e lo studioso del 'passato' quindi come protagonista della Storia. Penso si possa registrare un passaggio di accezione dalla Storia come *magistra vitae*, alla Storia come elemento necessario per formare le proprie conoscenze e competenze, alla Storia come formatrice delle coscienze nazionali degli individui, alla più attuale Storia come intrattenimento. Non è un caso che vi sia sempre più una tendenza per le rievocazioni storiche, in cui la fa da padrone la ricostruzione materiale e immateriale del passato, una mimesi di ciò che fu trasposta nei giorni nostri. La Living History, maggiormente diffusa nel mondo anglosassone, e l'Archeologia sperimentale sono due ambiti disciplinari che pongono in atto una maniera differente di fare e disseminare il 'passato': partecipando col proprio corpo e con le proprie emozioni ed esperienza, oltre chiaramente a un solido bagaglio culturale di conoscenze scientifiche in ambito delle Scienze umane¹⁰.

¹⁰ Gli esempi in tali settori sono davvero innumerevoli. Si citano per ovvi motivi solo alcuni riferimenti esemplificativi. Per quanto riguarda l'Archeologia sperimentale si veda un caso emblematico: la costruzione contemporanea di un castello medioevale attraverso tecniche, indumenti, attrezzi e strumenti rigorosamente fedeli a quelli usati nel periodo in questione <<https://www.guedelon.fr/en>>. Sulle rievocazioni storiche e la Living History si vedano: il

5. Bibliografia

- AA.VV. (1995) *Cagliari. Quartieri storici. Stampace*. Cagliari: Comune di Cagliari Assessorato alla Pubblica Istruzione e Beni Culturali.
- Agazzi, Elena - Fortunati, Vita (a cura di) (2007) *Memoria e saperi. Percorsi transdisciplinari*. Roma: Maltemi editore.
- Ash, Mitchell G. (2004) *La psicologia della Gestalt nella cultura tedesca dal 1890 al 1967*. Milano: Franco Angeli.
- Baudrillard, Jean (1996) *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*. Milano: Raffaello Cortina.
- (2007) *L'illusione dell'immortalità*. Roma: Armando editore.
- Calzoni, Raul (2007) 'Luoghi della memoria', in Agazzi, Elena - Fortunati, Vita (a cura di), pp. 531-545.
- De Kerckhove, Derrick (2001) *L'architettura dell'intelligenza*. Torino: Testo & Immagine.
- (2014) *Psicotecnologie connettive*. Milano: Egea editore.
- (2016) *La rete ci renderà stupidi?*. Roma: Castelvecchi editore.
- Derrida, Jacques (2006) *Glas*. Milano: Bompiani.
- Halbwachs, Maurice (2001) *La memoria collettiva*. Milano: Unicopli.
- Hammond, Claudia (2013) *Il mistero della percezione del tempo*. Torino: Einaudi.
- Harvey, David (1997) *La crisi della modernità. Alle origini dei mutamenti culturali*. Milano: Il Saggiatore
- Heidegger, Martin (1998) *Il concetto di tempo*. Milano: Adelphi.
- Kaplan Andreas M. - Haenlein, Michael (2010) 'Users of the World: Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media', *Business Horizons*, 53 (1), pp. 59-68.
- Isnenghi, Mario (a cura di) (1997) *I luoghi della memoria*. 3 voll., Bari: Laterza.
- Leccardi, Carmen (2007) 'Memoria e responsabilità come forme della durata', in Agazzi, Elena - Fortunati, Vita (a cura di), pp. 117-134.

magazine inglese *Skirmish* su eventi di Living History <<http://www.skirmishmagazine.com/>>; l'associazione americana di Living History <<http://www.alhfam.org/>>; il Consorzio Europeo Rievocazioni Storiche (CERS) <<http://www.cersonweb.org/Italia/index.html>>.

- Legrenzi, Paolo (a cura di) (2003) *Storia della psicologia*. Bologna: Il Mulino.
- Lévy, Pierre (1996) *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Milano: Feltrinelli.
- Nünning, Vera - Nünning, Ansgar (2007) 'Finzioni della memoria e metamemoria', in Agazzi, Elena - Fortunati, Vita (a cura di), pp. 565-580.
- Paolucci, Gabriella (a cura di) (2003) *Cronofagia. La contrazione del tempo e dello spazio nell'era della globalizzazione*. Milano: Guerini.
- Sartor, Giulia (2011) 'La nuova Mediateca del Mediterraneo', *Acciaio, arte, architettura*, 47, pp. 6-16.
- Scidà, Giuseppe (2003) 'L'uomo e lo spazio nella società globale', in Lazzari, Francesco - Merler, Alberto (a cura di) *La sociologia delle solidarietà. Scritti in onore di Giuliano Giorio*. Milano: Franco Angeli, pp. 227-242: 235-237.
- Sini, Carlo (1984) *I filosofi e le opere*. Milano: Principato.
- Sini Giovanni (2009) 'Informatica umanistica. Appunti e riflessioni sullo stato dell'arte e individuare prospettive', in Meloni, Maria Giuseppina - Schena, Olivetta (a cura di) *Sardegna e Mediterraneo tra Medioevo ed Età Moderna. Studi in onore di Francesco Cesare Casula*. Genova: Brigati editore, pp. 363-392.
- (2015) 'Riflessioni sul digitale nelle Humanities. Approcci progettuali', presentato in Gallinari, Luciano (a cura di) *Digitising Humanities. Methodological reflections and prospects for the promotion and diffusion of the tangible and intangible cultural heritages*. 22-23 giugno. Cagliari.
 - (2015) 'Studi e prospettive di ricerca interdisciplinare sulle Cortes della Corona d'Aragona', in Guia Marín, Lluís-J. - Mele, Maria Grazia Rosaria - Tore, Gianfranco (a cura di) *Identità e frontiere. Politica, economia e società nel Mediterraneo (secc. XIV-XVIII)*. Milano: Franco Angeli edizioni, pp. 463-471 (Storia/Studi e ricerche).
 - (2017) 'Digital Humanities models practices for History', in Martí Sentañes, Esther *Teaching and valuing the history of Sardinia. Reflections, experiences and best practices*. Cagliari: CNR-ISEM, in corso di stampa.
- Tapscott, Don - Williams, Anthony D. (2008) *Wikinomics 2.0. La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo*. Milano, Rizzoli.
- Tota, Anna Lisa (2007) 'Memoria, patrimonio culturale e discorso pubblico', in Agazzi, Elena - Fortunati, Vita (a cura di), pp. 101-116.
- Violi, Patrizia (2014) *Paesaggi della memoria. Il trauma, lo spazio, la storia*. Milano: Bompiani.

sulle commistioni disciplinari tra Storia medioevale e Informatica umanistica, sulle Digital Humanities in generale e sulla Public History.

Il fondo Lepori dell'Archivio storico comunale di Cagliari

The Lepori collection of the municipal Historical Archive of Cagliari

Francesca Desogus

(Archivio Storico del Comune di Cagliari)

Riassunto

Il fondo è costituito da due album fotografici, contenenti 1398 fotografie raccolte e commentate da Marco Lepori, impiegato del Genio civile, che dal 1958 ha raccolto copie di fotografie scattate a Cagliari tra la fine dell'800 e il '900, documentando l'evoluzione del costume e dell'aspetto urbano della città attraverso una 'passeggiata' tra i quartieri storici, gli eventi e i personaggi. Il fondo, acquistato dal comune di Cagliari nel 2008, è stato descritto e le immagini sono state digitalizzate per fornire agli utenti un prezioso strumento per la conoscenza della città.

Parole chiave

Chiesa; Palazzo; Giardino; Piazza; Via.

Abstract

The Collection is composed by two photo albums containing 1398 photos collected and commented by Marco Lepori, employed in the 'Genio civile' (Office for public works). Starting in 1958, Lepori has been collecting copies of photos taken in Cagliari from the end of the 19th century and the twentieth century, documenting the evolution of customs and of the urban appearance of the city through a 'passeggiata' among the historical districts, the events and the personalities. The Collection, purchased by the municipality of Cagliari in 2008, has been described and the images have been digitalized in order to provide users with a valuable instrument to gain better knowledge of the city.

Keywords

Church; Palace; Garden; Square; Street.

Bibliografia. – Citazioni web. – Siti web in disuso. – Repertorio fotografico. – Curriculum vitae.

Il Fondo Lepori, acquistato dal Comune di Cagliari nel 2008, è uno dei fondi iconografici dell'archivio storico comunale più interessanti per la ricostruzione dell'immagine della città. È costituito da 2 album composti da fogli in cartoncino nero: 'Vecchia Cagliari' (pagine 1 - 397.3) e 'Vecchia Cagliari. Feste – Tradizioni – Cerimonie – Avvenimenti – Sport – Personaggi – Documenti' (pagine 397.4 – 566), per un totale di 566 pagine e 1398 fotografie scattate a Cagliari tra la fine dell'800 e il '900¹.

L'autore, Marco Lepori, dipendente del Genio civile, diede inizio alla raccolta delle fotografie nel 1958. Intorno agli anni '70 provò probabilmente a pubblicare l'opera, senza tuttavia riuscirci; esistono, infatti, a corredo degli album, una lettera e un'introduzione a cura di Paolo de Magistris, oltre a un indice, realizzati con questo scopo. Le fotografie furono raccolte, riprodotte o alcune anche scattate dallo stesso Lepori lungo un arco cronologico di circa trenta anni, dagli anni '50 agli anni '70 del Novecento; egli sembra essere l'unico responsabile della collezione².

Lepori struttura la collezione come un percorso attraverso la città, analizzandone lo sviluppo urbanistico, la storia sociale e religiosa e corredando le immagini di commenti, piante topografiche, notizie di carattere storico e sociale; in questo modo è possibile contestualizzare le singole fotografie e creare continui parallelismi tra il passato e il periodo a lui coevo. Esiste poi fuori testo una planimetria di Cagliari del 1861; Lepori correda l'album con indicazioni riferite a questa mappa, che però non compaiono sistematicamente in ogni foto. Le località maggiormente rappresentate sono i quartieri storici della città di Cagliari; una parte delle fotografie è composta da ritratti di personalità del mondo cagliaritano e da fotografie di feste religiose, celebrazioni civili, eventi sportivi, documenti.

Il materiale acquistato dal Comune si presentava disordinato e, pertanto, si è reso necessario un intervento archivistico finalizzato a restituire all'opera la sua struttura originaria.

L'analisi è cominciata attraverso lo studio degli album; questi, composti da decine di fascicoletti, erano stati smontati e le pagine avevano perso la sequenza originaria. È stato effettuato un controllo complessivo ed un riordino fisico dei due album, con un riposizionamento in ordine progressivo delle pagine, ed il loro reinserimento nei raccoglitori; inoltre è stata eseguita una verifica del

¹ Il fondo, considerato il suo alto valore storico, è stato acquisito dal comune di Cagliari con Determinazione n.145 del 7/11/2008 del Servizio Cultura e Spettacolo.

² Nei fogli allegati all'album Lepori ringrazia per il materiale fornitogli: Carlo Mura, Bruno Sorrentino, Peppino Del Rio, Giuseppina e Albina Coroneo, Enrico Papoff, Enrico Amat di San Filippo, Laura Cossu Murru, Nicola Valle.

numero delle foto e della presenza dei numeri di pagina. Contemporaneamente è stata avviata una ricerca sulla figura di Marco Lepori.

Il passo successivo è stato quello di analizzare meticolosamente le singole fotografie, operazione necessaria per poter avere immediatamente un'idea della consistenza e della tipologia del patrimonio fotografico; data la natura del materiale, che si presenta come una raccolta creata dall'autore, non si è potuto procedere ad un riordino archivistico, ma ad una descrizione accurata delle singole foto³.

Il lavoro è stato effettuato utilizzando come base la Scheda di valorizzazione F, scheda ministeriale prevista dall'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione (ICCD) per la catalogazione dei beni fotografici⁴. La scheda fornisce un modello atto a raccogliere e disporre nell'ordine più funzionale alla consultazione i dati necessari a descrivere e a rappresentare appropriatamente e univocamente l'entità «fotografia»; dalla scheda sono state individuate e utilizzate solo alcune voci, scegliendo di realizzare una schedatura snella mediante l'utilizzo di una tabella creata con word, per poter ottenere agevolmente un elenco di consistenza e individuare una eventuale articolazione interna. Per quanto riguarda la descrizione archivistica, si è fatto riferimento sia alle 'Norme per la pubblicazione degli inventari' (circolare del Ministero dell'interno n. 39/1966, Direzione generale degli archivi di Stato, Ufficio studi e pubblicazioni) che alla più recente normativa internazionale sugli standard descrittivi⁵.

La schedatura di ogni singola foto ha reso necessario un approfondito studio bibliografico, per evitare di attribuire erroneamente date, toponimi e paternità delle foto; questa esigenza se ha ovviamente rallentato la schedatura, ha però fatto sì che questa non abbia avuto come risultato una mera compilazione di dati, ma offra al fruitore una più completa analisi e contestualizzazione storica delle fotografie.

La scheda che è stata realizzata comprende i seguenti campi ed è stata compilata secondo le seguenti modalità:

N° foto: ad ogni foto è stato attribuito un numero progressivo;

N° pagina album: per ogni pagina è stato indicato un numero progressivo

³ Questo lavoro, propedeutico ad un ulteriore intervento di descrizione di tutto il materiale che contestualizzi le foto col corredo dato loro da Lepori, è l'inventario, realizzato dalla scrivente e dalla collega dottoressa Elisabetta Nieddu nel 2009.

⁴ <<http://www.iccd.beniculturali.it/index.php?it/473/standard-catalogafici>>. (12 Dicembre 2017)

⁵ Si veda anche Berselli - Gasparini, 2000.

attribuito da Lepori, calcolando anche le pagine senza fotografie;

Serie: non esiste una vera e propria divisione in serie ben definite del materiale, Lepori affronta un argomento (ad esempio analizza una zona della città), per poi abbandonarlo e riprenderlo; il secondo album è stato probabilmente realizzato in un secondo momento ed è infatti meglio strutturato. Dallo stato delle pagine, trattandosi dell'opera di una vita, è facile notare che l'autore è tornato spesso sul primo album inserendo foto in momenti diversi o spostandole. Lepori si limita ad intitolare le pagine, ripetendo la dicitura quando lo ritiene necessario;

Titolo: il titolo non compare sempre; spesso è stato necessario attribuirlo e identificare il soggetto fotografato (il titolo attribuito è indicato tra parentesi quadre); di volta in volta si è dovuta impostare una ricerca bibliografica su luoghi, edifici, avvenimenti.

Contestualmente all'attribuzione del titolo si è resa necessaria l'identificazione dei luoghi. Il titolo dato da Lepori è stato quasi sempre lasciato immutato, modificandolo solo in alcuni casi per poter meglio descrivere l'oggetto raffigurato;

Data: se la foto è originale, viene indicata nel campo apposito (tra parentesi quadre se attribuita); se si tratta di riproduzione, quando Lepori indica la data (a volte in modo sicuro a volte aggiungendo circa) questa è stata trascritta; quando la data non è riportata si è usato s.d. (senza data), poi si è indicata una data presunta, a cui si è arrivati in seguito ad una ricerca basata sugli elementi forniti dalla foto. Durante la descrizione delle foto il lavoro più gravoso è stato quello di indicare dei riferimenti cronologici per le immagini prive di data; si è resa necessaria l'analisi degli elementi che compaiono nell'inquadratura, facendo riferimento alla storia del monumento o della strada, all'abbigliamento e agli accessori dei soggetti fotografati, ecc. Per i ritratti senza data si è scelto di prendere come riferimento i dati biografici del soggetto rappresentato e, trattandosi in genere di persone in età adulta, si è deciso di situare cronologicamente la foto nel periodo compreso tra i 20 anni d'età e la data di morte degli individui ritratti. In alcuni casi ci sono delle differenze tra la data riportata da Lepori e quelle indicate in altre pubblicazioni.

Nome del fotografo (quando presente)⁶: il nome del fotografo viene indicato quando è riportato; si specifica il nome anche se si possiede, come già detto,

⁶ Si tratta di nomi riportati da Lepori o ricavati da raccolte fotografiche digitali o da pubblicazioni; non è stato sempre possibile risalire all'autore delle foto o al suo nome completo. Cfr. <<http://www.sardegnaicultura.it/argomenti/fotografia/>> e Maccioni, 1982. (12 Dicembre 2017)

solo una copia e non l'originale (il fotografo in questo caso è autore dell'originale). Lepori indica il nome del fotografo o nell'album o sul retro della foto; a volte è presente il timbro o la firma o il marchio del fotografo. Se il nome dell'autore non compare e viene desunto da un sito o da una pubblicazione, è inserito tra parentesi quadre, esempio: [Edouard Delessert];

Dati relativi all'aspetto tecnico delle foto: viene indicato se si tratta di un'originale o di una riproduzione. Si specifica che si tratta di una cartolina, in originale o in riproduzione, solo se lo è effettivamente (perché sul retro compare il divided back) o se l'immagine fornisce particolari a tal proposito (presenza di scritte o altro); se lo si è desunto da un sito o da un libro, si è lasciata solo l'indicazione bibliografica. Quando si tratta di riproduzioni di immagini da libri, biglietti, pubblicità, cartoline, stampe ecc. la foto è presumibilmente originale. La maggior parte delle fotografie presenti negli album, escluse quelle scattate negli anni '60 e '70 del '900, sono riproduzioni di foto che si trovano in fondi e collezioni presenti nei principali archivi isolani e in numerose collezioni e pubblicazioni. È comunque molto difficile affermare che si tratti di originali o no, specie per le foto scattate dagli anni '30 agli anni '50 del '900;

Indicazione topografica: quando sono presenti si segnalano le coordinate relative alla mappa che accompagna gli album;

Note: tutte le informazioni senza citazione sono fornite da Lepori⁷.

Poiché si tratta di una raccolta strutturata dal suo autore, è stato comunque necessario analizzare l'opera nel suo insieme: molte foto sono corredate da didascalie e documentazione (non sempre d'aiuto per l'identificazione dei soggetti); sull'album in diverse pagine compaiono riproduzioni di mappe delle varie zone della città. Nello studio delle immagini la priorità è stata data a quelle senza titolo e/o senza data; per le altre, tranne in alcuni casi segnalati, sono state utilizzate le informazioni fornite da Lepori.

La bellezza e l'importanza del Fondo nasce non dalle singole foto ma da tutto il corredo, che costituisce una vera e propria dichiarazione d'amore per la città di Cagliari. La rarità ed il valore dell'opera consistono invece nell'aver raccolto e accostato tematicamente le foto al fine di documentare l'evoluzione del costume e dell'aspetto urbano, nella volontà di voler offrire un quadro il più possibile

⁷ Si è cercata l'eventuale presenza di copie delle fotografie nel Fondo fotografico del comune di Cagliari, nella Digital Library della Regione Sardegna, nella collezione Colombini dell'ISRE di Nuoro, nella collezione Cosentino, in numerose pubblicazioni e raccolte. Infatti diverse foto presenti nel fondo Lepori sono già reperibili in rete.

completo della città e dei mutamenti subiti nel corso di un secolo. I cambiamenti architettonici subiti da Cagliari dalla metà del XIX secolo sono meticolosamente descritti e corredati da copie di mappe storiche, estratti da guide turistiche e articoli di giornale. Inoltre, viene approfondita l'analisi degli usi e delle tradizioni, non solo attraverso le immagini, ma anche con poesie, canzoni, pubblicità, manifesti di cinema e teatri⁸. Per di più vengono riprodotti i marchi di tutti i principali studi fotografici che nel corso dei decenni hanno operato in città, con notizie sulla loro vita e attività⁹.

Dal momento in cui è stato dato in consultazione, il fondo fotografico Lepori ha subito incontrato il favore dell'utenza, diventando in breve tempo uno dei più richiesti; per questo motivo è stato soggetto a una continua usura che rischiava di comprometterne lo stato di conservazione. La scelta di proporre la digitalizzazione è quindi nata principalmente dalla necessità di salvaguardare e tutelare l'integrità del materiale e, in futuro, di consentirne la consultazione

⁸ Una buona parte delle citazioni riprende la Guida di Cagliari di Giovanni Spano; cfr. Spano, 1861.

⁹ L'analisi del fondo permette di ricostruire la storia della fotografia nella città di Cagliari. L'inventario riporta un elenco di nomi fotografi, tipografi e editori indicati da Lepori o desunti durante lo studio degli album: Alinari Vittorio (di Alterocca - Tipografia di Terni, vedi Collezione Colombini <<http://www.sardegna.digitallibrary.it/>>), Caldesi Leonida (fotografo italiano attivo a Londra nella seconda metà del XIX secolo, cfr. <<http://www.photohistory-sussex.co.uk/BTN-Lombardi.htm>> e <<http://www.photolondon.org.uk/pages/details.asp?pid=1227>>), Cocco Giuseppe Luigi, Conti Vecchi, Danesi (Roma), De Gioannis Mario, De Maria L., Delessert Édouard (Giunse in Sardegna nel maggio del 1854, dotato dell'attrezzatura necessaria per la produzione di negativi calotipici, come si può evincere dai suoi appunti. Durante le sei settimane di soggiorno effettuò quaranta riprese fotografiche, pubblicate al suo rientro a Parigi nell'album 'Île de Sardaigne. Cagliari et Sassari. 40 vues photographiques'; il diario del viaggio, 'Six semaines dans l'île de Sardaigne', fu dato alle stampe l'anno successivo. Cfr. <<http://www.sardegna.cultura.it/>>), Dessì G. (Editore cagliaritano), Doglio, Ferri Alfredo, Forlanini Mario, Garzini e Pezzini (Cfr. Maccioni, 1982, p. 654), La piccola rivista editrice ('La piccola rivista', casa editrice creata da Ranieri Ugo, pubblica nel 1901 una serie di immagini su Cagliari fotografata tra il 1855 e il 1890; *Ibi*, p.169), Lay Rodriguez Agostino, M.C. (probabilmente Massimo Costa, *Ibi*, p.233), Maffiola, Pirola & C., Mauri Evaristo, Mura V., Nissim Alfredo, Nissim Luigi, Paglietti Renato, Pelagatti Elio, Pellerano Luigi, Pes Mario, Plantera Sebastiano, Rosas Renzo (Laboratorio Ditta Franz), Samonati Perfetto (Per alcune brevi note sull'attività del Samonati e di altri fotografi in Sardegna: <<http://www.museodella-fotografia.it/>>), Sciutto Giovanni Battista, Genova (<<http://www.lombardiabeniculturali.it/foto-grafie/autori/7435/>>), Società editrice cartoline (Torino), Thermes Alfonso Efisio (Per il nome del fotografo e la datazione presunti cfr. inventario del Fondo fotografico ASBC), Valdès Pietro, Valentin Luigi, Vodret Enrico (*Ibi*, p. 670), Dessy R. (Editore). Cfr. anche: Miraglia - Faeta - Di Felice, 2008; Romagnino, 2005; Collezione Colombini ISRE (Istituto Superiore Regionale Etnografico) <<http://www.isresardegna.it/>> (12 Dicembre 2017)

online ampliando così il bacino di utenza.

Il processo di digitalizzazione, ancora non completato, è seguito dal personale della Mediateca del Mediterraneo del comune di Cagliari; questa scelta permette un maggiore controllo di tutto il processo e, soprattutto, ha già consentito di migliorare i requisiti operativi in corso d'opera. L'equipe, formata dai mediatecari e dagli archivisti in servizio presso il comune, ha definito i parametri di digitalizzazione, mantenendo un controllo costante della qualità del lavoro.

La scansione è stata eseguita con l'utilizzo di uno scanner BCS-2 [Versione 3.6.3.], con un sistema di acquisizione verticale che permette di 'leggere' e memorizzare le immagini dall'alto, senza minimamente danneggiare il materiale, evitando qualsiasi pressione e contatto con il documento¹⁰.

Durante la prima fase dei lavori si è provveduto ad effettuare numerose prove di scansione e di stampa fino al raggiungimento dello standard di riferimento individuato per la creazione del file.

Sono stati creati dei file master che garantiscono la riproduzione fedele del documento sia in vista della sua conservazione digitale a lungo termine sia nel caso che si presenti la necessità di una sua stampa di alta qualità; in questo modo si è sicuri di non dover ripetere la digitalizzazione in futuro. A partire dal file master sono stati poi prodotti dei file derivati finalizzati a differenti fruizioni da parte dell'utenza, ad esempio per la visualizzazione in una postazione dedicata o per un accesso via web. Si tratta di file normalmente ridimensionati e compressi, anche con perdita di informazione, per la più comoda fruizione ottenibile senza un eccessivo scadimento di qualità¹¹. La scansione è stata accompagnata da un lavoro di indicizzazione, per predisporre una futura consultazione online. Per ora sono state scansionate ed indicizzate solo le pagine; in una seconda fase verrà effettuato il ritaglio delle singole foto contenute in ogni pagina ed il relativo salvataggio nei diversi formati. Anche questo lavoro verrà accompagnato da un'indicizzazione delle foto.

¹⁰ In realtà si tratta di uno scanner per libri e documenti; per la scansione di fotografie sarebbe stato meglio utilizzare uno scanner piano che, però, avrebbe sottoposto le pagine degli album a uno stress maggiore.

¹¹ Il primo album composto di 397 pagine ha dato origine:

402 scansioni in formato tiff file master per la conservazione; 402 scansioni in formato jpg risoluzione 300 per la consultazione in sala; 402 scansioni in formato jpg risoluzione 200 per la consultazione via web. Il secondo album' composto di 169 pagine ha dato origine: 170 scansioni in formato tiff file master per la conservazione; 170 scansioni in formato jpg risoluzione 300 per la consultazione in sala; 170 scansioni in formato jpg risoluzione 200 per la consultazione via web.

Come già accennato, immediatamente dopo la sua acquisizione, il fondo è stato richiestissimo dagli utenti dell'archivio storico comunale ed è tutt'ora, tra le fonti iconografiche, la più consultata. Per la sua ricchezza si presta ad essere impiegato per analizzare molteplici aspetti della storia e della vita cittadine e per questo motivo, dal 2010 in poi, si è fatto abbondantemente ricorso alle pagine degli album di Lepori per la maggior parte delle mostre e degli eventi di valorizzazione realizzati dall'archivio storico e dalla biblioteca comunale¹².

Bibliografia

- Bergaglio, Barbara - Massa, Laura (2000) *Guida alla compilazione della Scheda F. Regione Piemonte*. <http://www.regione.piemonte.it/cultura/guarinipat/dw-d/gpc_supporto/schedaf/manuale.pdf>. (12 Dicembre 2017)
- Berselli, Silvia - Gasparini, Laura (2000) *L'archivio fotografico: manuale per la conservazione e la gestione della fotografia antica e moderna*. Bologna: Zanichelli.
- Miraglia, Marina (a cura di) (2008) *La fotografia in Sardegna: lo sguardo esterno 1854-1939*. Nuoro: Ilisso.
- Romagnino, Antonio (2005) *Cagliari di una volta: foto della collezione privata di Sergio Orani*. Sestu: Zona.
- Keim, Jean A. (2001) *Breve storia della fotografia*. Torino: Einaudi.
- Maccioni, Oliviero (1982) *Cagliari fra cronaca e immagini*. Cagliari: 3T.
- Scaramella, Lorenzo (1999) *Fotografia, storia e riconoscimento dei procedimenti fotografici*. Roma: De Luca.
- Spano, Giovanni (1861) *Guida della città e dintorni di Cagliari*. Cagliari: Timon.

¹² Le foto sono state usate per le seguenti mostre organizzate dall'Archivio storico del comune di Cagliari: 2010 Search (Sede espositiva Archivio storico comunale, Largo Carlo Felice Cagliari) - Monumenti Aperti mostra 'Uno sguardo su Cagliari'; 2012 Search mostra 'Poetto'; 2013 Search mostra partecipata 'Memorie dal sottosuolo - Settantesimo anniversario dei bombardamenti su Cagliari'; 2014 Search mostra partecipata 'Quando tutto era sotto casa'; 2014 MEM (Mediateca del Mediterraneo, via Mameli Cagliari) - Monumenti Aperti 'Mostra antologica dei fondi iconografici'; 2015 Search mostra partecipata 'Sa Gherra 1915-1918. Memorie della grande guerra'; 2016 MEM mostra Sant'Efisio.

Citazioni web

Antica Cartografia della Sardegna

<<http://web.tiscalinet.it/alterstampe/incisori.htm>> (2009)

Archivio di Stato di Cagliari

<<http://www.archivostatocagliari.it/>> (2017)

Archivio Storico – Biblioteca Generale e di Studi sardi del Comune di Cagliari –
Fondo fotografico:

<<http://mediateca.comune.cagliari.it/index.html>> (2017)

Associazione culturale Fototracce

<<http://www.fototracce.it/schedaF.htm>> (2017)

Ausonia Schio

<http://www.ausoniaschio.it/zeppelin_ausonia.asp> (2017)

Collezione Colombini, ISRE (Istituto Superiore Regionale Etnografico)

<<http://www.isresardegna.it>> (2017)

Digital Library

<<http://www.sardegнадigitallibrary.it/index.html>> (2017)

Photo London

<<http://www.photolondon.org.uk/pages/details.asp?pid=1227>> (2016)

Sardegna Cultura

<<http://www.sardegnacultura.it/argomenti/fotografia/>> (2017)

Sistema Informativo degli Archivi di Stato

<<http://www.archivi-sias.it/>> (2009)

Sussex Photo History

<<http://www.photohistory-sussex.co.uk/BTN-Lombardi.htm>> (2016)

Siti web in disuso

Si tratta di link funzionanti nel 2009 e che oggi non sono più attivi; in alcuni casi si tratta di siti creati da collezionisti e fotografi, che spesso per mancanza di fondi sono stati abbandonati, o anche di pagine istituzionali non più esistenti.

Agenzia Bozzo, Vecchie navi

<http://www.agenziabozzo.it/vecchie_navi/B-Vapore/Navi_1850-1950_B_294_VIRGILIO_.htm>

<http://www.agenziabozzo.it/vecchie_navi/B-Vapore/Navi_1850-1950_B_295_VIRGILIO_.htm> <http://www.agenziabozzo.it/vecchie_navi/B-Vapore/Navi_1850-1950_B_296_VIRGILIO_.htm>

(2009)

Assemini.net

<http://www.assemini.net/Guida_Assemini/RobMattana/Lo%20sport%20e%20l'informazione.htm>

(2009)

Biblioteca Statale Antonio Baldini Roma

<http://www.baldini.librari.beniculturali.it/sfoggia_scaffale.asp?pag=3&categ=1>

(2009)

Cattedrale di Cagliari

<<http://www.duomodicagliari.it/Objects/Pagina.asp?ID=15>> (2009)

Ditta Franz ottica

<http://www.franzottica.it/html/chi_siamo.htm> (2009)

Museo della fotografia

<http://www.museodellafotografia.it/index.php?option=com_content&task=view&id=44&Itemid=86> (2016)

Sardegna Economica, rivista della Camera di commercio di Cagliari

<<http://images.ca.camcom.it/f/Sardegnaeconomica/n./n.12002g.pdf>> (2009)

Scheda F - Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione

<<http://www.iccd.beniculturali.it/standard/index.html>> (2009)

Terni web

<http://www.terniweb.it/cgi-local/speciali/cat_img.cgi?newsid999013184,79509>
(2009)

TrainZ Italia, Galleria fotografica ferroviaria

<<http://www.trainzitaliafoto.com/vbportal/forums/showthread.php?t=5248>>
(2009)

Repertorio fotografico

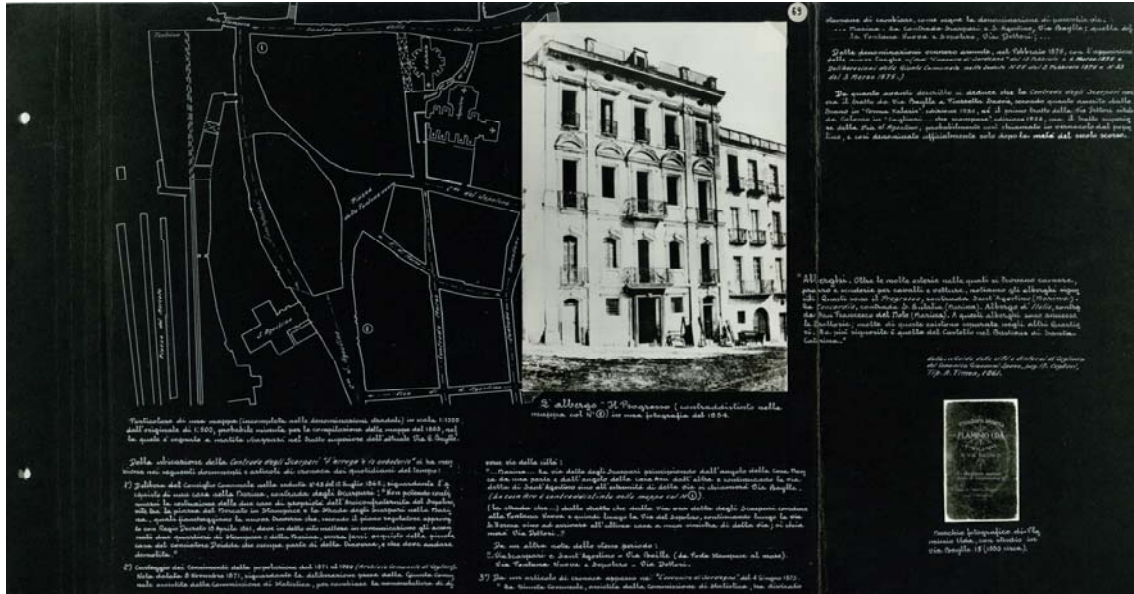


Figura n. 1: pagina 69. A sinistra l'albergo 'Il Progresso' nella via Sant'Agostino, attuale via Baille. Riproduzione fotografia di Edouard Delessert del 1854. In basso a destra, marchio fotografico di Flaminio Uda, con studio in via Baylle 15. Riproduzione immagine del 1880 circa.

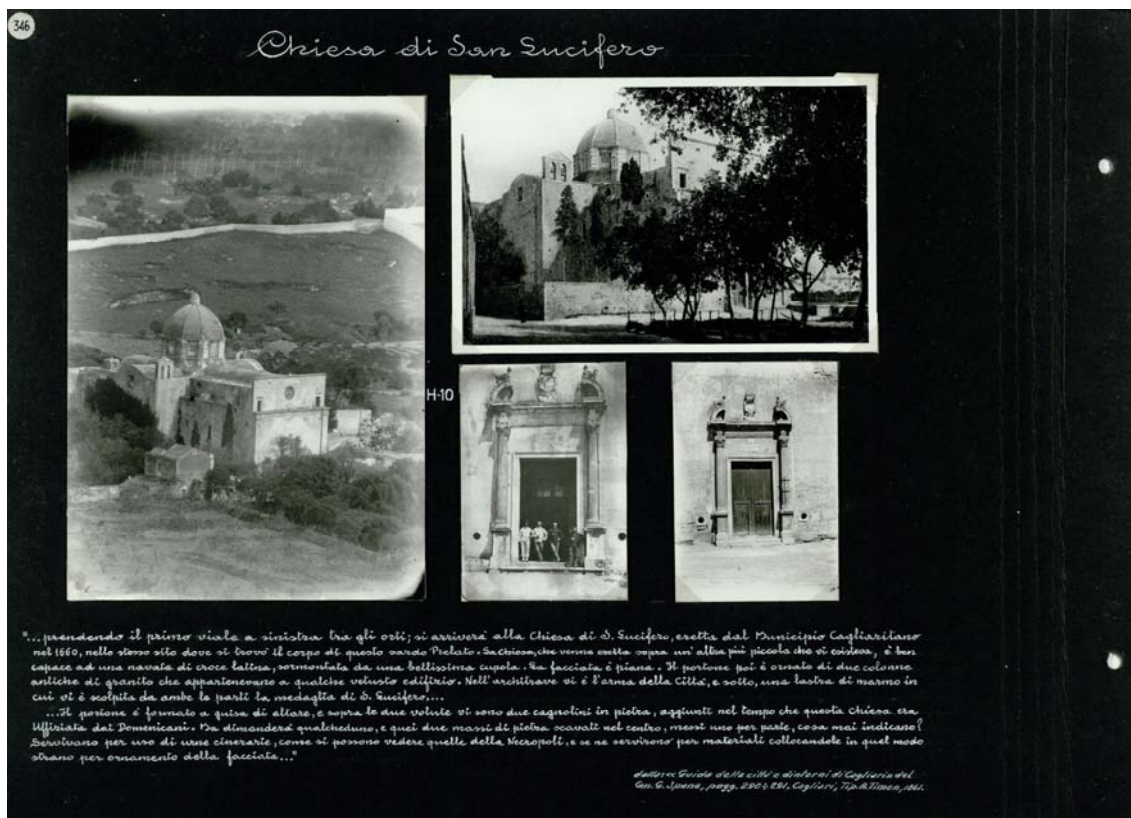


Figura n. 2: pagina 346. Da destra in senso orario, chiesa di San Lucifero vista da Villanova, dai giardini, l'ingresso, l'ingresso con soldati. Riproduzioni di fotografie realizzate presumibilmente tra la fine del XIX e gli inizi del XX sec. Nella pagina 346 compaiono le coordinate 'H-10', che rimandano alla planimetria di Cagliari del 1861 che accompagna gli album.



Figura n. 3: pagina 406. Sagra di S. Efisio: familiari di funzionari delle ferrovie Reali in attesa della processione in una terrazza della stazione. Riproduzione fotografia del 1 maggio 1904.



Figura n. 4: pagina 460. Società dei Canottieri: pattinaggio su pattini a rotelle. Riproduzione fotografia del 1910.

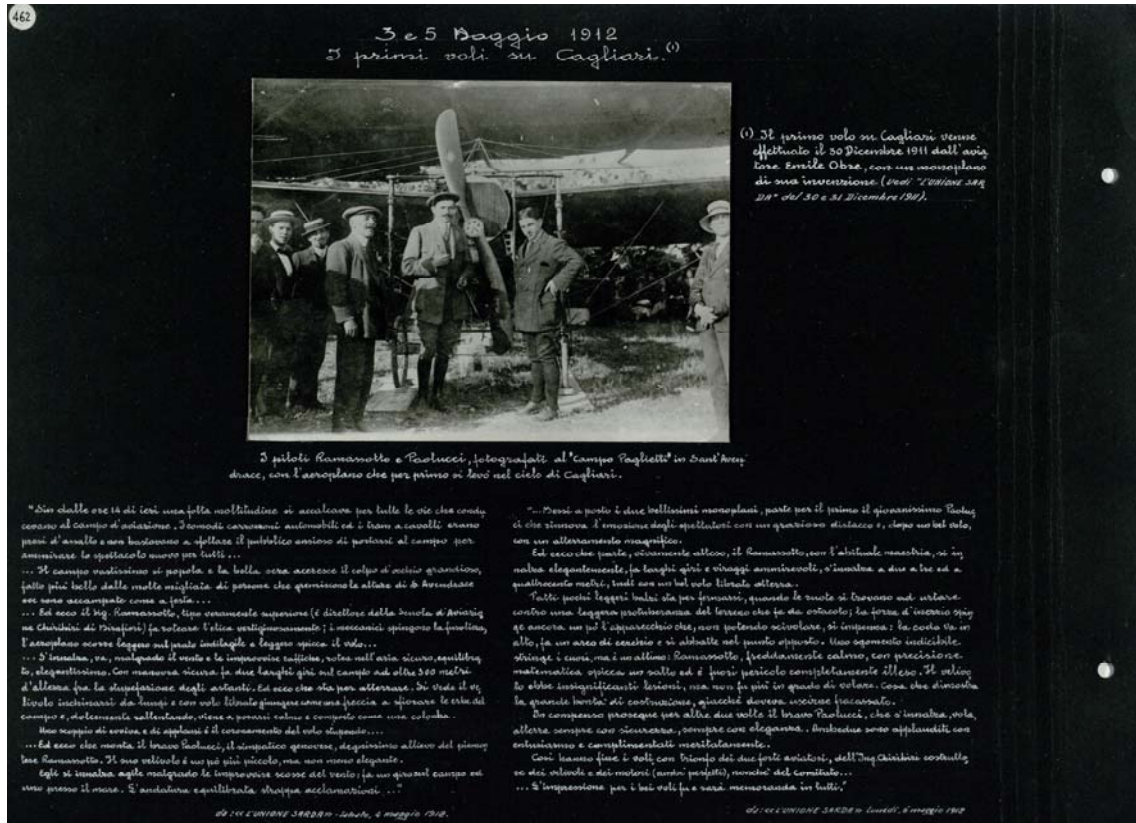


Figura n. 5: pagina 462. Primi voli su Cagliari: i piloti Ramazzotto e Paolucci nel Campo Paglietti di S. Avendrace. Riproduzione fotografia realizzata tra il 3 e il 5 maggio 1911.

Curriculum vitae

Francesca Desogus è archivista paleografa, laureata in Lettere moderne con orientamento storico, ha coordinato per diversi anni progetti di riordino di archivi storici comunali e ha lavorato in archivi statali, ecclesiastici e d'impresa e per 11 anni presso gli archivi della Regione Sardegna. Ha pubblicato articoli su riviste del settore e ricoperto incarichi di docente d'archivistica. Attualmente svolge la sua attività presso l'Archivio storico del comune di Cagliari; è presidente della Sezione Sardegna dell'Associazione Nazionale Archivistica Italiana.

La 'crisi della storia' e la Public History

'Crisis of History' and Public History

Chiara Ottaviano
(Cliomedia Officina)

Riassunto

La Public History può essere utile per facilitare il superamento della 'crisi della storia'? Ma cosa si intende per 'crisi della storia'? Cosa è cambiato rispetto agli anni '70, anni in cui si affermò la PH negli Usa? L'Associazione Italiana di Public History (AIPH) recentemente fondata quale specifico contributo potrà dare? Qual è l'offerta di storia proveniente dai vari comparti dell'industria dei contenuti oggi presente sul mercato? Queste alcune delle domande a cui si è tentato di rispondere anche a partire dall'esperienza professionale nel campo iniziata alla metà degli anni '80.

Parole chiave

Public History; crisi della storia; AIPH; NCPH; Industria culturale.

Abstract

Does public history help to overcome the 'crisis of history'? But what is meant by 'crisis of history'? What has changed since the 1970s, the years when the NCPH was born in the United States? The newly founded Italian Public History Association (AIPH), what specific contribution can give? What kind of history is there in the various sectors of cultural industry? These are some of the questions I have tried to answer even from the professional experience in the field started in the mid-1980s.

Keywords

Public History; Crisis of History; AIPH; NCPH; Cultural Industry.

1. Introduzione. – 2. Tempi, temi e contesti diversi. – 3. La nascita dell'AIPH, le società storiche, possibili obiettivi e azioni. – 4. A partire dall'esperienza personale: l'evoluzione del mercato, gli archivi storici d'impresa e la moda dello storytelling. – 5. La bulimica industria dei contenuti. – 6. L'università e l'interpretazione del mestiere di public historian. – 7. Bibliografia e siti web. – 8. Curriculum vitae.

1. Introduzione

In occasione della prima conferenza nazionale di public history tenutasi a Ravenna nel giugno 2017, promossa dalla neonata Associazione Italiana di Public History (AIPH), numerosi sono stati gli articoli e le pubblicazioni che hanno preceduto l'evento. In un articolo di Marcello Flores e Stefano Pivato si

legge: 'Con questo appuntamento l'Italia giunge, buon ultima, a partecipare a un dibattito che altrove, in America o in Francia, vanta una tradizione lunga almeno un trentennio' (Flores - Pivato, 2017). In effetti risalgono alla fine degli anni Settanta sia la fondazione negli Stati Uniti del National Council for Public History (NCPH) sia la pubblicazione del primo numero della rivista destinata ai nuovi professionisti e cultori della materia, *The Public Historian*. In Gran Bretagna il confronto, soprattutto sulle pagine della rivista *Radical History*, si svolgeva invece intorno al concetto di 'people history' (da non confondersi con 'popular history'), la cui traduzione italiana potrebbe essere 'storia militante' o 'storia dal basso'. Risale invece agli anni Novanta l'accesso dibattito sull'uso (e abuso) della storia particolarmente sviluppatosi in Germania e poi in Italia (Ottaviano, 1995).

Perché allora solo adesso la fondazione dell'AIPH, la prima associazione nazionale in Europa dopo la creazione nel 2011 dell'International Federation for Public History (IFPH)?

Si tratta di un'imitazione tardiva di qualcosa che altrove e ben prima ha preso corpo? A cosa può servire? E soprattutto, a chi si rivolge e per rispondere a quali bisogni?

2. *Tempi, temi e contesti diversi*

Nell'introduzione del volume di Maurizio Ridolfi, edito proprio in occasione del convegno di Ravenna, è fortemente sottolineato il tema della 'crisi della storia', che da tempo si avverte nella società italiana e non solo, e che 'investe gli storici italiani in quanto tali, con riguardo sia al 'mestiere' che al loro ruolo come figure sociali' (Ridolfi, 2017, p. 9).

La public history potrebbe servire al superamento della crisi, come sostengono molti fra coloro che hanno partecipato al progetto di costituzione della nuova Associazione italiana? Ma in cosa esattamente consiste questa 'crisi'?

Partiamo dai numeri.

In Italia nel corso dell'ultimo decennio il numero dei docenti e dei ricercatori universitari delle discipline storiche si è bruscamente contratto e molto più che nel resto delle discipline umanistiche. Secondo l'elaborazione di Andrea Zannini, sulla base delle statistiche fornite da Cineca, dal 2007 al 2015 la diminuzione percentuale è stata del 27,8% per le discipline storiche, del 22,1% per Filosofia, del 21,5% per Geografia, solo del 3,9% per Psicologia e del 7,7% per Pedagogia. In numeri assoluti, sempre nello stesso periodo 2007-2015, i docenti e ricercatori di Storia contemporanea sono passati da 524 a 392, quelli di

Storia medievale da 234 a 165 e quelli di storia moderna da 370 a 249 (Zannini, 2016).

Da allora la contrazione è proseguita.

Più difficile è appurare l'andamento delle iscrizioni e dei laureati in storia. Sappiamo, sempre da Zannini, che nel periodo 2007-2013 a fronte di una flessione generale degli iscritti all'università italiana del 7,3% il calo degli iscritti ai corsi letterari, linguistici, di formazione e politico-sociali è stato del 17,4%. Per quanto riguarda nello specifico i corsi di insegnamento di storia la significativa diminuzione del numero complessivo degli studenti non viene a volte percepita da chi si ritrova ad insegnare in aule che si affollano per il venir meno di altri corsi con altre docenze. I luoghi di ricerca, le sale studio degli archivi storici, un tempo carenti di tavoli e sedie per il gran numero di studiosi, sono oggi semideserte e rimangono come frequentatori assidui i cultori di alberi genealogici familiari.

In America, quando alla fine degli anni 70 si diede vita alla NCPH, i problemi erano in qualche modo simili: si assisteva allora a una netta contrazione del numero dei dottorati in storia in seguito alla contrazione dei posti in accademia, sbocco occupazionale naturale per i dottorati. La fondazione della NCPH, insieme all'inaugurazione di corsi universitari di public history e all'apertura, anche a chi non aveva un ruolo nell'università, di alcune prestigiose società storiche in cui erano ammessi in precedenza solo quanti avessero ruoli accademici, sancì il processo di professionalizzazione dei public historian (secondo il modello di professionalizzazione anglosassone) fornendo una risposta alla crisi di iscrizioni (Cauvin, 2017; Lerner, 1982).

Ma la 'crisi della storia' non fu allora misurata solo a partire dai numeri di iscritti e di posti di lavoro in università. In discussione fu anche la 'crisi di prestigio' della disciplina, un problema in quegli anni del tutto inesistente nel contesto italiano, immersi come eravamo nello storicismo che alimentava soprattutto buona parte delle ideologie di sinistra e non solo. E così mentre in Italia la storia veniva percepita come scienza principe, capace di spiegare il presente e tracciare le linee del futuro, per gli storici statunitensi era piuttosto cruciale accreditare presso l'opinione pubblica l'idea che la storia avesse una qualche utilità sociale e non fosse solo una disciplina di interesse per accademici e studenti in formazione¹. Quale residuale utilità poteva avere la storia se

¹ Vaughn, 1985 nell'introduzione al volume antologico da lui curato individua due livelli di utilità della storia, il primo è personale (sviluppo del riconoscimento della propria identità e delle personali virtù morali, della creatività e dell'immaginazione, del riconoscimento dei valori di giustizia e libertà), il secondo è il livello sociale (comprendere le origini del presente per ispirare la costruzione di un più intelligente futuro).

confrontata con le 'scienze applicate', come medicina, ingegneria, fisica, biologia, economia e anche sociologia, che apparivano anche più scientifiche e meno sottoposte all'arbitrio? Se si escludeva la carriera accademica o la produzione di un piacevole libro di lettura da tenere sul comodino, a cosa serviva lo studio della storia²?

A questo tipo di obiezioni, che datano già dall'inizio del secolo XIX, si aggiungevano negli anni Sessanta e Settanta nuovi motivi di crisi. Da una parte il peso dell'industria della comunicazione e dei mass media (cinema e televisione) sembrava annientare le istituzioni, comprese scuola e università, che avrebbero dovuto esprimere autorevolezza e indirizzo e che invece rischiavano di soccombere nell'impari concorrenza³, dall'altra la discontinuità nel passaggio tra età moderna e età postmoderna, insieme all'esplosione della ricerca scientifica e del potere di controllo della tecnologia su tutti gli aspetti della società, avevano fatto sì che la storia fosse percepita, soprattutto dalle giovani generazioni, come irrilevante giacché non utile a offrire modelli per il futuro. A ciò andava aggiunta l'accusa, proveniente dai nuovi movimenti radicali animati da giovani, neri e femministe, che la storia, almeno fino a quel momento, per come era stata scritta, era stata soprattutto funzionale alla legittimazione del potere delle classi e del genere dominante⁴.

In Italia, invece, si è discusso di 'crisi della storia' e di 'perdita di prestigio' soprattutto negli ultimi anni. Un'occasione è stata fornita dal discusso *The History Manifesto* di Guldi e Armitage, pubblicato on line nel 2014 dalla prestigiosa Cambridge University Press in open source⁵. Secondo i due storici statunitensi l'origine della crisi andrebbe soprattutto cercata all'interno della disciplina stessa, che a partire dagli anni Settanta avrebbe smesso di affrontare i più rilevanti temi di 'lunga durata' dimostrandosi incapace di utilizzare la straordinaria risorsa dei grandi data base a cui oggi è possibile avere accesso. Personalmente non sono affatto convinta delle tesi del *Manifesto* pur riconoscendo che ha toccato questioni rilevanti, come per esempio lo scarso

² La domanda retorica era di Gordon Leff, *The Past and the New, The listener*, 10, April 1969 (poi in Vaughn, 1985, p. 59).

³ Rimando soprattutto alle tesi di Postman, 1993 che nel 1971 inaugurò alla New York University un corso di *media ecology*.

⁴ 'It is possible that we now perceive as 'the crisis of history' is merely the coming to end of the function of history as elite ideology' Lerner 1982, p. 113.

⁵ Alcuni interventi suscitati dalla pubblicazione del *Manifesto* in traduzione italiana sono consultabili sul sito dell'editore Donzelli <<https://www.donzelli.it/libro/9788868435356>> (1 dicembre 2017). Fra gli autorevoli più recenti interventi sul tema anche Giuseppe Galasso nelle pagine conclusive del suo recente volume dedicato alla storia della storiografia italiana (2017).

interesse di molte ricerche storiche che hanno come principale (o unico?) obiettivo quello della pubblicazione di libri e articoli utili ai fini della carriera universitaria.

Per quanto riguarda le motivazioni della crisi individuate negli anni Settanta in America, forse alcune hanno perso la loro attualità. Non mi sembra infatti sia più percepito come un confronto insostenibile quello che vede le scienze umane soccombere alle più utili e affidabili scienze applicate, non mi pare insomma che l'opinione pubblica esprima una gran fiducia per discipline come l'economia, troppe volte incapace di previsioni attendibili, o la medicina, assediata com'è dalle sempre nuove pratiche alternative, per non parlare dei movimenti no vax.

Piuttosto è nella 'discontinuità' che probabilmente andrebbero cercate anche da noi le motivazioni della perdita di autorevolezza.

Una prima forte discontinuità si è verificata sul piano politico culturale. La fine dei partiti fondati su ideologie che avevano la loro origine nell'Ottocento ha spazzato via visioni di tipo storicistico che assicuravano alla storia un ruolo centrale tanto per la comprensione del presente quanto per la prefigurazione del futuro: 'Veniamo da molto lontano e andiamo molto lontano!' è stato uno degli slogan più ricorrenti nella propaganda del PCI⁶. Inoltre, affermati docenti di storia, che erano stati anche protagonisti di una lunga stagione politica assumendo talvolta il ruolo di opinion leader in tv e sulla stampa, sono stati in qualche modo assimilati a quel ceto e a quella classe dirigente invecchiata da 'rottamare'.

Ma una ancora più forte discontinuità si deve alla rivoluzione digitale in atto che sta cambiando abitudini, mentalità, scale di valori: se i bambini spiegano ai nonni il funzionamento di strumenti essenziali, vuol dire che l'esperienza accumulata dagli anziani perde di valore; se i vincitori delle ambite borse di studio per frequentare prestigiosi centri di ricerca dell'IT sono giovani e adolescenti che hanno imparato da autodidatti, vuol dire che il 'fai da te' è la via più sicura per acquisire conoscenze che premiano. Il ruolo delle élite intellettuali e delle loro competenze ne risulta inevitabilmente indebolito⁷.

⁶A pronunciarlo per primo fu Palmiro Togliatti in un comizio del 1947, lo slogan campeggio in vari manifesti del PCI nei decenni successivi.

⁷ Per Tom Nichols, un intellettuale conservatore nonché fiero oppositore di Trump, autore di *The Death of Expertise* (2017), il rischio che sta correndo l'America oggi è quello di una sorta di 'epidemia di ignoranza'. La 'morte delle competenze', che alimenta le tendenze anti-intellettuali che stanno minando le basi della democrazia americana, sarebbe favorita dall'esplosione dei social. Si tratta a suo dire di una forma di comunicazione che induce a reazioni immediate, senza pause per riflessioni e approfondimenti, e che alimenta la crescente 'sovrastima degli

Mutamenti ancora più significativi sono negli obiettivi di diverse discipline. A partire dall'ultimo decennio, in economia, in sociologia e anche in psicologia, per non parlare delle discipline scientifiche, la maggior parte degli sforzi sono stati indirizzati alla ricerca di 'modelli', che escludono la necessità di fare alcun riferimento al passato e alla conoscenza storica, capaci di comprendere ogni variabile da sottoporre al processo di numerizzazione (Ingrao, 2017).

L'aspirazione, che è anche coltivata da taluni in politica, è quella di trovare algoritmi capaci di dar conto di tutte le variabili possibili, insomma del divenire. Si tratta forse di una nuova utopia. In ogni caso solo marginalmente la disciplina storica sembra poter contribuire al raggiungimento di così ambiziosi obiettivi⁸.

3. La nascita dell'AIPH, le società storiche, possibili obiettivi e azioni

È dunque in questo contesto, in una percepita crisi della storia, che è nata l'Associazione Italiana di Public History.

A beneficio dello storico del futuro, se mai ce ne sarà uno interessato al tema, la mia cronologia essenziale sulla genesi e i primi passi dell'AIPH.

2013: a Ottawa si svolge la prima Conferenza (conferenza zero) della International Federation of Public History, presieduta da Serge Noiret, a cui partecipa un buon numero di italiani (universitari e non) che si iscrivono alla IFPH.

2014: a Roma in occasione degli 80 anni della Giunta Centrale per gli Studi Storici, presieduta da Andrea Giardina, il tema della crisi del mestiere dello storico come 'figura sociale' e dell'uso della storia' equiparabile al concetto di 'public history' sono al centro della relazione inaugurale di Tommaso Detti (2014).

2015: a Jinan, in Cina, in occasione del XXII Congresso internazionale di storia organizzato dall'International Committee for Historical Sciences (ICHS) nasce dall'incontro fra il presidente della GCSS, Andrea Giardina, e il presidente della IFPH, Serge Noiret, l'idea della costituzione dell'Associazione italiana.

ignoranti', la cui attitudine è quella di cercare solo conferme a ciò che ritengono di sapere. E così si produrrebbe un disastroso corto circuito: più si è ignoranti, più si ha fiducia di non esserlo.

⁸ Non mancano le preoccupazioni per la grande quantità di denaro investita per progetti, rivelatisi del tutto fallimentari, che a partire dall'applicazione di specifici algoritmi promettevano la soluzione di una certa varietà di problemi (Brennan, 2017).

2016: a Roma a gennaio si insidia il Comitato promotore che indica le successive tappe per la costituzione dell'Associazione.

2016: a Roma a giugno è convocata l'assemblea costituente, a cui partecipano i rappresentanti di 15 società storiche, di due master di public history, e i rappresentanti delle associazioni professionali di archivisti, bibliotecari e curatori museali.

2017: a Ravenna si svolge la prima conferenza nazionale della AIPH con elezione degli organismi direttivi⁹.

Il successo indiscutibile di Ravenna, già prefigurato nella risposta al CFP con più di 400 proposte ricevute, è sicuramente il risultato della somma delle istituzioni e delle persone coinvolte. L'autorevolezza della GCSS, l'attrattiva della Federazione internazionale, il contributo dei membri del Comitato promotore e del Comitato Costituente in rappresentanza delle società e delle associazioni è stato un insieme che ha dato buoni frutti¹⁰.

Le aspettative nei confronti della nuova associazione sono adesso alte e i compiti, pur già delineati programmaticamente, si andranno via via chiarendo meglio. L'augurio è che l'Associazione possa, nella crisi di cui si è detto, occupare positivamente uno spazio rimasto vuoto, stimolando nuove riflessioni sul ruolo sociale e dunque sull'utilità della conoscenza storica, favorendo la formazione di nuovi profili professionali qualificati, promuovendo l'incontro fra discipline e saperi spesso artificiosamente separati nella pratica della ricerca universitaria, facendo emergere le migliori pratiche della storia in pubblico e con il pubblico, infine sostenendo la formazione universitaria in questo nuovo ambito. Con azioni specifiche si potrebbe inoltre stimolare la crescita di nuova occupazione sia nel pubblico che nel privato.

Per quanto riguarda la questione relativa alla 'perdita di prestigio' la missione principale dell'Associazione è promuovere le pratiche di comunicazione di storia che coinvolgano attivamente il pubblico, fornendo strumenti conoscitivi e di critica per il confronto con il passato, ovvero risorse intellettuali con le quali pensare le questioni oggi rilevanti nel dibattito pubblico¹¹. L'AIPH è inoltre impegnata sia a essere un presidio contro gli

⁹ Per ulteriori approfondimenti si rimanda al sito della AIPH sia per il processo di costituzione sia per lo svolgimento della conferenza <www.aiph.it> (07 dicembre 2017).

¹⁰ Sempre su <www.aiph.it> è possibile consultare il programma del convegno, articolato in 48 panel. A Ravenna, contemporaneamente, si è svolto anche la IV conferenza IFPH, con quasi altrettanti panel. Complessivamente i relatori sono stati circa 500.

¹¹ Per il dibattito internazionale contemporaneo sulle finalità della Public History rimando agli interventi pubblicati sulla rivista online 'Public History Weekly. The international blog Journal' <<https://public-history-weekly.degruyter.com/>> (07 dicembre 2017).

utilizzi strumentali della storia nella sfera pubblica (gli 'abusi della storia' per intenderci) sia nel creare una proficua rete di conoscenza e scambi fra chi opera all'interno delle università e chi è attivo nella sfera pubblica professionalmente come anche nell'ambito del volontariato culturale. Fra i compiti dell'AIPH, infine, la promozione dei progetti di public history più convincenti, capaci di coniugare l'obiettivo della partecipazione alla cura dei contenuti e all'originalità delle forme di comunicazione¹².

Se alcuni obiettivi sono specifici della nuova associazione ciò non implica la creazione di un'area da picchettare allo scopo di farne un campo esclusivo di azione.

Per fare due esempi concreti. La mobilitazione contro l'istituzionalizzazione delle commemorazioni legate alla data del 13 febbraio (ispirate, per intenderci, a una sorta di neofiloborbonismo) ha visto l'AIPH in prima linea accanto alla SISSCO che ha a sua volta coinvolto tutte le società storiche¹³.

Un'altra battaglia comune, con ricadute occupazionali, potrebbe essere intrapresa in merito alle politiche di assunzioni e di formulazione dei bandi del Ministero dei Beni e delle attività culturali e del turismo. Nello spoglio della documentazione presente sul sito del MiBACT spicca infatti per la sua assenza la figura professionale dello storico, pur essendo innumerevoli i riferimenti a 'materiali documentali' e al loro 'valore storico'. Di 'cultura storica' e di 'discipline storiche' si trova traccia solo nel progetto della Scuola dei beni e delle attività culturali. Meriterebbe inoltre una riflessione specifica da parte degli storici il concetto di 'patrimonio materiale e immateriale' (o cultural heritage) recepito ufficialmente dall'Italia e, a mio parere, ambiguamente declinato con il concetto di 'identità'. Il dibattito, aperto meritoriamente nel 2013 da un bel numero monografico di 'Parole chiare' (n. 49 *Patrimonio culturale*), non ha avuto particolare seguito.

Di seguito solo qualche esemplificazione.

Nel 2016 il Bando per l'assunzione a tempo indeterminato presso il MiBACT di 500 funzionari da inquadrare nella III area del personale non dirigenziale non prevedeva neanche un posto per uno storico. Nel dettaglio, le figure professionali da inquadrare nei profili professionali risultavano le seguenti:

¹² Una prima selezione di best practices è stata avviata in forma sperimentale nell'ottobre del 2017 all'interno del corso di Enrica Salvatori di Storia Pubblica Digitale (Corso di Laurea di Informatica Umanistica dell'Università di Pisa) <<http://aiph.hypotheses.org/569>> (07 dicembre 2017).

¹³ L'AIPH già il 29 luglio si è espressa con fermezza in merito alla Mozione approvata dal Consiglio Regionale della Puglia il 4 luglio 2017 per l'istituzione della giornata di memoria del 13 febbraio <www.aiph.it> <<http://aiph.hypotheses.org/543>> (10 ottobre 2017).

antropologo (5 posti), archeologo (90 posti), architetto (130 posti), archivista (95 posti), bibliotecario (25 posti), demoantropologo (5 posti), promozione e comunicazione (30 posti), restauratore (80 posti) e storico dell'arte (40 posti)¹⁴.

La figura dello storico non è prevista neanche fra i professionisti coinvolgibili nel bando del 2017 per l'assegnazione di Contributi a progetti ed iniziative relativi al patrimonio storico della Prima Guerra mondiale, essendo indicati specificatamente 'archeologi, archivisti, bibliotecari, demoetnoantropologici, antropologi, fisici, restauratori di beni culturali e collaboratori restauratori di beni culturali, esperti di diagnostica e di scienze e tecnologia applicate ai beni culturali e storici dell'arte, in possesso di adeguata formazione ed esperienza professionale'¹⁵. Non c'è uno storico neanche fra i membri dell'Osservatorio nazionale del paesaggio (urbanisti, architetti, geografi), anche se l'Atlante del paesaggio storico a cui fa riferimento l'Osservatorio si deve all'opera degli storici ambientali¹⁶.

4. A partire dall'esperienza personale: l'evoluzione del mercato, gli archivi storici d'impresa e la moda dello storytelling

Quando alla metà degli anni Ottanta ho iniziato la mia attività professionale di public historian il sapere storico dava prestigio a chi lo possedeva e a chi lo promuoveva.

Era una stagione di espansione della ricerca storiografica fuori dalle università grazie alla moltiplicazione di committenti sia pubblici che privati¹⁷. Le grandi imprese, sia private che di partecipazione pubblica, investivano risorse non effimere per dotarsi di archivi storici aspirando a ottenere la dichiarazione da parte delle Soprintendenze del riconoscimento del notevole interesse storico del loro patrimonio storico documentario.

Le storie di impresa (e di imprenditori) e gli archivi storici aziendali sono senza dubbio un terreno in cui la public history può trovare uno spazio importante e qualificato, come sottolinea Cecilia Dau Novelli in un volume

¹⁴ <http://www.beniculturali.it/mibac/opencms/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/Concorsi/2016/v-isualizza_asset.html?id=162334&pagenome=234> (10 ottobre 2017).

¹⁵ <http://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1496059083253_BANDO_2017.pdf> (10 ottobre 2017).

¹⁶ <<http://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/MenuServizio/Osservatorio-paesaggio/Convocazioni/index.html>> (10 ottobre 2017).

¹⁷ Per quanto riguarda la committenza pubblica molti dei casi trattati nel numero monografico 'Storia applicata', *Quaderni storici*, 3, 2015, a cura di Angelo Torre si riferiscono agli anni '80.

collettaneo, pubblicato anche questo in tempo per essere presentato al convegno di Ravenna, a cura di Paolo Bertella Farnetti, Lorenzo Bertuccelli e Alfonso Botto, tutti e tre docenti del Master universitario in Public History dell'Università di Modena e Reggio Emilia.

Oggi rispetto agli anni Ottanta lo scenario mi sembra molto cambiato.

Se, per esempio, si fa riferimento agli archivi storici delle grandi imprese diversi enti si trovano in difficoltà e resistono stentatamente. Il mantenimento di un archivio storico con personale specializzato è indubbiamente un costo e anche significativo se si considerano i programmi di digitalizzazione, ormai di prassi. In verità gli archivi erano una voce di costo, più o meno rilevante, anche nel secolo scorso, ma nessuno allora avrebbe immaginato di misurarne l'utilità che ne derivava in termini immediatamente economici e non era facile, d'altro canto, quantificare valori come 'prestigio' o 'aura' o anche solo valutare il ritorno di immagine che poteva avere 'un'impresa storica' in termini di affidabilità. Un archivio storico, inoltre, attraverso la pratica della valorizzazione, può diventare uno strumento di coesione all'interno di una 'famiglia aziendale' composta da dipendenti ed ex dipendenti. Ma in contesti di forte discontinuità negli assetti proprietari (e quindi dirigenziali) e di forte riduzione del personale, come spesso è accaduto nell'ultimo decennio, come evitare il rischio che qualcuno (o anche molti) finiscano per giudicare come molto più positivo il passato rispetto al presente?

Altro aspetto da porre al centro dell'attenzione sono i mutamenti in atto nella cultura aziendale dominata dal marketing, un sapere applicato, che ha linguaggi specifici (una koinè internazionale) e regole spesso mutevoli e sottoposte alle mode.

A parte i casi degli archivi di imprese familiari, che esaltano il valore della continuità, gli archivi storici aziendali resistono oggi più facilmente nella misura in cui sono percepiti come una risorsa spendibile all'interno di una qualche strategia di marketing o perché alcuni dei contenuti, per un qualche motivo, risultano attraenti corrispondendo ai gusti e alle mode del momento.

E qui il rischio è sempre quello di entrare in un cortocircuito. Se non è decretata utile alle strategie di comunicazione la storia (e anche la storia dell'azienda) non ha spazio (e quindi budget). Se ciò che attrae (documenti, racconti, immagini del 'chi eravamo', 'come si lavorava' etc) può suscitare sentimenti nostalgici ciò entra in conflitto con una comunicazione che punta tutto sull'immagine del nuovo e del nuovissimo. La moda del vintage, invece, non appare rischiosa ma offre occasioni di valorizzazione per un aspetto fin troppo marginale.

Nell'ambito del marketing è attualmente molto di moda 'l'arte dello *storytelling*', che ha però molto poco o niente da condividere con la storia. Non

si tratta infatti solo della tecnica dell'Affabulazione, arte di scrivere o raccontare storie catturando l'attenzione e l'interesse del pubblico', come recita la Treccani, ma per l'uso del termine nell'ambito del marketing, sintetizzato dalla prima delle definizioni che propone l'algoritmo di google: 'L'arte del raccontare storie impiegata come strategia di comunicazione persuasiva, spec. in ambito politico, economico ed aziendale'. Insomma l'arte di utilizzare 'storie', inventate o meno, capaci di produrre emozioni e coinvolgimenti legati al prodotto che si intende promuovere o vendere (sia esso un candidato, un partito, una saponetta, una birra etc). In altre parole, coinvolgere più che convincere, puntare sulle emozioni per sedurre. Detto ciò non ignoro il fatto che l'arte dello *storytelling* sia anche una metodologia applicata in campo educativo. Il riconoscimento dell'alto potenziale della narrazione, per la capacità di coinvolgere emotivamente chi ascolta catturandone l'attenzione, si coniuga in questo caso con la capacità di confezionare storie che, passo dopo passo, attraverso l'identificazione e la proiezione del destinatario, conducano alla condivisione di un certo contenuto prefissato. In altre parole, è una pratica per creare il massimo di attenzione al fine della persuasione anche attraverso la semplificazione.

Anche per un public historian l'obiettivo è, ovviamente, quello di sollecitare il massimo di attenzione su temi e questioni di storia e sulla loro interpretazione ma non però attraverso la semplificazione di ciò che è inevitabilmente complesso. La riflessione sulla complessità del passato può essere una buona palestra per la comprensione della complessità del presente. E l'utilità sociale della storia, se vogliamo ritornare su questa questione, potrebbe essere riconosciuta proprio in questo addestramento, un esercizio quanto mai necessario per misurarsi con la nostra contemporaneità, caratterizzata da una così forte accelerazione nei cambiamenti sociali, tecnologici, produttivi.

L'AIPH può servire ad avviare un confronto fra chi opera all'interno delle imprese private, rompendo l'isolamento, facendo dialogare storici e archivisti in sinergia con le associazioni professionali, stimolando la promozione di eventi di public history di successo. L'obiettivo è riaffermare il ruolo degli archivi storici come soggetti culturali: far sì che la storia, il sapere storico, possano riprendersi la scena.

5. *La bulimica industria dei contenuti*

Se gli storici sono assenti nel Ministero dei beni culturali e sono più precari nelle istituzioni culturali legate alle imprese, i contenuti di storia, invece, sono quanto mai presenti in molti settori della cosiddetta industria dei contenuti, o se

si preferisce nell'industria della cultura e della creatività per rifarsi al titolo del *Primo studio sull'Industria della Cultura e della Creatività in Italia* sostenuto dal MiBACT e pubblicato nel 2015¹⁸. Fra gli undici settori indicati dal rapporto in cui i contenuti di storia sono particolarmente presenti possiamo elencare: televisione e home entertainment, radio, cinema, editoria, quotidiani e periodici, videogiochi. E' un mercato che nel suo complesso si è molto allargato negli ultimi decenni, soprattutto in seguito alla moltiplicazione dei canali televisivi e a Internet, e che di conseguenza ha bisogno di consumare un'enorme quantità di contenuti, direi in modo bulimico. Anche nel più tradizionale settore editoriale, che è comunque anch'esso in profonda trasformazione, secondo l'ultimo rapporto del 2016 a cura dell'Ufficio Studi dell'Associazione Italiana Editori, il numero di pubblicazioni edite nel 2015 ha avuto un incremento del +6,5%, a fronte di un fatturato che è stato solo +0,5%, in ripresa dopo anni di crisi ¹⁹.

La storia è una riserva infinita di contenuti, sia per produzioni ad alto budget (colossal cinematografici, serie TV, etc.) sia a basso budget (programmi televisivi con interviste in studio e immagini di repertorio, siti internet, pubblicazioni a stampa, etc.).

Nel mondo della fiction, in letteratura e al cinema attrae soprattutto il medioevo, anche nelle sue versioni fantastiche. Nella più tradizionale divulgazione storica (periodici venduti in edicola e best seller) il fascismo, il nazismo e le due guerre mondiali sono sempre i temi più gettonati. Anche nell'industria dei videogames, con obiettivi talvolta educativi e non solo di intrattenimento, vanno di gran moda le ambientazioni storiche. Su Internet e sui social, soprattutto a partire da documenti iconografici, la storia è presente, in varie forme con qualità diverse, grazie a imprese e istituzioni pubbliche, ma anche a singoli blogger o a gruppi di specifiche comunità.

Esiste dunque una certa possibilità occupazionale per chi ha competenze storiche anche se il grande pubblico appare soprattutto attratto dalla storia come avvincente tema di intrattenimento.

¹⁸ Con prefazione del ministro Dario Franceschini e Copyright Ernst & Young Financial-Business Advisors, consultabile all'indirizzo <http://www.fieg.it/upload/studi_allegati/Italia-Creativa-20-gennaio-2016.pdf> (10 ottobre 2017)

¹⁹ *Rapporto sullo stato dell'editoria in Italia 2016* a cura dell'Ufficio studi AIE <http://www.aie.it/Portals/_default/Skede/Allegati/Skeda105-3802-2016.10.19/Rapporto%20201-6_La%20Sintesi.pdf?IDUNI=fjcmprks0s5zhtu3zwxk1w34> (10 ottobre 2017).

6. *L'università e l'interpretazione del mestiere di public historian*

L'università è attrezzata a offrire alta formazione finalizzata alla creazione di professionisti capaci di intercettare la domanda di storia offrendo sul mercato risposte qualificate e magari inventando le forme e i prodotti più adeguati ai diversi contesti?

La risposta è tutt'altro che ovvia. Si deve comunque partire dal presupposto che sono attualmente diverse le interpretazioni sul ruolo del public historian. Può infatti essere concepito come un 'traduttore' dei risultati a cui è pervenuta la storiografia più aggiornata presso un più vasto pubblico (Flores - Pivato, 2017, p. 5) o anche come una specie di geometra a cui assegnare la costruzione di un qualche 'prodotto di storia' progettato e certificato ai livelli superiori o infine come un facilitatore al fine di traghettare dal chiuso mondo dell'università all'aperto mare del business non tanto e non solo idee e conoscenze ma anche docenti e maestri in veste di consulenti.

Per chi scrive il public historian dovrebbe avere solide competenze nella metodologia della ricerca storica prima ancora che nel campo della comunicazione. Il suo, infatti, è un ruolo di alta responsabilità, perché opera nella sfera pubblica e potenzialmente può raggiungere un pubblico molto vasto con mezzi potenti per capacità di affascinazione e persuasione. Il public historian dovrebbe dunque avere tra i suoi obiettivi anche quello di acquisire l'autorevolezza necessaria nel confronto con pubblici e comunità portatori di punti di vista e di idee che si pongono spesso in modo antagonistico rispetto alla storiografia più accreditata.

Per questo è auspicabile che siano reclutati fra gli studenti più bravi. Si sottraggono così i giovani migliori alla ricerca? Sarebbe certo assai positivo che fra ricerca e storia applicata non si ponessero barriere ma piuttosto si aprissero canali di comunicazione con vantaggi reciproci. Ciò implicherebbe qualche rivoluzione in più, a partire, per esempio, dai criteri di reclutamento universitari e da valutazioni che prendessero in considerazione prodotti culturali diversi e non solo monografie e saggi a stampa. Ma questo è un altro tema.

7. *Bibliografia e siti web*

Associazione Italiana di Public History (AIPH) <www.aiph.it> (07 dicembre 2017).

- Bando MiBACT per 500 funzionari <http://www.beniculturali.it/mibac/open-cms/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/Concorsi/2016/visualizza_asset.html?id=162334&pagename=234> (10 ottobre 2017).
- Bando MiBACT per 500 funzionari <http://www.beniculturali.it/mibac/multi-media/MiBAC/documents/1496059083253_BANDO-_2017.pdf> (10 ottobre 2017).
- Bertella Farnetti, Paolo - Bertuccelli, Lorenzo - Botti, Alfonso (a cura di) (2017) *Public History. Discussioni e pratiche*. Milano-Udine: Mimesis.
- Brennan, Thimoty (2017) 'The Digital-Humanities Bust', *The Chronicle of Higher Education*, October 15. <<http://www.chronicle.com/article/The-Digital-Humanities-Bust/241424>> (07 dicembre 2017).
- Cauvin, Tomas (2016) *Public History: A Textbook of Practice*. Abington-on-Thames: Routledge.
- Cauvin, Tomas (2017) 'La nascita di un movimento internazionale', in Bertella Farnetti, Paolo - Bertuccelli, Lorenzo - Botti, Alfonso (a cura di) *Public History. Discussioni e pratiche*. Milano-Udine: Mimesis, pp. 57-74.
- Dau Novelli, Cecilia (2017) 'Storie di imprenditori, lavoro, invenzioni, avventure e tragedie', in Bertella Farnetti, Paolo - Bertuccelli, Lorenzo - Botti, Alfonso (a cura di) *Public History. Discussioni e pratiche*. Milano-Udine: Mimesis, pp. 157-174.
- Deti, Tommaso (2014) 'Lo storico come figura sociale', *Relazione inaugurale a Giunta Centrale per gli Studi Storici, L'organizzazione della ricerca storica in Italia*, <<http://www.gcass.it/wp-content/uploads/2015/09/Lo-storico-come-figura-sociale.pdf>> (07 dicembre 2017)
- Flores, Marcello - Pivato, Stefano (2017) 'A proposito di Public History', *Novecento.org*, 9, <<http://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/a-proposito-di-public-history-2152/>> (07 dicembre 2017) DOI: 10.12977/nov208.
- Galasso, Giuseppe (2017) *Storia della storiografia italiana*. Bari-Roma: Laterza.
- Guldi, Jo - Armitage, David (2014) *The History Manifesto*. Cambridge: University Press Cambridge. <<https://www.cambridge.org/core/what-we-publish/open-access/the-history-manifesto>> (07 dicembre 2017) (trad. it Guldi, Jo - Armitage, David (2016) *Manifesto per la storia. Il ruolo del passato nel mondo d'oggi*, introduzione di Renato Camurri. Roma: Donzelli. <<https://www.donzelli.it/libro/9788868435356>> (01 dicembre 2017)).
- Ingrao, Bruna (2017) 'Perché la storia', *Eticaeconomia. Menabò*, 17 settembre 2017, <<https://www.eticaeconomia.it/perche-la-storia/>> (30 ottobre 2017).

- Lerner, Gerda (1982) 'The Necessity of History and the Professional Historian', *The Journal of American History*, 69 (1), pp. 7-20.
- Migliori pratiche di Public History presso Laurea di Informatica Umanistica dell'Università di Pisa <<http://aiph.hypotheses.org/569>> (07 dicembre 2017).
- Mineccia, Francesco - Tomassini, Luigi (a cura di) (2009) 'Media e storia', *Ricerche storiche*, XXXIX (2-3), p. 368.
- Nichols, Thomas M. (2017) *The Death of Expertise: The Campaign Against Established Knowledge and Why it Matters*. Oxford: Oxford University Press.
- Noiret, Serge (a cura di) (2017) 'Musei di storia e public history', 'Memoria e Ricerca', 1, p. 134.
- Noiret, Serge (2014) 'Internationalizing Public History', *Public History Weekly*, 2 (34), <<https://public-history-weekly.degruyter.com/2-2014-34/internationalizing-public-history/>> (30 ottobre 2017).
- Noiret, Serge (2011) 'La Public History: una disciplina fantasma?', in Noiret, Serge (a cura di) 'Public History: pratiche nazionali ed identità globale', *Memoria e Ricerca*, 37, pp. 10-35.
- Noiret, Serge (2009) "'Public History' e 'Storia Pubblica' nella Rete', *Ricerche storiche*, 39 (2-3), pp. 275-327.
- Osservatorio nazionale del paesaggio <<http://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/MenuServizio/Osservatorio-paesaggio/Convocazioni/index.html>> (07 dicembre 2017).
- Ottaviano, Chiara (1995) 'L'uso pubblico della storia e il mestiere dell'insegnante', *Ricerche storiche*, XXXIX (78), 1995 pp. 93-107. <https://www.academia.edu/32293897/Luso_pubblico_della_storia_e_il_mestiere_dellinsegnante_in_Ricerche_storiche_n._78_1995> (30 ottobre 2017).
- Posizione AIPH su istituzione della giornata di memoria del 13 febbraio <<http://aiph.hypotheses.org/543>> (10 ottobre 2017).
- Postman, Neil (1993) *Technopoly. La resa della cultura alla tecnologia*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Primo studio sull'Industria della Cultura e della Creatività in Italia del MiBACT <http://www.fieg.it/upload/studi_allegati/Italia-Creativa-20-gennaio-2016.pdf> (10 ottobre 2017).
- Public History Weekly. The international blog Journal* <<https://public-history-weekly.degruyter.com/>> (07 dicembre 2017).

Rapporto sullo stato dell'editoria in Italia 2016 dell'AIE
<http://www.aie.it/Portals/_default/Skede/Allegati/Skeda105-3802-2016.10.19/-Rapporto%202016_La%20Sintesi.pdf?IDUNI=fjcmprmkprs0s5zhtu3zwxk1w34>
(10 ottobre 2017).

Ridolfi, Maurizio (2017) *Verso la public history. Fare raccontare storia nel tempo presente*. Ospedaletto (Pisa): Pacini editore.

Torre, Angelo (a cura di) (2015) 'Storia applicata', *Quaderni storici*, 3, p. 150.

Vaughn, Stephen (1985) *The vital past. Writings on the Uses of History*. Athens: The University of Georgia Press.

Zannini, Andrea (2016) 'Storia moderna: fine corsa 2031', *ROAR*, 16 gennaio 2016, <<https://www.roars.it/online/?p=47821>> (30 ottobre 2017).

8. *Curriculum vitae*

Dirige Cliomedia Officina, la società pioniera nel campo della public history fondata alla metà degli anni Ottanta. E' nel Consiglio direttivo dell'AIPH. Ha insegnato al Politecnico di Torino e all'Università di Torino e del Piemonte orientale storia e sociologia della comunicazione di massa. Fa parte della direzione di *Memoria e ricerca*. Ha sperimentato molte forme di comunicazione mantenendo come punto di riferimento l'impegno nella ricerca e nella divulgazione della conoscenza della storia presso i più diversi pubblici. Per approfondimenti <www.cliomediaofficina.it>.

Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina

Digital (Public) History: the new road of an ancient Discipline

Enrica Salvatori
(Università di Pisa)

Riassunto

La rivoluzione digitale ha avuto un profondo impatto sul modo in cui oggi la storia viene studiata, analizzata, condivisa, insegnata oltre che sul modo in cui le fonti che documentano i fenomeni del passato vengono pubblicate, conservate e addirittura prodotte. Si presenta una panoramica dei maggiori mutamenti in atto nella storia digitale e delle problematiche ad essi correlate.

Parole chiave

Storia digitale; Storia pubblica; Mutamento digitale.

Abstract

The digital revolution has had a profound impact on how history is being studied, analyzed, shared, taught, as well as how the sources of the past are published, preserved and even produced. This essay presents an overview of the major changes in the field of digital history and related issues.

Keywords

Digital History; Public History; Digital Turn.

1. Introduzione. – 2. Il mestiere dello storico. – 3. Lo storico e il computer. – 4. Definizioni ed enti. – 5. La ricerca bibliografica. – 6. I marchi di storicità (le note). – 7. Le fonti. – 8. Archivi collaborativi, condivisi e inventati. – 9. Visualizzazione dei dati. – 10. Storia digitale e pubblico. – 11. Bibliografia. – 12. Curriculum vitae.

1. Introduzione¹

La rivoluzione digitale ha avuto un profondo impatto sul modo in cui oggi la storia viene studiata, analizzata, condivisa, insegnata oltre che sul modo in cui le fonti che documentano i fenomeni del passato vengono pubblicate, conservate e addirittura prodotte. Inoltre, a fianco della metodologia di ricerca

¹ Tutti gli indirizzi web citati in questo testo erano attivi nel luglio 2017.

tradizionale trasformata dall'impatto del digitale e talvolta a integrazione di quest'ultima, nuovi scenari pubblici si sono venuti a creare, in cui semplici cittadini (comunità, gruppi, partiti, associazioni) partecipano del modo in cui la storia è scritta, raccontata, vissuta e condivisa e pongono delle vere e proprie sfide alla storia accademica. Un mondo digitale nel quale tutti possono, di fatto, agire da 'storici' ha delle conseguenze radicali sul vecchio mestiere di Clio e obbliga i suoi cultori ad interrogarsi con nuova consapevolezza sul proprio ruolo nella società e in rete. I nuovi mondi digitali, infatti, da un lato hanno allargato a dismisura il bacino dei 'creatori di storia' rendendo virtualmente ognuno di noi capace di contribuire alla raccolta, interpretazione e lettura di testimonianze relative al proprio passato, dall'altro hanno reso sempre più necessario un forte e rinnovato impegno 'pubblico' di chi conosce il metodo di analisi delle fonti e lo sa ricalibrare tenendo conto delle novità che il mondo digitale ha portato alla pratica storica.

2. Il mestiere dello storico

La storia è una disciplina antica, che ha affinato scopi, metodi, strumenti e prodotti nel corso di secoli. Come tutte le scienze umane anche il mestiere di storico è in continua evoluzione e viene modificato dai mutamenti della società, dalla mentalità e dalla messa a punto di nuovi metodi di analisi. La domanda che sorge oggi è quanto l'irrompere del digitale nella pratica della ricerca e nella divulgazione stia mutando il modo in cui si fa storia, quali nuove opportunità abbia aperto e quali problemi abbia cominciato a presentare.

Se guardiamo alla maggior parte delle produzioni storiografiche degli studiosi di storia si deve riconoscere che l'arrivo del digitale ha portato sovente soltanto a una parziale digitalizzazione della tradizione: si è continuato a pubblicare con le medesime modalità - monografie, volumi miscelanei o riviste - che possono avere una versione digitale esclusiva o complementare. *E-book* e riviste elettroniche sono sovente redatti e pubblicati con le medesime procedure dei libri e degli articoli cartacei e presentano l'unico - anche se non trascurabile - vantaggio di una maggiore facilità di reperimento, unita alla possibilità di operare puntuali ricerche testuali interne. Le novità su questo fronte ovviamente non mancano, quali i *blog* accademici o le riviste scientifiche a commento aperto o le pubblicazioni che consentono l'accesso diretto ai dati di studio: si tratta tuttavia ancora di prodotti sperimentali, non pienamente accettati dalla comunità scientifica.

Le ragioni di questa innovazione di facciata, che in apparenza ha influenzato ben poco della produzione storiografica mondiale, sono diverse: la persistente

diffidenza di molti studiosi verso il computer e la rete, lo scarso valore attribuito ai prodotti digitali a fini di avanzamento di carriera, l'ignoranza diffusa relativa ai principali strumenti del mondo digitale, la loro rapida e continua evoluzione. Una ragione la si deve poi individuare anche nell'opinione, particolarmente diffusa tra gli studiosi delle materie umanistiche, che l'informatica sia appunto solo uno 'strumento', potenzialmente utile all'umanista solo nella misura in cui lo aiuta a risolvere alcune esigenze di ricerca e non un modo di analizzare, organizzare e visualizzare la conoscenza tale da influenzare in maniera rilevante il modo in cui quella stessa conoscenza è prodotta e trasmessa. Il risultato è che spesso l'umanista ricorre all'informatico come 'esperto' cui porre problemi contingenti e richiedere una soluzione.

Si tratta di una strada sbagliata, già percorsa in passato e risultata fallimentare. Il mondo dell'*Information and Communication Technology* (ICT) non è un negozio di elettrodomestici a cui ricorrere spinti dalla necessità o dalla curiosità e dove acquistare lo strumento che ci sembra il più idoneo. Avendo l'informatico e lo storico fisionomie distanti e specifiche, molto difficilmente il loro incontro risulta proficuo: lo storico non comprende la logica di quello che l'informatico gli propone e quest'ultimo non è consapevole delle problematiche relative ai dati che gli si chiede di trattare. Il dialogo diventa inevitabilmente spinoso, difficile e insoddisfacente, perché non legato da un linguaggio comune.

A differenza del passato tuttavia oggi gli storici hanno molto meno bisogno dell'informatico *tout court*. Gli strumenti per elaborare e condividere dati sono infatti spesso gratuiti e di facile apprendimento e diventano sempre più 'amichevoli'. Tuttavia è anche vero che sono numerosi e mutano molto rapidamente, costringendo lo studioso accorto a un aggiornamento costante e oneroso, che in pochi hanno tempo e voglia di fare. La maggior parte degli storici infatti tende a guardare a questi strumenti con un misto di meraviglia e scetticismo, venato qui e là dallo sgomento quando si rende conto che è impossibile maneggiare con autentica competenza uno o più dei *software* che sarebbero utili al lavoro di ricerca, di analisi delle fonti e di pubblicazione. Di fronte a questa *impasse* la reazione più diffusa è quella di un arretramento nelle metodologie classiche della ricerca e di un uso della strumentazione digitale limitato a quanto si sa o si è costretti a utilizzare dall'evolversi del contesto.

Ma, tra il dialogo difficile e l'onniscienza impossibile, *tertium datur*: in primo luogo lo studioso deve essere consapevole che ogni nuovo strumento di ricerca non porta solo modifiche superficiali al metodo di lavoro, perciò è suo preciso dovere comprendere il funzionamento e i limiti dello stesso prima di poterlo utilmente applicare. In secondo luogo il settore umanistico può mettere in opera alcune strategie complementari per dominare il mutamento digitale e per non

esserne invece dominato prevedendo, ad esempio percorsi formativi ibridi che creino futuri storici più consapevoli del mondo digitale e mediamente esperti nelle nuove tecnologie. Il problema è stabilire quali saperi minimi lo studioso dovrebbe apprendere e quali competenze specifiche sarebbero necessarie per portare avanti determinate ricerche.

Infine gli storici devono abbandonare, o quanto meno limitare, la ricerca solitaria e cominciare a lavorare in *équipe* interdisciplinari. In questi anni si sono moltiplicati nel mondo ricerche, studi e progetti di *digital history* (DHy) o di *public history* (PH) o ancora meglio di *digital public history* che non avrebbero mai potuto essere realizzati da un unico studioso. Il mondo delle *digital humanities* (DH), e quindi anche della storia digitale, è un mondo in cui necessariamente operano gruppi interdisciplinari in cui hanno voce informatico-umanisti, grafici, filologi, linguisti computazionali, ecc. Da questo punto di vista le novità che si sono profilate negli ultimi anni sono di notevole portata e hanno mutato talvolta anche profondamente la metodologia di lavoro dello storico, aprendo a nuovi modi di pubblicare e di leggere le fonti, a produzioni storiografiche inedite, così come a rilevanti avanzamenti nella didattica della storia. Un grande mutamento è in atto, anche se non è ancora ben chiaro dove potrà condurre. Certamente tutta l'infrastruttura della conoscenza scientifica è divenuta (o sta per diventare) digitale e questo non può che influenzare in maniera determinante il modo in cui si fa, si scrive e si dialoga di storia.

3. Lo storico e il computer

L'interesse degli storici per le nuove tecnologie risale agli anni '70 con la prima diffusione di Internet, ma il primo passo unanimemente riconosciuto di avvicinamento tra saperi storico-umanistici e computer si ebbe nel corso degli anni '60 con la realizzazione dell'*Index Thomisticus* da parte di Roberto Busa (Busa 1972). Nel 1949 questo sacerdote gesuita, in procinto di laurearsi in filosofia alla Pontificia Università Gregoriana, pensò infatti di poter utilizzare i grandi calcolatori dell'epoca per rilevare le occorrenze delle parole nell'opera di Tommaso d'Aquino. Il suo primo ed eroico lavoro di edizione elettronica di un testo storico vide la luce nel 1972² e aprì la strada alla prima fase del rapporto tra ambito umanistico e nuove tecnologie a partire da una fonte di enorme

² Nel 1980, dopo un lavoro di trent'anni, è stata completata l'edizione a stampa in 56 volumi; in seguito è arrivato anche l'ipertesto consultabile su CD-ROM (1989); nel 2005 la versione web <<http://www.corpusthomisticum.org/>>.

rilievo storico e filosofico. Quella prima impronta diede impulso a una delle branche ancora oggi più attive delle *DH*, la linguistica computazionale.

Dieci anni più tardi Henry Kucera e Nelson Francis dell'Università di Brown costruirono il primo *corpus* linguistico, *The Brown corpus for use on digital computers*, con un milione di parole dell'inglese contemporaneo tratte da libri di generi letterari diversi³. Seguì come esperimento nel medesimo settore il *Thesaurus linguae graecae, corpus* del greco antico: progetto costrinse gli autori a inventare un apposito sistema di codifica delle lettere greche, *Beta Code*, che utilizzava caratteri ASCII⁴. Nel 1976, Lou Burnard fondò l'*Oxford text archive*: una macchina, che passava i testi a scanner e li trattava con OCR, era messa a disposizione degli studiosi inglesi a condizione che costoro lasciassero al centro il *database* dei testi e il *corpus* ricavato⁵. In questo settore le ricerche e le iniziative sono proseguite con discreto successo e nel 1976 è stata fondata la rivista *Literary & Linguistic Computing*, ancora attiva.

Una seconda fase per l'Informatica Umanistica può essere individuata negli anni '80 quando cominciarono a sorgere centri per lo studio delle *humanities* e le nuove tecnologie. Nel 1987 viene fondata la lista di discussione *Humanist* e contemporaneamente venne creata un'associazione internazionale per la storia e l'informatica⁶. In Francia alcuni storici avanzarono l'idea che la digitalizzazione dei testi avrebbe potuto permettere di estrarre concetti e fatti per sostenere ipotesi storiche; l'idea fu poi oggetto di un specifico progetto, *Kleio*, ad opera di Manfred Thaller, che, in continuo sviluppo fin dalla fine degli anni '70, si è trasformato nel 1989 nel *The Historical Workstation Project* (Thaller 1991).

Un'ultima fase si è delineata a partire dal 1994 con l'arrivo del Web. L'irrompere di questo *meta-medium* nella vita quotidiana di ciascuno, in misura crescente in relazione all'aumento delle possibilità di interazione, ha profondamente influenzato non solo i modi e i tempi della ricerca storica, ma ancor più profondamente le pratiche di disseminazione e di condivisione del discorso storico, la didattica della storia e la sua comunicazione (Sini 2009; Noiret, 2011).

³ <<http://www.helsinki.fi/varieng/CoRD/corpora/BROWN/>>.

⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Beta_Code>.

⁵ <<https://ota.ox.ac.uk>>.

⁶ <<http://dhhumanist.org/>>.

4. Definizioni ed enti

Come tutti i neologismi e le nuove discipline nate dall'irrompere digitale nella ricerca umanistica non è facile dare una definizione di 'storia digitale'. Se da un lato si può dire che si tratta dell'uso, dello studio e dell'elaborazione di strumenti digitali applicati alla ricerca storica, dall'analisi delle fonti alla diffusione dei risultati - anche se si tratterebbe di una definizione limitante - dall'altro non è possibile sostenere che si tratti di una disciplina a sé stante, in quanto nasce soprattutto in risposta a tutta una serie di problemi e di opportunità conseguenti alla diffusione del digitale nella pratica storica: in buona parte, quindi, si configura, come un aggiornamento o una parziale modifica di una metodologia di ricerca che ha un suo portato storico di notevole peso. Tuttavia con l'etichetta *digital history* sono nati insegnamenti universitari e centri di ricerca, principalmente negli Stati Uniti; in Europa si stanno moltiplicando iniziative di tipo congressuale e seminariale dedicate al tema e un insegnamento è attivo in Italia dal 2011⁷.

La prima volta che è comparsa l'endiade *digital history* è stato nel 1997, quando Ed Ayers e William G. Thomas fondarono il *Virginia Center for Digital History* e usarono quei termini nel presentare l'ormai celeberrimo progetto *The Valley of the Shadow*⁸. Da quel momento in poi si è sviluppata una serrata discussione su cosa sia la storia digitale al fine di raggiungere una definizione condivisa. L'impresa non è facile, proprio come non è facile definire le *DH* in genere. Il rinnovamento riguarda in buona parte l'elaborazione e l'uso di nuovi strumenti che però vanno a toccare la stessa dimensione narrativa della storia, che ne è aspetto fondamentale; muta il modo di pubblicare le fonti, ma questo influenza anche le modalità di accesso e di lettura delle fonti stesse; favorisce la condivisione delle conoscenze e contemporaneamente modifica in maniera rilevante la costruzione di queste stesse conoscenze. A seconda che ci si focalizzi più sugli strumenti e le metodologie della ricerca o sui modi di condivisione e divulgazione, la definizione di storia digitale tende a ricalibrarsi e comunque a configurarsi come un insieme composito, più che come un settore determinato. Questa la definizione formulata dal *Center for History and New Media*:

⁷ Sini, 2009; Genet - Zorzi, 2011; Gallini - Noiret, 2011, Delalande - Vincent, 2011; Clavert - Noiret, 2012. Chi scrive è stata titolare dal 2011 al 2015 del corso di *Storia Digitale* e dal 2016 a oggi di *Storia Pubblica Digitale* all'interno del Corso di Laurea Magistrale di Informatica Umanistica dell'Università di Pisa.

⁸ <<http://valley.lib.virginia.edu/>>. Cohen, 2008.

Digital history is an approach to examining and representing the past that takes advantage of new communication technologies such as computers and the Web. It draws on essential features of the digital realm, such as databases, hypertextualization and networks, to create and share historical knowledge. Digital history complements other forms of history - indeed, it draws its strength and methodological rigor from this age-old form of human understanding while using the latest technology⁹.

Molto meno formale e più focalizzata sul mutamento continuo e sull'impatto sociale che la storia digitale comporta, la definizione che si leggeva su Wikipedia fino a tempi recenti:

Digital history is a rapidly changing field. New methods and formats are currently being developed. This means that 'digital history' is a difficult term to define. However, it is possible to identify general characteristics. Digital history represents a democratization of history in that anyone with access to the internet can have their voice heard, including marginalized groups which were often excluded in the 'grand narratives' of nation and empire. In contrast to earlier media formats, digital history texts tend to be non-linear and interactive, encouraging user participation and engagement¹⁰.

Queste difficoltà concettuali rivelano una verità di fondo, ossia che, in un certo senso, lo storico digitale è una figura effimera. Nella misura in cui il mondo digitale penetra in maniera crescente nel nostro quotidiano e quindi anche nella pratica di quel mestiere, quest'ultimo non può evitare di diventare anche 'storico digitale', pena il mancato aggiornamento sull'evoluzione della sua stessa disciplina. Questo processo sarà ostacolato o favorito nella misura in cui università e centri di ricerca forniranno agli storici in erba la formazione necessaria per dominare gli strumenti e le problematiche della storia digitale e opereranno perché la stessa diventi in misura crescente un lavoro interdisciplinare e *d'équipe*.

Segnali in questa direzione esistono già, anche se non particolarmente rilevanti in ambito italiano.

L'avanguardia è indubbiamente rappresentata dal già citato *Center for History and New Media* (CHNM) della George Mason University, che provvede l'accesso a fonti primarie, costruisce moduli didattici di alta qualità, produce

⁹ <<http://chnm.gmu.edu/>>. Definizione nata da uno scambio di opinioni in una tavola rotonda fatto nel 2008 (Cohen, 2008). Si veda anche Seefeldt-Thomas, 2009 e Weller, 2013.

¹⁰ <https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_history> lo si leggeva fino al 2013. Oggi la definizione risulta molto meno ideologica.

pubblicazioni e sviluppa applicazioni per le *DH* dirette non solo agli studiosi, ma anche ai bibliotecari e ai professionisti dei beni culturali, promuove esibizioni e mostre di fonti digitalizzate. Il CHNM è all'origine di alcune delle migliori realizzazioni in rete dedicate alla storia e ha prodotto due applicazioni *open source* estremamente utili al lavoro dello storico: *Zotero*, per la creazione di bibliografie e la loro condivisione in rete e *Omeka*, una piattaforma per consentire a musei, istituti storici, studiosi e appassionati la pubblicazione di materiali *on line*¹¹.

L'altro punto di riferimento a livello internazionale è il *Department of Digital Humanities* (DDH) nella School of Arts and Humanities del King's College di Londra¹². Prima noto come *Centre for Computing in the Humanities*, il DDH studia le possibilità di collaborazioni nel campo dell'informatica umanistica anche per disegnare applicazioni mirate. Molte di queste applicazioni e diversi progetti del DDH riguardano lo studio del passato e l'analisi delle fonti. Offre inoltre una serie di moduli educativi a diversi livelli: tre master in *DH*, in *Digital Culture and Society* un terzo in *Digital Asset Management* e un PhD in *DH*, il primo nel mondo dedicato a questa materia.

I centri e i dipartimenti come quelli appena citati si stanno moltiplicando¹³. L'elenco per ora aggiornato non solo dei luoghi dove si fa ricerca in particolare sulla storia digitale, ma sulle *DH* in genere lo si può trovare presso il sito di *CenterNet* legato alla *Alliance of Digital Humanities Organisations* (ADHO) e mostra un chiaro interesse verso questo settore di studi da parte del Nord America e dell'Europa¹⁴. In Italia ha visto la luce nel 2011 l'*Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale*¹⁵.

Un altro indice per misurare la capacità di una disciplina (o sub-disciplina a seconda di come la si intenda) di costituirsi con un proprio statuto più o meno autonomo e attirare l'attenzione e l'interesse degli studiosi su di sé, è quello di valutare le riviste che le sono dedicate, i convegni che se ne occupano e le associazioni che nascono in suo nome. Da questo punto di vista si deve segnalare certamente l'*Association for History and Computing*, nata nel 1986 presso il Westfield College dell'Università di Londra, che ha prodotto una serie di conferenze (interrottesi nel 2001) e una pubblicazione periodica *History and Computing* per la Edinburgh University Press, poi trasformatosi nel *The*

¹¹ Rispettivamente <<http://www.zotero.org/>> e <<http://omeka.org/>>.

¹² <<https://www.kcl.ac.uk/artshums/depts/ddh/index.aspx>>.

¹³ Un breve elenco è visibile nella già citata pagina di Wikipedia sulla Digital History.

¹⁴ <<https://dhcenternet.org/centers>>.

¹⁵ <<http://www.umanisticadigitale.it/>>.

*International Journal of Humanities and Arts Computing*¹⁶. L'associazione ha un parallelo americano la *American Association for History and Computing* (AAHC) nata nel 1996 e che pubblica la propria rivista¹⁷. In Italia non esiste alcuna rivista dedicata alla storia digitale, è però da segnalare il fatto che, in tempi recenti, numerose riviste di storia hanno guardato e guardano con particolare interesse al mondo dei media in genere e a internet in particolare; tra queste citiamo *Quaderni Storici* (Il Mulino) e *Memoria e Ricerca* (Fondazione Casa di Oriani), che dedica una rubrica fissa agli *Spazi on line*¹⁸. Ultimamente *Diacronie* dichiara, nel suo progetto, di voler contribuire a una presa di coscienza da parte degli storici e delle storiche delle trasformazioni prodotte dal digitale sul loro quotidiano lavoro¹⁹. Sul fronte più allargato delle DH si deve registrare nel 2009 l'uscita della rivista *Informatica Umanistica*²⁰ e la recentissima nascita di *Umanistica Digitale*, l'organo ufficiale dell'Associazione Italiana per l'Informatica Umanistica e le Cultura Digitale²¹. Da segnalare certamente è l'esperienza pionieristica e di successo di *Reti Medievali*, sorta con l'esplicito intendimento di 'sperimentare l'uso delle nuove tecnologie informatiche nelle pratiche di ricerca e di comunicazione del sapere' (Delle Donne, 2014).

La trasformazione di *History & Computing* in una nuova rivista dedicata più in generale alle *Humanities and Arts Computing*, la presenza di articoli e contributi sulla storia digitale in riviste e convegni dedicati alle DH - oltre che in riviste di storia - si deve al fatto che - a mio avviso - è in atto un processo di inglobamento e ridefinizione della storia digitale all'interno dell'ampia e mutevole galassia delle DH. Si tratta di un processo che deriva da due fattori concomitanti:

1. la chiusura o refrattarietà degli storici tradizionali verso le nuove tecnologie ha fatto sì che raramente i percorsi formativi di storia si aprissero in direzione dell'informatica e del mondo digitale; raramente si è ragionato su una modifica del percorso formativo di uno storico in relazione al mutamento digitale;
2. le novità, i metodi e gli strumenti della storia digitale sono i medesimi che stanno modificando pesantemente anche le altre discipline umanistiche.

¹⁶ <<http://www.eupublishing.com/loi/ijhac>>.

¹⁷ <<https://www.historians.org/about-aha-and-membership/affiliated-societies/american-association-for-history-and-computing>>.

¹⁸ <<https://www.rivisteweb.it/issn/1127-0195/>>.

¹⁹ <<http://www.studistorici.com/progett/il-progetto/>>.

²⁰ <<http://www.ledonline.it/informatica-umanistica/>>. Ultimo numero pubblicato il 5 (2011).

²¹ <<https://umanisticadigitale.unibo.it/>>.

Sovente i problemi epistemologici e metodologici che il digitale pone a questi ambiti di ricerca sono i medesimi o in buona parte simili a quelli che incontra lo storico. Accade inoltre spesso che un progetto di cultura digitale che scaturisce da ambiti disciplinari non strettamente storici, si debba obbligatoriamente allargare alla dimensione storica e viceversa. In sostanza le *DH* sono per loro natura intrinseca un ambito di studio interdisciplinare, che tocca inevitabilmente anche l'aspetto storico e che è fortemente legato alla dimensione pubblica del web.

Questo secondo punto, di per sé stesso, rappresenta un cambiamento di ampia portata. Fino a pochi anni fa si poteva dire che la storiografia stesse procedendo verso un eccesso di specializzazione e settorializzazione. Le monografie e i saggi su riviste specializzate tendono ad essere scritti con un linguaggio molto settoriale, comprensibile a una ristretta élite di studiosi interessati solo a un determinato problema o insieme di problemi. Quando ci si sposta nel mondo digitale, quindi in molti casi nella dimensione che unisce ricerca e divulgazione in un intreccio inestricabile, tale iper-specializzazione non può che attenuarsi tramite l'apertura verso l'esterno, sia verso il pubblico, sia verso altre discipline²². Sul web il linguaggio propriamente storico tende da una parte a semplificarsi o comunque a diventare più comprensibile (non per questo a banalizzarsi), perché si ha maggiore consapevolezza dell'ampiezza del bacino di utenza raggiungibile; dall'altra in un progetto di storia *on line* le diverse discipline tendono a confrontarsi e quindi a bilanciare i rispettivi linguaggi. Uno storico digitale, che voglia maneggiare e analizzare le fonti letterarie edite *on line* dotate di motori di ricerca per le concordanze o sistemi di visualizzazione multipla, dovrà essere minimamente consapevole dei metodi della filologia e letteratura digitale; se vorrà utilizzare i GIS dovrà sapere almeno cosa sono le mappe raster e vettoriali, e così via. Questo non lo renderà né un filologo digitale, né un cartografo, ma semplicemente una persona consapevole delle metodologie che intende usare nel complesso della sua attività di ricerca.

Si torna di nuovo al dilemma tra specializzazione e onniscienza, risolvibile – a mio avviso – sempre nel medesimo modo: pensando da un lato a una formazione per lo storico che comprenda alcuni saperi minimi nel campo

²² Si trovano tuttavia anche progetti in cui la dimensione digitale ha alimentato l'iperspecializzazione dei linguaggi disciplinari coinvolti e in cui non è stata favorita l'apertura all'esterno della comunicazione. Difficilmente tuttavia queste iniziative riescono ad essere sostenibili nel tempo, proprio perché non sorrette alla lunga da un interesse generale altro rispetto al ristretto gruppo di ricercatori a cui si rivolgono.

dell'informatica umanistica e dall'altro a progetti ed attività che siano autenticamente interdisciplinari, proprio perché il digitale per sua natura coniuga più discipline ed è aperto.

'Apertura' – 'Open' è d'altronde diventata una vera parola d'ordine nelle DH. Nel *Digital humanities manifesto 2.0* prodotto dal Mellon Seminar in Digital Humanities dell'University of California Los Angeles (UCLA) in elaborazione di un precedente manifesto e a seguito di nove seminari tenuti nel 2008, si legge: 'the digital is the realm of the open: open source, open resources, open doors. Anything that attempts to close this space should be recognized for what it is: the enemy'²³.

Meno estremizzante e provocatorio, ma comunque collocato su una linea analoga, appare il *Manifesto for the Digital Humanities* elaborato nel 2010 a Parigi nel corso delle discussioni tenute in un THATCamp. Se da un lato esso specifica fin dalle prime battute che le *digital humanities* non nascono dal nulla, ma si basano su saperi pregressi, ampi e sedimentati nel tempo, dall'altro pone comunque l'accento sul fattore interdisciplinare insito nelle DH che porta di fatto a una convergenza di questi saperi antichi:

The digital humanities designate a 'transdiscipline', embodying all the methods, systems and heuristic perspectives linked to the digital within the fields of humanities and the social sciences. [...] There are many communities deriving from shared interests in practices, tools, and various interdisciplinary goals – encoding textual sources, geographic information systems, lexicometry, digitization of cultural, scientific and technical heritage, web cartography, data-mining, 3D, oral archives, digital arts and hypermedia literatures, etc. – and that these communities are converging to form the field of digital humanities.

Date queste premesse, alla domanda se la storia digitale possa essere considerata una disciplina sé stante, la risposta non può che essere negativa. Possiamo al massimo indicarla come quel settore della storia che riflette con maggior forza sulla portata del cambiamento indotto dalle nuove tecnologie e dal web tendente a usare con competenza e approccio critico alcuni servizi del mondo digitale, quali database, ipertesti, visualizzazione dati, *software* collaborativi, *social network* al fine di condividere il più possibile la conoscenza storica. Di contro, se la guardiamo dal punto di vista dell'Informatica Umanistica, possiamo indicarla come quel settore delle DH che ragiona maggiormente sull'influenza dell'ICT sul mestiere di storico. Tuttavia, sebbene non abbia dignità di disciplina a sé, abbiamo visto che nel suo campo stanno

²³ <<http://manifesto.humanities.ucla.edu/2008/12/15/digital-humanities-manifesto/>>.

avvenendo cambiamenti rilevanti, che da un lato vanno a ridisegnare la futura figura dello storico e dall'altro portano a modificare le relazioni interne alle discipline umanistiche e – fattore ancora più rilevante – alle relazioni tra studioso e studente, intellettuale e pubblico.

Lo storico digitale condivide – deve condividere - con gli storici 'tradizionali' il rigore e i metodi di analisi, che però contestualizza nel mondo digitale, verificandone l'applicabilità e valutandone i risultati al fine di proporre nuovi metodi e nuovi strumenti di analisi, complementari e non sostituirli a quelli in uso, ma soprattutto opera per una democratizzazione della storia attraverso le nuove tecnologie, nella creazione di una storia condivisa, vissuta, letta e creata da chi fino a ieri pensava solamente di poterla o subire o leggere. Egli, di fatto, assume con estrema facilità una dimensione 'pubblica', nel senso che tende a diventare un *digital public historian*.

Per valutare meglio il mutamento in atto si esamineranno in forma sintetica le fasi tradizionali del lavoro dello storico cercando di valutare, passo dopo passo, la portata del mutamento in atto. In particolare si guarderà alla:

- ricerca bibliografica;
- raccolta, verifica, esegesi, analisi e confronto delle fonti;
- pubblicazione e condivisione dei risultati.

5. La ricerca bibliografica

Il lavoro dello storico, come quello di quasi tutti gli studiosi, non nasce dal nulla. Anzi, in maniera molto più rilevante rispetto ad altre discipline, la produzione storiografica ha bisogno di sorreggersi sul lavoro condotto nel passato. La storia è il prodotto di una continua stratificazione di interpretazioni, di cui lo studioso deve tener conto e a cui deve far riferimento nel suo lavoro.

Nella dimensione non digitale, la creazione di una bibliografia relativa al proprio tema di ricerca implicava, come primo passo, la consultazione di repertori bibliografici nazionali, normalmente prodotti da enti deputati: per Italia la *bibliografia storica nazionale* curata dalla Giunta Centrale per gli Studi Storici a stampa fino al 1999 e poi *on line*²⁴. Questo primo spoglio consentiva di isolare il gruppo di autori e testi che era doveroso leggere, sia per definire meglio la griglia di domande che faceva da base alla ricerca, sia per arricchire e raffinare la bibliografia con riferimenti specifici a temi e fonti. Consultazione

²⁴ <<http://www.gcass.it/bsn/>>.

che, a seconda dell'ambito di ricerca, poteva ovviamente essere allargata ad altre bibliografie nazionali o disciplinari.

Si passava poi allo spoglio manuale degli indici delle riviste conservate in una o più biblioteche, scelte ovviamente tra quelle vicine al luogo di lavoro e più idonee alla propria ricerca: questo secondo passaggio era necessario sia perché la bibliografia nazionale non era aggiornata agli anni più recenti, sia perché alcune riviste di interesse locale potevano non essere state prese in considerazione dal repertorio.

Oggi, grazie agli strumenti e ai dati presenti sul Web, tutto questo processo di spoglio si è estremamente velocizzato, contemporaneamente il bacino di ricerca si è arricchito in maniera non quantificabile e le caratteristiche dei diversi repertori presenti sono diventate più confuse, meno facilmente delineabili. Molto più comunemente la prima cosa che si fa, quando si inizia a cercare informazioni su un fenomeno storico, è consultare un insieme di banche dati presenti *on line*, generaliste (Google Libri o Google Scholar), specializzate, gratuite o a pagamento, istituzionali o disciplinari. In rete, tuttavia, la distinzione classica tra dato bibliografico, testo completo e altro oggetto contenente informazioni di tipo storiografico (ad esempio *abstract*) si è andata facendo sempre meno nitida. Proviamo comunque a fare un po' d'ordine e a indicare le caratteristiche dei principali servizi, avvertendo tuttavia che il panorama descritto è in rapido e continuo mutamento.

- I cataloghi delle biblioteche in rete ad accesso pubblico (*On-line Public Access Catalogue* - OPAC) - e ancor meglio i meta-cataloghi di più biblioteche consorziate - restituiscono di norma, anche se non esclusivamente, solo la scheda catalografica di un'opera. Dato che le biblioteche difficilmente procedono allo spoglio dei contenuti, una ricerca su OPAC restituirà in buona parte dati su monografie e tomi²⁵.

Per estendere la ricerca anche agli articoli di rivista e ai singoli contributi nei volumi miscelanei (come ad esempio gli atti di un convegno) esistono diversi sistemi.

- Si possono consultare banche dati di spogli di articoli o di articoli digitalizzati *full text*.

²⁵ Attualmente gli OPAC cominciano a essere sostituiti da strumenti di ricerca che permettono di interrogare contemporaneamente non i cataloghi, ma anche le banche dati a cui un ente è abbonato o collegato.

- Risorse di importanza crescente sono poi quelle fornite dagli open archive istituzionali e / o disciplinari. I primi di norma mettono a disposizione solo quanto l'autore decide di depositare volontariamente nell'archivio, mentre i secondi quanto l'istituzione a cui appartiene glieli richiede²⁶.
- Le biblioteche digitali non sono realtà facilmente definibili in quanto da un lato vi rientrano in parte le tipologie di materiali prima descritte, dall'altro si tratta di depositi di oggetti virtuali non necessariamente testuali: immagini, video, audio, dati, siti web, software, ecc. Di fatto una biblioteca digitale è una biblioteca 'immateriale', un deposito organizzato di contenuti nati digitali o digitalizzati in un secondo tempo, in cui gli oggetti vengono conservati e resi accessibili. Tra le più ricche biblioteche digitali attualmente disponibili sono certamente da citare *Internet Archive*, *Google Books* ed *Europeana*²⁷.

La creazione della bibliografia consente di capire chi in passato e in tempi recenti aveva trattato e sta trattando di argomenti correlati a quello su cui si sta lavorando. Nell'epoca pre-digitale se qualcuno degli autori selezionati era ancora vivente si poteva provare a contattarlo per posta, ma di norma il confronto tra gli studiosi avveniva solo a valle del processo di ricerca, in occasione dei convegni e dopo la pubblicazione. Entrambe queste occasioni di confronto si sono mantenute anche ai giorni nostri, ma con la nascita del Web, delle liste di discussione e dei *social network* la capacità di comunicazione all'interno della comunità è profondamente mutata.

- Esistono infatti *social network* che funzionano come luoghi di deposito volontario di articoli e altri materiali di ricerca che favoriscono il dialogo e lo scambio tra i partecipanti, come *Academia.edu* o *Research.gate*.
- Un *social* peculiare poi è quello bibliografico proposto da *Zotero*. Il mutamento digitale ha da tempo fornito agli studiosi software utili a organizzare e gestire la propria bibliografia, ma *Zotero* si caratterizza per essere un *software open source* alimentato dalla stessa comunità degli studiosi e fondato sui principi cardine della ricerca universitaria: consente di catturare e gestire in maniera estremamente funzionale diverse risorse *on line*, di esportare i propri dati nello stile di citazione più consono;

²⁶ Merita di essere citato l'open archive di Reti Medievali <<http://www.rmoa.unina.it/>>. La nascita degli *open archive* è dovuta allo svilupparsi del movimento dell'*Open Acces* <https://en.wikipedia.org/wiki/Open_access_journal#History>.

²⁷ <<https://archive.org/>>, <<https://books.google.it/>>, <<http://www.europeana.eu/portal/it>>. Si legga in proposito Candela - Castelli - Pagano, 2011.

organizzare la bibliografia in cartelle, inserire note e voci chiave, e soprattutto condividere la propria bibliografia con altre persone. Le raccolte bibliografiche presenti su *Zotero.org*, che siano costruite dai singoli studiosi o da gruppi di ricerca, quando di libero accesso, costituiscono una fonte preziosa di dati, col vantaggio di poter diventare anche un potente strumento di connessione e comunicazione tra gli stessi studiosi.

- Altri nuovi luoghi di pubblicazione sono i *blog* accademici, ossia siti web di ricercatori e studiosi, in cui i contenuti sono pubblicati periodicamente e visualizzati dal più recente al più lontano nel tempo. In Europa esiste una celebre rete di *blog* accademici, *Hypotheses.org*, promossa da *OpenEdition*. Nel luglio 2017 risultava ospitare 2077 *blog* sulle diverse branche delle scienze umane, di cui 629 dedicati alla storia²⁸.

Da questa rapida rassegna si evince che, con gli attuali strumenti e repertori e banche dati presenti in rete, incrociando con intelligenza e senso critico i dati raccolti, in breve tempo uno studioso di storia riesce ad mettere insieme una bibliografia aggiornata e ricca, da cui partire per programmare (se necessario) visite in biblioteche materiali. Solo l'incrocio sapiente di ricerche condotte su diverse piattaforme consente di ovviare ai limiti dell'una e dell'altra opzione e di ottenere alla fine un insieme di informazioni valido e, soprattutto, estremamente aperto a correnti storiografiche diverse e a discipline parallele, che un tempo sarebbero state fatalmente trascurate.

Nel frequentare *Europeana* o *Gallica* o *Google books* si può avere però l'impressione che ci stiamo avviando verso una digitalizzazione globale della conoscenza umana e che 'tutto' sia recuperabile in rete. Anche se le spinte in questa direzione sono fortissime e anche se i grandi dominatori della rete sono voraci fagocitatori di contenuti, è bene ricordarsi che sul Web non si trova tutto. Lo storico ha ancora bisogno di recarsi fisicamente in biblioteca e soprattutto in archivio. Quello che si trova in rete è una quantità incredibile di testi e documenti assai eterogenea per provenienza e qualità scientifica: questo da un lato apre la ricerca a punti di vista e interpretazioni non tradizionali; dall'altro crea un carico di lavoro aggiuntivo notevole, talvolta frustrante, proprio a causa della eterogeneità del patrimonio da consultare. Si sta inoltre materializzando il rischio, che, per comodità, ci si accontenti o ci si fidi del solo prodotto digitale, anche quando questo è di qualità inferiore rispetto a un prodotto analogico non ancora digitalizzato: una scelta di comodo che inibisce i processi di verifica e di lettura critica connaturati al mestiere di storico.

²⁸ <<https://www.openedition.org/>>.

Le informazioni sono inoltre disponibili in rete in numero spesso eccessivo rispetto al tempo a disposizione e all'umana capacità di gestirle. I contatti e i confronti certamente moltiplicano le possibilità di costruire proficue e inaspettate collaborazioni, ma occupano anche molto del tempo disponibile allo studio e all'analisi. In una parola, distraggono. Chiunque abbia licenziato una ricerca scrivendo una monografia o un articolo sa bene, dentro di sé, che avrebbe dovuto approfondire meglio alcuni aspetti e sviscerare con più cognizione di causa alcune problematiche, ma sa anche di dover chiudere il lavoro in tempi certi. Oggi, di fronte all'universo del patrimonio informativo offerto dal Web, questo senso di frustrazione e di insoddisfazione si decuplica o anche centuplica, fino a diventare in molti casi un serio problema.

6. I marchi di storicità (le note)

Il saggio e la monografia scientifica che produce lo storico professionista devono necessariamente presentare le note o i marchi di storicità, che rimandano o ad altri testi storiografici o a edizioni di fonti o direttamente a fonti conservate in archivi o biblioteche. Non si tratta di un accessorio. Sul fatto che la produzione storiografica abbia bisogno di sorreggersi sul lavoro condotto dagli storici del passato abbiamo già detto; essa si basa anche e soprattutto sulle fonti che il passato ci ha lasciato e che costituiscono i mattoni della ricostruzione dello studioso. Ogni affermazione deve essere corroborata da riferimenti precisi, pena la non falsificabilità di quanto dichiarato e quindi la non scientificità dello scritto.

In passato i due principali prodotti storiografici che popolavano la scrivania dello storico 'non digitale' erano la monografia e il saggio, con caratteristiche proprie che li rendevano riconoscibili dalla comunità degli studiosi. Innanzi tutto erano (e ancora largamente sono) oggetti concreti. Questo ovviamente non li preservava né li preserva dalla distruzione, ma certamente la fisicità conferisce loro un certo grado di stabilità e possono essere citati senza che si corra il rischio che cambino nel tempo. Saggi e monografie presentano inoltre le note editoriali che rendono riconoscibile il percorso redazionale dal concepimento alla pubblicazione: il nome dell'autore consente di stabilire la paternità del testo; titolo, luogo e data di pubblicazione gli danno una collocazione cronologica e geografica; curatore e/o comitato editoriale, nome della rivista e casa editrice forniscono indicazioni ulteriori sul contesto culturale di produzione.

Se si guarda invece le fonti, primarie o secondarie, del mondo analogico, queste hanno sempre una loro precisa collocazione materiale: si trovano in

originale o in copia in archivi, musei e biblioteche e, nei casi fortunati, sono state oggetto di edizione critica a stampa. Nell'universo dei bit – lo vedremo meglio nel paragrafo successivo – non solo esistono fonti primarie e secondarie digitalizzate, ma si stanno creando in misura esponenziale fonti digitali che rimangono per sempre prive di un qualsiasi corrispettivo analogico, con tutto quello che questo comporta relativamente alla necessità di valutarne originalità e autenticità.

L'estrema molteplicità di tipologie di contenuti presenti oggi sul Web (sito, blog, rivista, ebook, immagine, audio, video, modello in due o tre dimensioni, banca dati, ecc.), l'assenza di fisicità e la labilità del mondo digitale costituiscono un primo punto di frizione e di mutamento nel mestiere dello storico, il quale spesso trova link rotti o pagine modificate rispetto a quelle visitate anteriormente. Qualsiasi prodotto digitale soffre infatti di una 'naturale' caducità, di un processo di invecchiamento spesso rapido e non sempre, o raramente, reversibile (Bailey, 2012). La discussione su come conservare il patrimonio digitale ha prodotto numerosi studi e proposte, ma una soluzione stabile e condivisa non è stata trovata. Si indicano di seguito solo alcuni consigli sia per la citazione di materiale on line, sia per la creazione di nuovi materiali digitali:

- il contenuto web da citare si trova normalmente all'interno di un 'contenitore' che sia libro, rivista, blog, enciclopedia, sito. Si citi rendendo palese questa apparenza e inserendo accanto all'indirizzo Web – o URL, *Uniform Resource Locator* - anche la data della sua consultazione:

Raffaele Romanelli, *Fonti sensibili e fonti riservate: un'agenda*, in Quaderni SISSCO, I/2001, n° monografico dedicato a *Segreti personali e segreti di stato. Privacy, archivi e ricerca storica*, a cura di Carlo Spagnolo <<http://www.sissco.it/articoli/fonti-sensibili-e-fonti-riservate-unagenda-1099/>> [consultato il 21 luglio 2017]

Si tratta, come è evidente, di un rimedio empirico ed efficace solo nel breve-medio periodo; presuppone inoltre che i lettori siano sempre aggiornati sugli strumenti che consentono il recupero di pagine e siti non più attivi, come ad esempio la *WayBack Machine*²⁹.

Ci troviamo in condizioni migliori se l'oggetto pubblicato in rete possiede una URL stabile o PURL *Persistent Uniform Resource Locators*, un indirizzo Web che agisce come identificatore permanente a dispetto della struttura dinamica

²⁹ *WayBack Machine* consente di accedere per data di pubblicazione ai contenuti storici dei siti archiviati <<http://www.archive.org/web/web.php>>.

del Web. Per garantire, oltre che la reperibilità, anche l'identificabilità del testo - le note editoriali del mondo analogico - è stato poi concepito il DOI, ossia il *Digital Object Identifier*. Il DOI si può attribuire a qualsiasi oggetto digitale che abbia proprietà intellettuali associandogli i relativi metadati di riferimento, secondo uno schema strutturato ed estensibile; fornisce informazioni sull'oggetto digitale che non cambiano, anche se cambia il luogo dove questo è conservato. Il DOI in sostanza ha creato per la Rete i codici che già esistevano nel mondo cartaceo per le monografie (ISBN) e le riviste (ISSN). Questo un esempio virtuoso di una rivista digitale che applica il DOI ai suoi articoli.

MODOLO, Mirco. Il dibattito sulla liberalizzazione della fotografia digitale in archivi e biblioteche quattro anni dopo l'appello di Reti Medievali. *Reti Medievali Rivista*, [S.l.], v. 18, n. 1, p. 13-38, feb. 2017. ISSN 1593-2214. Disponibile all'indirizzo: <<http://www.rmojs.unina.it/index.php/rm/article/view/5066>>. Data di accesso: 21 lug. 2017 doi:<http://dx.doi.org/10.6092/1593-2214/5066>

Anche se URL stabili e DOI costituiscono strumenti utili per la corretta comunicazione scientifica in rete, si deve riconoscere che la stragrande maggioranza dei contenuti del Web non possiede né l'uno né l'altro e che sovente buona parte degli elementi identificativi sopra elencati (autore, data di pubblicazione, luogo ecc.) non è reperibile, in parte per responsabilità degli autori e in parte per scelta deliberata. Nel primo caso siamo di fronte a testi spesso inutilizzabili in un saggio o in una monografia scientifica; diverso è il caso rappresentato da una voce di *Wikipedia*, multi-autore, ma non necessariamente priva di autorialità e/o autorevolezza (Rosenzweig, 2006, Shachaf, 2009; Westerman, 2009). Se lo studioso ritiene la voce sufficientemente autorevole, ben scritta e ben corredata di apparati bibliografici e note, non vi sono motivi validi per non citarla in un saggio scientifico, nemmeno a causa della sua mutabilità nel tempo, poiché è possibile recuperare per data tutte le modifiche che quella pagina ha subito e anche chi le ha fatte.

7. Le fonti

Come già accennato, uno dei campi in cui il mutamento digitale si è maggiormente fatto sentire è quello dell'edizione delle fonti storiche, dato che oggi si contano ormai a decine di migliaia le biblioteche e gli archivi digitali di testi, immagini e audio-video che consentono la lettura / visione della fonte primaria o secondaria via Web o su supporto digitale. I mutamenti si sono

registrati sul piano della quantità, dell'analisi, della qualità e del metodo.

Com'è noto, nel mondo materiale esistono fonti scritte originali, ossia conservate sul supporto in cui sono state create, oppure tradite / edite, ossia tramandate attraverso un altro supporto. Questo processo normalmente lascia nel nuovo testo delle tracce, che consentono in alcuni casi di ricostruire l'originale (o archetipo) o di avvicinarsi il più possibile alla forma voluta e considerata definitiva dall'autore, a patto che gli oggetti che lo tramandano vengano esaminati con i metodi propri della filologia (Brambilla Ageno 1984, p. 3). A parte la ricostruzione del testo originale, la storia stessa del testo, le sue vicende, la fortuna, le modifiche, i passaggi di mano, costituiscono dati assai interessanti per chi intende usare / interpretare il testo stesso. La fonte scritta, sia su supporto originario sia tradita ha poi uno o più autori, scrittori e destinatari, può essere emanata da un ufficio o da cancelleria, ha avuto un luogo di prima collocazione / archiviazione e ha un luogo attuale di conservazione; inoltre ha una sua materialità: è fatta di pietra, metallo, papiro, carta, pergamena, ecc. Lo storico che la usa deve obbligatoriamente considerare tutti questi dati, che sono relativi ai contesti di produzione, trasmissione e conservazione e che, di norma, dovrebbero essere illustrati in una buona edizione critica (Vitali, 2004). La fonte edita, infatti, è la fonte – originale o tradita poco importa – che uno studioso pubblica con un corredo di note e osservazioni critiche che considerano tutti gli aspetti prima elencati e che aiutano il lettore contemporaneo alla sua interpretazione. Perché un'edizione di una fonte sia scientificamente corretta, su carta o su supporto digitale, alcuni dati devono essere quindi sempre chiaramente espressi e con estremo rigore, pena la non comprensibilità della fonte stessa. Esprimendo il concetto in maniera più formale si può dire che «ogni testo – che sia di natura documentaria o di natura letteraria – pone il problema d'essere prima accertato filologicamente e poi d'esser messo in una forma adeguata che ne permetta la leggibilità» (Ansani-Ghignoli, 2008).

Detto questo facciamo una breve panoramica dei vari formati in cui possiamo trovare edizioni critiche di fonti a stampa e in rete.

Edizione in formato immagine (facsimile).

Si tratta, come si può ben intuire, della riproduzione fotografica di una fonte senza intervento interpretativo dell'editore, che riserva le sue considerazioni critiche all'introduzione o ad approfondimenti all'interno del testo o del sito. Edizioni di questo tipo si fanno anche a stampa e si può distinguere tra riproduzione anastatica e facsimile, in relazione alla qualità del processo di copiatura. La ristampa anastatica è stata usata in passato per rendere

nuovamente fruibile un'edizione esaurita o rara ed era riservata in genere a testi già usciti a stampa: consiste nel produrre una sorta di fotocopia dell'originale, rispettando di norma il formato, la legatura ed altri elementi formali. Esiste anche la versione digitale di questo tipo di edizione, abbastanza diffusa in rete perché rapida ed economica. Tale la scelta fatta, ad esempio, per la versione digitale dei *Monumenta Germaniae Historica*, un *corpus* di fonti fondamentale per qualsiasi medievista³⁰, la cui 'fotocopia digitale' è stata anche trattata con un software per il riconoscimento automatico del testo (OCR), in modo da restituire al lettore le immagini delle pagine e i rispettivi contenuti.

A differenza delle stampe anastatiche, le edizioni in facsimile prendono in considerazione, di norma, manoscritti originali unici (non libri a stampa) e si propongono di riprodurre le caratteristiche cromatiche, le dimensioni e la legatura in relazione ovviamente alle possibilità concesse dalla tecnologia (Bini, 2008). L'edizione in facsimile, pur avendo un discreto mercato tra gli antiquari e i cultori di oggetti d'arte, è un'edizione di lusso, elitaria e a tiratura limitata, a causa degli elevati costi di pubblicazione. Se passiamo mondo digitale possiamo dire che la situazione è completamente ribaltata. La quantità sterminata di manoscritti, pergamene, registri ed epistolari presenti negli archivi e nei fondi antichi delle biblioteche ha infatti indotto molti enti a promuovere progetti di digitalizzazione sistematica attraverso appunto la riproduzione accurata dell'immagine del documento. Nei siti di archivi, biblioteche e musei troviamo infatti in maniera crescente testi riprodotti in facsimile digitale, doverosamente accompagnati da introduzioni, guide per la navigazione e metadati³¹. Non abbiamo in questo caso un'edizione critica dei testi - lo studioso deve ricavarli i dati direttamente dalle foto -, ma nemmeno una collezione antologica di pezzi assemblata a vario titolo. Il sistema è infatti costruito per acquisire, nel corso del tempo, le riproduzioni digitali degli interi fondi individuati, il che consente una piena comprensione del singolo documento all'interno del suo contesto di produzione/conservazione.

Si aggiunga che, considerata la crescente disponibilità di spazio nei *data center* e i miglioramenti continui nel software di trattamento dell'immagine, le riproduzioni proposte risultano sovente di buona qualità, consentono di

³⁰ <<http://www.dmggh.de/>>.

³¹ L'Archivio di Stato di Firenze ha iniziato dagli anni '90 alcuni progetti di digitalizzazione del proprio patrimonio documentario, iniziando col fondo *Diplomatico* e poi allargandosi poi ai fondi *Mediceo avanti Principato*, con fotografie ad altissima risoluzione corredate di collocazione archivistica, registro, e descrizione <<http://www.archiviodistato.firenze.it/asfi/index.php?id=7>>.

ingrandire l'immagine senza perdere di definizione, non rovinano il documento originale e permettono elaborazioni finalizzate a una migliore lettura³².

Edizione diplomatica e interpretativa

Con l'edizione diplomatica si passa da un formato immagine a un formato testuale, ossia a una trascrizione del contenuto della fonte scritta. In particolare si riporta il testo così come appare sul supporto su cui è scritto, ossia l'editore non scioglie le abbreviazioni usate nel testo originario. Questo tipo di edizione, pur presente anche a stampa, non ha mai avuto nel mondo analogico un grande successo, perché implica necessariamente un lettore in grado di sciogliere le abbreviazioni e di interpretare correttamente la punteggiatura delle epoche passate. Per questo motivo a stampa si preferisce di norma un'edizione più 'leggibile', ossia l'edizione interpretativa che scioglie le abbreviazioni, pone una punteggiatura contemporanea e quindi riporta il testo in forma attuale.

L'irrompere del digitale nell'edizione di testi manoscritti ha decisamente rivalutato l'edizione diplomatica, facendola spesso coesistere con l'edizione interpretativa. L'edizione diplomatica costituisce infatti un valore aggiunto per lo studioso, magari quando abbinata o a una riproduzione facsimile o a una edizione interpretativa o a entrambe, perché riduce l'arbitrarietà dell'editore e quindi consente all'utente letture diverse. Per questo motivo sono in numero crescente i progetti di edizione digitale di fonti scritte che usano contemporaneamente tutti i tre sistemi (ed. in facsimile + diplomatica + interpretativa): scelta che sarebbe stata non perseguibile nel mondo analogico per i limiti materiali ed economici imposti dalla pagina e dal formato libro³³.

La decisione di optare per uno o l'altro metodo di edizione o per la combinazione di più metodi dipende ovviamente da considerazioni di natura diversa: i costi del progetto, la rilevanza e la quantità dei dati, l'opportunità, gli scopi. In molti casi - ad esempio per numerosi fondi archivistici - la scelta di pubblicare l'immagine in alta qualità corredata da metadati più o meno ricchi è l'unica economicamente percorribile; in altri invece la problematicità insita nella lettura degli esemplari originali o la necessità di comparare manoscritti diversi

³² In *Imaging Roman Stilus Tablets* <<http://www.csad.ox.ac.uk/Stilus/Stilus.html>> possiamo vedere come sia possibile, evidenziando le tracce lasciate dallo stilo su una tavoletta cerata romana, riconoscere più scritture sovrapposte.

³³ Il progetto di William R. Newman dell'Indiana University sui manoscritti sull'alchimia di Isaac Newton (*The Chymistry of Isaac Newton*) pubblica le opere utilizzando il facsimile, l'edizione diplomatica e l'interpretativa <<http://webapp1.dlib.indiana.edu/newton/browse;jsessionid=F1A266C981DB93E989B11D0137ED8D9E>>.

contenenti il medesimo testo rende doverosa la scelta di combinare più modalità di edizione.

Ci sono infine fonti che, per loro natura, non sono idonee ad essere pubblicate in una delle modalità prima sommariamente indicate. Si tratta ad esempio delle fonti fiscali (catasti, estimi) o delle diverse fonti utili a ricerche di tipo anagrafico (liste di battesimi, registri mortuari, liste di leva, ecc.). In questo caso può essere più utile e vantaggioso non pubblicare il loro contenuto testuale come un testo continuo, ma estrapolarlo, standardizzarlo e organizzarlo in un database, al fine di ottimizzare le funzioni di ricerca³⁴.

Va da sé che queste diverse forme di edizione si possono agevolmente combinare tra loro: ossia può esistere la edizione diplomatica accanto a quella interpretativa, più o meno accompagnata dal proprio corredo immagini, da un database di dati estrapolati dal testo e magari anche dalla riedizione retrospettiva digitale delle passate edizioni a stampa. La scelta dell'uno o dell'altro metodo o della combinazione di più metodi dipende ovviamente da considerazioni di natura diversa: economicità, opportunità, scopi.

Vantaggi e problemi

Risulta evidente che l'edizione digitale di un testo /manoscritto antico presenta non pochi vantaggi rispetto all'edizione cartacea. In particolare consente:

- l'unione del testo all'immagine e ad altri materiali utili;
- la diffusione estremamente ampia;
- la navigazione ipertestuale;
- l'allestimento di strumenti di ricerca dinamici (liste e concordanze, restauro digitale, mappe).

Quale che sia la scelta operata, è chiaro che siamo di fronte a una delle grandi novità apportate dal digitale al trattamento delle fonti scritte: il superamento dei limiti imposti dal supporto cartaceo e il conseguente diverso modo di fornire l'informazione all'utente. Il lettore / studioso della fonte edita criticamente in forma digitale è reso più consapevole delle scelte di trascrizione e più responsabile nella lettura e interpretazione del testo che gli interessa (Buzzoni - Rosselli Del Turco, 2016).

³⁴ Esempi numerosissimi. Citazione d'obbligo al progetto pionieristico del Catasto di Firenze del 1427, *Online Catasto of 1427*. Version 1.3 di David Herlihy, Christiane Klapisch-Zuber, R. Burr Litchfield and Anthony Molho, Brown University, Providence, R.I., 2002 <<http://cds.library.brown.edu/projects/catasto/>>.

Per fare un'edizione critica digitale di un testo sul web basterebbe, in teoria, usare l'HyperText Markup Language, HTML: il linguaggio di *markup* usato per la formattazione di documenti ipertestuali perché siano pubblicabili nel World Wide Web. Non è qui certo il caso di addentrarci nel mondo dell'HTML, è importante tuttavia capire che non si tratta di un linguaggio di programmazione, ma solamente un *linguaggio di formattazione*, ossia che descrive le modalità di impaginazione o visualizzazione grafica del contenuto di una pagina web.

L'HTML è da sé sufficiente a proporre una versione digitale di un testo, proprio perché consente di formattare il testo stesso come e meglio di una pagina a stampa, creando titoli, titoletti, corsivi, inserendo non solo immagini e didascalie, tabelle e indici, ma anche - cosa non permessa nel mondo della carta - materiali multimediali quali video e audio e, soprattutto, link ad altre pagine correlate.

Tuttavia negli ultimi anni, per l'edizione di testi narrativi e documentari, si è imposta nella pratica della comunità dei filologi digitali e dei diplomatisti la codifica dei testi operata con l'XML, un linguaggio di markup *di tipo descrittivo*. A differenza dell'HTML l'XML consente di marcare il testo anche parola per parola o all'interno di una parola stessa e poi scegliere liberamente il tipo di rappresentazione da applicare al testo a seconda del software che di volta in volta lo riproduce e consente di poter ricercare in maniera selettiva gli elementi del testo che sono stati marcati: in sostanza separa la struttura dalla rappresentazione.

Ad esempio un brano così marcato:

```
<q>Mio caro <rs type='individuo'>sig. Bennet</rs>, </q> gli ha detto un giorno la sua signora, <q> hai sentito che alla fine hanno affittato <rs type='luogo'>Netherfield Park</rs>?</q>
```

consente di mettere il discorso diretto - quello tra i *tag* `<q>` e `</q>` - tra virgolette oppure tra apici o ancora i corsivo a seconda delle mie opzioni di visualizzazione. Inoltre consente di chiedere all'eventuale motore di ricerca appositamente costruito di distinguere i luoghi (Netherfield Park) dagli individui (il sig. Bennet)³⁵.

³⁵ È possibile evidenziare uno o più di questi elementi in maniera peculiare a seconda delle esigenze d'edizione: mutando solo lo stile di uscita e non la marcatura de testo si possono ottenere due testi di contenuto uguale, ma di aspetto diverso.

In sintesi i vantaggi dell'uso dell'XML riguardano il fatto che i documenti codificati in questo modo sono indipendenti dall'*hardware* e dal *software* che si utilizzano, possono quindi essere visualizzati in maniera diversa tramite fogli di stile, possono essere 'marcati' in modo da operare ricerche di tipo semantico, possono infine consentire visualizzazioni multiple.

In quest'ambito si è imposto a livello internazionale il sistema di codifica elaborato dalla *Text Encoding Initiative* (TEI)³⁶, che ha sviluppato e continua a implementare una serie di linee guida per il trattamento di testi umanistici; ma ne esistono anche altri come EPIDOC, pensato per le epigrafi o MathML, ideato per la marcatura dei testi matematici.

Collezioni di fonti pubblicate con questo sistema se ne stanno ormai realizzando molte: per averne un'idea basta consultare l'elenco nella pagina *projects* della TEI³⁷. In tutti i progetti pubblicati è possibile visualizzare, oltre all'edizione della fonte, anche la codifica utilizzata, estremamente utile per capire come hanno lavorato e ragionato gli editori e quindi comprendere come hanno risolto alcuni problemi³⁸.

Dopo questa panoramica è il caso di chiedersi se le tipologie di edizioni digitali appena elencate presentino dei vantaggi concreti e quali. In seconda istanza ci si deve chiedere in che misura questi metodi di edizione comportino autentiche 'novità' nell'ambito delle discipline che si basano in buona parte sullo studio delle fonti (storia, filologia, diplomatica, archivistica, paleografia, codicologia, epigrafia).

Alcuni vantaggi sono evidenti: la possibilità di visualizzare / leggere le fonti in remoto, di disporre di strumenti ausiliari della ricerca (immagini, indici, statistiche, concordanze) condivisibili e di usufruire di motori di ricerca più o meno raffinati che estrapolino per noi i brani che servono a condurre la nostra ricerca; a questi si deve aggiungere l'ampiezza della diffusione e la possibilità di aggiungere a piacimento materiali di corredo, note e commenti. Si tratta comunque ancora di agevolazioni, comodità che non cambiano sostanzialmente la validità dell'edizione digitale rispetto a quella tradizionale.

Vi sono tuttavia altri vantaggi che vanno a toccare in maniera più rilevante il modo in cui si può usufruire della fonte e di conseguenza modificano e migliorano le potenzialità di lettura. Ad esempio, in caso di un apparato critico

³⁶ <<http://www.tei-c.org/index.xml>>.

³⁷ <<http://www.tei-c.org/Activities/Projects/>>.

³⁸ In Italia merita menzione l'edizione di pergamene medievali del *Codice Diplomatico della Lombardia Medievale* (CDLM): progetto di considerevole ampiezza, costituito da documenti di natura e provenienza diversa, tutti editi con il doveroso apparato critico, marcati in XML ma non secondo le norme TEI.

complesso, di un uno *stemma codicum* articolato e di testi che necessitino di edizioni sinottiche, la carta stampata presenta evidenti limitazioni che il digitale può superare e risolvere con soluzioni innovative e funzionali che consentano di confrontare le varianti o i testimoni e condurre analisi che non sono state previste dall'editore. Inoltre solo in un'edizione digitale può essere possibile visualizzare a piacimento l'edizione diplomatica, quella digitale e il facsimile, in maniera interrelata e comunque anche corredata dall'apparato critico. A queste si possono aggiungere materiali e immagini di corredo che aiutano a comprendere meglio il testo stesso. Si pensi ad esempio a quanta differenza passa dalla semplice trascrizione critica di un testo epigrafico a un'edizione che consente di paragonare testo e immagine, di misurare le distanze tra le lettere, di visualizzare l'epigrafe in 3D e magari anche di apprezzare (in un ambiente virtuale) la sua collocazione 'in situ', che la metta in relazione con eventuali elementi non testuali. Si tratta di una modalità di edizione che modifica e amplifica in maniera rilevante la lettura della fonte stessa.

Se i vantaggi sono così evidenti c'è da chiedersi come mai le edizioni digitali scientifiche non siano molto diffuse. A parte la diffidenza verso il mezzo di una parte dell'attuale accademia, un ostacolo rilevante è costituito dall'insieme delle competenze umanistiche e informatiche che una buona edizione digitale richiede. Se l'edizione cartacea di un manoscritto o di un fondo archivistico, per quanto onerosa, può essere affrontata da una sola persona, così non accade per l'edizione digitale, che necessita di un'*équipe* ed è comunque costosa e difficilmente sostenibile nel tempo. Anche quando si ottengono finanziamenti adeguati e supporto tecnico continuativo, spesso viene a mancare la corretta valutazione scientifica, dato che si tratta un prodotto necessariamente interdisciplinare e multi-autore, difficilmente inseribile all'interno di un solo settore disciplinare e in disarmonia con le regole che sovrintendono, per ciascun settore, la valutazione del prodotto finito³⁹.

³⁹ Pierazzo, 2016; Salvatori, 2017. Riguardo alla valutazione, nel corso del 2017 nella lista discussione della AIUCD <<http://lists.lists.digitalhumanities.org/mailman/listinfo/aiucd-l>> è stata da più persone avanzata l'idea che al cuore di una edizione scientifica digitale attuata tramite codifica del testo ci sia la codifica stessa, che debba quindi essere considerata una forma di attività scientifica in sé. Si veda anche Sperberg-Mc Queen, 2009.

8. Archivi collaborativi, condivisi e inventati

Questo rapido *excursus* sulle modalità di edizione digitale ha lasciato da parte la novità più rilevante che attiene la pubblicazione di fonti storiche sul web: l'apertura verso la collaborazione e la condivisione a diversi livelli.

Partiamo da un esempio concreto: la collezione delle fotografie storiche della *Library of Congress*. Nel giugno 2007 la celebre biblioteca statunitense ha messo in linea sul proprio sito il suo notevole archivio di fotografie storiche, dotando ogni pezzo di un completo corredo di metadati e di un URL permanente, così che ogni oggetto ha indirizzo stabile ed è dotato di tutte le informazioni necessarie alla sua eventuale consultazione 'fisica' da parte del ricercatore; contemporaneamente però ha replicato tale archivio anche su un *social network* all'epoca molto noto e diffuso, *Flickr*, appositamente studiato per consentire la condivisione di immagini⁴⁰.

Se ci si collega all'archivio su *Flickr* della *Library of Congress* è possibile fare quello che era quasi impossibile (se non attraverso complessi passaggi) in un museo / biblioteca tradizionale, ossia dare il proprio contributo alla migliore comprensione dell'oggetto esposto. Ognuno può infatti commentare ogni singola immagine e così facendo aggiungere dati preziosi di natura storica o tecnica o geografica al catalogo.

Navigare tra queste collezioni di immagini è un'esperienza che mi sento di consigliare: si ha infatti la percezione tangibile di quanto il passato e la sua eredità materiale (le fonti) siano veramente patrimonio di tutti e di quanto le persone comuni possano essere in grado di dare contributi preziosi alla conoscenza comune, aggiungendo dati, correggendo attribuzioni erranee, specificando fatti e temi, e così via. Un patrimonio fotografico così condiviso è veramente un patrimonio collettivo, perché è effettivamente e concretamente collettivamente vissuto.

Con l'archivio (o biblioteca) digitale della *Library of Congress* ci troviamo davanti a un fondo archivistico tradizionale che è stato digitalizzato e la cui pubblicazione *on line*, secondo determinate modalità, consente la continua implementazione in maniera collaborativa.

Un'altra modalità di condivisione è data dagli archivi condivisi.

Come gli storici sanno bene, andare in un archivio non è cosa facile. O meglio, entrarci è semplicissimo, ma una volta dentro orientarsi tra fondi, casse, faldoni e pezzi è una vera e propria impresa. Questo avviene perché l'archivio

⁴⁰ Qui il catalogo delle foto nel sito della LoC <<http://www.loc.gov/pictures/>> e qui il link al medesimo archivio su Flickr <https://www.flickr.com/photos/library_of_congress/>.

è, di solito, un deposito di documenti di istituzioni diverse, che si sono evolute nel tempo: per trovare un determinato documento si deve conoscere prima la storia dell'istituto/ente che lo avrebbe prodotto, capirne il percorso produttivo e conservativo e alla fine andare a frugare nel fondo dell'ente che presumibilmente lo ha conservato fino ai nostri giorni. Insomma storia istituzionale e archivistica vanno da sempre a braccetto, perché un documento è strettamente legato alla storia degli enti che lo hanno prodotto / tramandato / ricevuto / conservato. Oggi questo percorso di produzione e di conservazione, pur permanendo nella stragrande maggioranza dei casi, ha subito profondi mutamenti grazie alla rivoluzione portata dal digitale nel campo dei beni culturali, storici e documentari.

Una cosa possibile solo digitalmente, a riprova, è la condivisione di materiali tra archivi diversi su base tematica. Gli esempi sono numerosissimi. Cito per comodità il caso italiano degli *Archivi di Impresa* nel portale del Sistema Archivistico Nazionale, ideato e promosso dalla Direzione Generale per gli Archivi: consente di accedere a un'ampia gamma di fonti archivistiche e materiali bibliografici sull'attività imprenditoriale italiana di età contemporanea, in quanto organizza e rende disponibile testi, immagini, audio e video appartenenti a diversi archivi di grandi, medie e piccole imprese italiane⁴¹. Meritano soprattutto perché fanno capire come possano essere uniti materiali di origine profondamente diversa, le varie collezioni tematiche rese disponibili da *Europeana*, come *Europeana Music* con 318.796 registrazioni, spartiti e oggetti musicali conservati in vari archivi e biblioteche digitali d'Europa⁴².

Il passo ulteriore nella direzione della condivisione delle fonti è dato dagli *invented archive*, ossia le collezioni *ex-novo*, dette 'inventate' non perché fantasiose, ma perché create in formato digitale senza che ci sia stato un deposito fisico presso un ente deputato istituzionalmente alla loro raccolta e alla conservazione.

L'esempio tra i più notevoli, per estensione ed eterogeneità d'origine della raccolta, è quello del *September 11 Digital Archive* che colleziona, conserva e illustra la documentazione degli attacchi al *World Trade Center* e in Virginia e Pennsylvania del 2001 grazie anche ai contributi spontanei di centinaia di migliaia di testimoni diretti e indiretti degli eventi⁴³. La sterminata collezione

⁴¹ <<http://www.impresesanculturali.it/web/impreseprogetto/portale>>.

⁴² <<http://www.europeana.eu/portal/en/collections/music>>.

⁴³ <<http://911digitalarchive.org/>>.

digitale di questo archivio non ha un 'ente' produttore originario, è messa a disposizione da un consorzio di enti che ne curano la raccolta, la pubblicazione, la conservazione e l'implementazione continua delle collezioni. La raccolta è vastissima, cresce ogni giorno ed è alimentata anche dalle testimonianze su come l'evento è stato percepito, vissuto, comunicato, trasmesso e quindi al processo di costruzione identitaria di una comunità che non ha ancora confini certi, proprio perché in costruzione.

Altro esempio interessante *Gulag: Many Days, Many Lives*⁴⁴: partendo dall'assunto che non esiste un'unica visione del fenomeno 'gulag', come d'altra parte non esiste un'istituzione che possa conservarne memoria, l'iniziativa si propone di raccogliere le molteplici testimonianze relative alla vita dei prigionieri. Oltre a presentare deposizioni, biografie, foto e documentari, il sito invita i visitatori a riflettere e a condividere i loro pensieri scrivendovi direttamente sopra, facendolo così diventare una collana di memorie 'in corso'.

Iniziative di raccolta di memorie digitali depositate spontaneamente dalla popolazione via Web si stanno moltiplicando in forma più o meno strutturata in diverse parti del mondo. Non è certo qui il caso di farne un elenco, ma indubbiamente è da sottolineare il fatto che si tratta di un fenomeno completamente nuovo per dimensioni ed effetti nell'ambito della creazione e della conservazione della storia condivisa. La fonte è creata / raccolta da un organismo dai contorni evanescenti – la comunità – che, anche tramite la stessa creazione / raccolta, trova ulteriore stimolo e ragione per l'opera di costruzione della propria memoria condivisa. Ne consegue che l'investimento in memorie digitali condivise, che siano archivi collaborativi, condivisi o 'inventati', è un'operazione che deve vedere all'opera insieme storici 'digitali' e 'pubblici': ossia *public digital historian*.

Un'ultima frontiera, da questo punto di vista, è data dalle attività di *crowdsourcing*⁴⁵ relative alla raccolta, trascrizione, digitalizzazione, schedatura e lettura di fonti. Un esempio lo si è visto sopra con la collezione su *Flickr* della *Library of Congress*, in cui ciascuno può aggiungere dati utili all'implementazione delle conoscenze relative a un oggetto digitalizzato. Utilizzando il *crowdsourcing* un ente o gruppo di ricerca può distribuire tra il pubblico un compito (ad esempio la trascrizione di una fonte manoscritta) o chiedere a una comunità il deposito spontaneo di dati (ad esempio tramite la digitalizzazione di lettere o di diari tenuti nei cassette) al fine di ricostruire un

⁴⁴ <<http://gulaghistory.org/>>.

⁴⁵ Sviluppo collettivo di un progetto da parte di numerose persone esterne all'entità che ha ideato il progetto stesso.

evento / fenomeno storico⁴⁶. Si tratta di un'attività in cui, sostanzialmente, i confini tra *digital history* e *public history* si dissolvono: per allestire un buon progetto di *crowdsourcing* in ambito storico si deve saper mettere le mani, e molto bene, sia nel mondo digitale (database, sito internet, social network, formati), sia nel rapporto tra pubblico e storia.

9. Visualizzazione dei dati

Dedichiamo un ultimo rapido affondo a una tematica in realtà estremamente ampia, che meriterebbe ben altro svolgimento e qui viene solo accennata con spunti e suggestioni. Mi riferisco a quanto il digitale sta consentendo nel campo della visualizzazione di dati ricavati dalle fonti, scritte e materiali.

Un primo settore a cui guardare è quello dei Sistemi di Informazione Geografica (SIG, meglio noti come GIS *Geographical Information System*) che acquisiscono, immagazzinano, analizzano, elaborano, rappresentano e diffondono dati caratterizzati da una componente geografica. Semplificando, si può dire che usando un GIS si possono costruire database storico/archeologici (o storico/economici, o economici e insediativi o insediativi e morfologici) che sono in relazione dinamica con la cartografia a disposizione.

Questo strumento non solo amplifica enormemente le possibilità di porre 'domande' efficaci alle fonti, ma spesso va a mutare proprio l'atteggiamento dello studioso verso l'insieme della documentazione a disposizione, ossia il modo in cui trattare le fonti stesse. Gli studi e i progetti interessanti in questo settore abbondano, anche se si deve ammettere che lo strumento è molto più utilizzato dagli archeologi che dagli storici (Gregory - Ell 2007; Knowles, A. K., & Hillier 2008). La ragione risiede principalmente nella tipologia dei dati che si possono o vogliono geo-referenziare: le risultanze di scavo hanno infatti per loro natura una componente topografica precisa, che invita e favorisce l'uso di un software GIS, e che invece spesso manca, o è ricostruibile solo con pesanti semplificazioni, nelle fonti scritte.

Geo-referenziare (collocare con precisione su mappa) le murature di un abitato distinguendo tra epoche/tipologie diverse è infatti relativamente facile; altra cosa è posizionare invece su un supporto cartografico i nomi degli insediamenti citati in un documento, avendo solo un'idea approssimativa della loro posizione e pensando magari di utilizzarli per disegnare una giurisdizione

⁴⁶ Progetto pionieristico *Old Weather*, relativo alla trascrizione dei diari di bordo dei secoli XIX e XX <<https://www.oldweather.org/about.html>>.

(ad esempio un distretto castrense). La gestione del campo 'tempo' in qualsiasi database, anche non geografico, è, inoltre, tutt'altro che banale: facile quando la fonte ci restituisce dati già standardizzati per un periodo (es. le liste di leva per anno), via via più complesso quando si vogliono collocare in mappa dati eterogenei, creati in momenti diversi e con datazioni espresse in modo variabile. Costruire un GIS storico e, ancora di più, un Web GIS storico (ossia visualizzabile dinamicamente e / o implementabile via web) è quindi un lavoro non facile, che necessita da un lato buona coscienza del sistema/software GIS, profonda comprensione e studio sul modello dati che si sta costruendo dall'altro. Detto questo, è altrettanto chiaro che i GIS possono, nel campo della storia digitale, aprire nuovi scenari di studio e di condivisione della conoscenza, consentendo analisi incrociate su dati multipli (insediamenti, quota, idrografia, popolazione, strutture produttive, copertura vegetale ecc.), nonché la visualizzazione nello spazio del mutamento storico.

L'inserimento della dinamica temporale nella gestione dei dati ha portato allo sviluppo di numerosi strumenti utili sia per l'analisi sia per la rappresentazione della ricerca storica.

Tra i più interessanti si possono segnalare i software che consentono di creare grafici dinamici – strumenti che elaborano il database in modo da restituire peso e qualità di determinati fenomeni in relazione alla dimensione temporale⁴⁷ – e quelli che agevolano la creazione delle *timeline*.

Queste ultime, da banali frecce del tempo disegnate su carta - presenze consuete nei manuali di storia ad uso scolastico - sono oggi diventate strumenti dinamici di visualizzazione di eventi storici, in cui è possibile mettere in relazione fenomeni di tipo diverso con o senza supporto cartografico.

A differenza del GIS, in cui l'utilità per la ricerca è evidente, una *timeline* digitale sembra oggi avere una finalità essenzialmente divulgativa e didattica. Non a caso ne troviamo in abbondanza sui siti dei musei e dei progetti che intendono illustrare un determinato fenomeno storico.

Citiamo, ma solo a titolo d'esempio, quanto pubblica in linea il *Metropolitan Museum of Art di New York* (MET), che offre al suo visitatore virtuale un ipertesto storico di ampia scala, ben navigabile, che combina in maniera efficace una *timeline* interattiva, numerose immagini, testi a diverso grado di complessità e audio/videoclip.

Come per gli altri strumenti di visualizzazione dei dati, anche nelle *timeline* il digitale ha aperto la strada non solo alle presentazioni dinamiche (si può chiedere alla *timeline* di mostrare solo determinate categorie di eventi per un

⁴⁷ Ad es. Gapminder <<https://www.youtube.com/watch?v=hVimVzgtD6w>>.

delta di tempo), ma anche a realizzazioni collaborative (*timeline* costruite e annotate da comunità / gruppi). Non credo che servano esempi per comprendere quanto uno strumento simile possa risultare utile nel settore della didattica della storia e, in genere, nell'ambito della 'Public History'.

Si può inserire in quest'ambito - ma il tema è assai più complesso e ampio - anche la gestione, a fini storici, dei così detti *big data*, ossia *dataset* di grandi dimensioni, raccolti in maniera automatica da diverse fonti tramite sensori e/o software e poi analizzati su un unico insieme di dati, con l'obiettivo di estrarre informazioni aggiuntive rispetto a quelle che si potrebbero ottenere analizzando piccole serie. I *big data* sono le nuove fonti dello storico del presente, e possono provenire da fonti eterogenee, strutturate e non strutturate (immagini, email, dati GPS, informazioni prese dai social network). Conoscerle, saperle gestire e analizzare implica per lo storico non solo l'acquisizione di maggiori competenze informatiche, decisamente superiori e diverse da quelle previste nei tradizionali corsi di laurea, ma anche l'elaborazione di nuove metodologie di analisi e di visualizzazione dei dati. Questi ultimi infatti devono essere analizzati in modo che il processo di elaborazione e di pubblicazione risulti il più possibile trasparente e scientificamente valido.

Problemi del tutto nuovi pone infine un'altro campo di visualizzazione dei dati storici, la modellazione tridimensionale di oggetti o edifici o contesti di importanza storica, archeologica, architettonica o artistica. La resa virtuale dei beni culturali, magari attualmente danneggiati o scomparsi o posti in luoghi di difficile accesso, consente una appropriazione del passato del tutto nuova, mai sperimentata prima ed, in alcuni casi, estremamente coinvolgente. Si distingue in genere tra:

- acquisizione 3D: quando l'oggetto che si vuole modellare esiste nella realtà e si mettono in opera vari strumenti (fotografia, scanner) per recuperare i dati utili alla sua modellazione a differenti gradi di precisione;
- ricostruzione 3D: quando l'oggetto esiste solo parzialmente e se ne ricostruiscono digitalmente le parti mancanti al fine di riproporne, ad esempio, una versione originale perduta.

Nel primo caso, a seconda degli scopi dell'acquisizione, della posizione dell'oggetto da acquisire e delle disponibilità finanziarie e logistiche, varierà la scelta dei macchinari e dei software utilizzati per ottenere il modello digitale. Nel progetto CENOBIUM⁴⁸, ad esempio, troviamo la modellizzazione di vari capitelli romanici dello spazio mediterraneo realizzata mediante la fotografia

⁴⁸ <<http://cenobium.isti.cnr.it/>>.

digitale ad alta risoluzione. I capitelli, posti fisicamente in luoghi distanti tra loro, possono essere visti in dettaglio, misurati e confrontati e posti virtualmente in connessione con i loro luoghi d'origine. L'utilità di queste tecniche nell'ambito della ricerca è evidente.

Nel secondo caso, sempre a seconda degli scopi che si propone, si possono creare diversi modelli ipotetici di ricostruzione di un bene danneggiato o scomparso, inserito o meno nel contesto di origine, anch'esso ricostruito digitalmente. L'ambiente virtuale in cui viene messo il modello può essere semplicemente visualizzato sullo schermo o essere più o meno immersivo. Si tratta di un settore che ha indubbia utilità nel campo della ricerca perché consente, ad esempio, il restauro virtuale e quindi la formulazione di più ipotesi ricostruttive. L'impiego maggiore tuttavia si registra nel campo della esposizione dei manufatti presso gli enti deputati alla conservazione (parchi, musei, archivi, biblioteche).

In una modellazione di questo tipo si deve ovviamente valutare con attenzione quali criteri sovrintendono la ricostruzione di un paesaggio o di un edificio storico di cui ne rimangono visibili solo alcune parti. Come si deve evidenziare le parti mancanti e ricostruite sulla base di ipotesi? È consentito, per determinati fini, semplificare un modello tridimensionale e, se sì, in che modo si deve rendere palese questa semplificazione? Fino a che punto è possibile, e come, rendere trasparente l'opera di modellazione, ossia in che modo si possono rendere accessibili all'utente i calcoli, le considerazioni, il portato della ricerca storico-archeologia e architettonica che ha consentito di creare il modello di una tegola romana di una determinata forma, di un affresco alto-medievale di un determinato colore e di un ambiente domestico del Cinquecento con un determinato arredo?

La modellazione 3D nel settore dei beni culturali è un campo in rapida crescita sia nel mondo della ricerca sia in quello della 'public history' soprattutto in relazione alla creazione di musei /allestimenti interattivi e virtuali e all'uso del gioco (virtuale) nella costruzione di un percorso di visita museale. La sua crescita e l'ampia sperimentazione che si sta attuando nel settore ha reso acuto un problema che è presente anche in altri settori della storia digitale, ossia quello della sostenibilità di un progetto digitale e della conservazione del patrimonio immateriale. La presenza di un panorama estremamente frammentato sulle modalità di modellazione e visualizzazione pone infatti un problema di non poco calibro in termini di conservazione dei contenuti digitali a lungo termine.

10. Storia digitale e pubblico

Edizioni e archivi digitali, mappe interattive, GIS, timeline, modellazione 3D, ambienti virtuali che riproducono contesti e oggetti del passato ci hanno fatto percepire quali sono i luoghi che, a prescindere dai centri di ricerca, praticano maggiormente la storia digitale: musei, biblioteche e archivi.

Torniamo quindi sul sito del MET per osservarlo in dettaglio. Notiamo all'opera due filosofie di comunicazione diverse a seconda che l'ente voglia promuovere le mostre temporanee o la collezione permanente. Per le iniziative temporanee si dà più forza ai *medium* che servono a creare interesse (gallerie di immagini, *podcast* e giochi interattivi)⁴⁹; per le collezioni permanenti, invece, si consente all'utente la costruzione di un personale percorso di lettura, che parte di norma da una *world map* interattiva, dove le icone danno accesso a pagine tematiche, alla *timeline* e a una *gallery* dei pezzi esposti. Il percorso può essere però fatto anche all'inverso - partendo dal tema o da un'immagine - per poi giungere al materiale a diversi livelli di approfondimento. In sostanza il percorso di apprendimento all'interno delle collezioni storico-artistiche può essere guidato, oppure costruito in piena autonomia.

Indubbiamente la versione virtuale de MET è qualcosa di molto diverso dal museo tradizionale e in buona parte di totalmente nuovo. Come sostiene Nina Simon, blogger e autrice del volume *The Participatory Museum*⁵⁰, il museo 2.0 è un museo partecipato, di cui la gente che ne usufruisce è parte sostanziale e mai secondaria. Come il web 2.0 toglie l'autorità dal fornitore di contenuti per darla agli utenti che valutano i contenuti stessi e li creano, così il museo 2.0 promuove per contenuto e servizi una forte interazione tra i propri visitatori⁵¹. In quest'ottica, il museo può essere visto come una specie di *Wikipedia* in cui si coagulano le informazioni a doppio senso, da e verso comunità ampie di soggetti che hanno interessi rispetto a temi specifici e che possono anche costruire contenuti, oltre a moltiplicare la comunicazione del museo stesso di cui diventano *testimonial*⁵².

Ovviamente la partecipazione può essere pensata e prevista a diversi livelli e modalità di coinvolgimento. Quello che appare chiaro è che alla missione della conservazione – tipica del museo –, si sono affiancate altre finalità: la disseminazione, il coinvolgimento del pubblico, la valorizzazione del

⁴⁹ Per i *podcast* Salvatori, 2009.

⁵⁰ <<http://www.participatorymuseum.org/>>.

⁵¹ Cotroneo - Guida - Mandosi, 2017; Asproni, 2017.

⁵² Azzarita, 2017.

patrimonio conservato. Sono ambiti che richiedono la messa in opera di tecniche e strumenti della storia digitale e della *public history*, capaci di raccontare la storia nel modo più corretto e coinvolgente possibile utilizzando con intelligenza e senso critico quanto è stato sommariamente descritto.

Se mettiamo a confronto le varie realizzazioni e i modi scelti dai vari enti per presentarsi nel mondo digitale e puntare sul contenuto storico al fine di creare, allargare, interessare una comunità di persone al proprio oggetto di studio, ci rendiamo conto che, spesso, non riusciamo più a percepire in maniera rilevante le differenze tra archivio, biblioteca, museo, centro di ricerca o associazione culturale. Pur nella diversità dei servizi concreti prestati dalle varie tipologie di enti, il rispettivo modo di porsi nel Web presenta similitudini molto forti, al punto che è difficile, guardando il solo lato digitale, percepire le fondamentali differenze.

Certamente una biblioteca offre nel mondo analogico servizi diversi rispetto a un museo e a un archivio. Tuttavia le analogie che esistono anche tra gli enti concreti tendono ad accentuarsi notevolmente nel mondo digitale. Generalizzando si potrebbe dire che più un ente culturale diventa digitalmente centrato sull'utente (*user centered*) e sulla partecipazione e interazione con il pubblico, più le caratteristiche di funzione e di 'statuto' che lo hanno contraddistinto in origine vanno a confondersi con quelle di altri enti culturali, creando un'immagine comune dai confini sfumati. Come nell'ambito accademico il mutamento digitale ha tolto identità all'autore e aperto i confini disciplinari, così nell'ambito della gestione del patrimonio culturale stanno venendo meno le linee di separazione tra istituti originariamente differenti e si sono create le basi perché trovino collocazione e ruolo nuove figure professionali, in senso lato gli informatici-umanisti e in senso più specifico i *digital public historian*, gli storici che masticano il digitale e guardano al pubblico.

Concludendo, anche se i metodi di lavoro dello storico accademico non sono cambiati radicalmente rispetto al passato, l'irrompere del mondo digitale ha ampliato e mutato i modi di analisi e di scrittura della storia, dall'altro ha aperto a dismisura lo spazio di azione dello storico e dei lavoratori della conoscenza legati alla dimensione storica (archeologi, archivisti, bibliotecari, museologi, paleografi, etc.), fino a comprendere tutta una serie di oggetti e soggetti che prima incidevano in maniera parziale o nulla sul processo di scrittura della storia.

Questo mutamento sta creando nuove opportunità di lavoro e di ricerca per i giovani studiosi e sta contribuendo ad abbattere gli steccati disciplinari e la separazione tra il prodotto divulgativo e quello scientifico. Quando un qualsiasi cittadino può ascoltare o vedere un corso di lezioni universitarie *on line*, raggiungere agevolmente gli articoli di un particolare ricercatore, essere

coinvolto in una comunità di appassionati veicolata dal sito di un museo, scrivere o modificare una pagina di *Wikipedia* dedicata a un fenomeno storico e commentare gli articoli di un archivio digitale, possiamo dire che la divulgazione si è trasformata in condivisione. Questo fenomeno si sta verificando in ogni settore scientifico, ma l'impatto maggiore si registra proprio nell'ambito delle scienze umane e ancor più nella storia, data la naturale predisposizione dei temi storici a coinvolgere istanze identitarie nei gruppi, nelle comunità locali e nei singoli, oltre che nei movimenti d'opinione e negli organismi politici.

11. Bibliografia

- Ansani, Michele - Ghignoli, Antonella (2008) 'Testi digitali: nuovi media e documenti medievali', *Les historiens et l'informatique: un métier à réinventer, Projet ATHIS: Atelier VI. Rome 4-6 décembre 2008*. Rome: École française de Rome, pp. 73-86.
- Asproni, Patrizia (2017) 'Musei: l'Evoluzione della specie', *Il Giornale delle Fondazioni*, (15/05/2017) <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/musei-levoluzione-della-specie>>.
- Azzarita, Vittoria (2017) 'Come saranno i musei del futuro?', *Il Giornale delle Fondazioni*, (15/05/2017) <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/come-saranno-i-musei-del-futuro>>.
- Bailey, Charles W. Jr. (ed.) (2012) *Digital Curation and Preservation Bibliography*, Houston <<http://digital-scholarship.org/dcbw/dcb.htm>>.
- Bini, Roberto (2008) 'Che cos'è un'edizione in facsimile', *Il bulino* <<http://robertobini-ilbulino.blogspot.it/2008/04/che-cose-unedizione-in-facsimile.html>>.
- Book. *Vernacular Expression in a Digital World*, University Press of Colorado <<http://www.jstor.org/stable/j.ctt4cgrx5.9>>.
- Brambilla Ageno, Franca (1984) *L'edizione critica dei testi volgari*. Padova: Antenore 1984.
- Busa, Roberto (1972) *Index Thomisticus. Sancti Thomae Aquinatis operum omnium indices et concordantiae in quibus verborum omnium et singulorum formae et lemmata cum suis frequentiis et contextibus-variis modis referuntur quaeque / auspice Paulo 6. Summo Pontifice, consociata plurimum opera atque electronico IBM automato usus digessit Robertus Busa*. Stuttgart-Bad Cannstatt: Frommann-

Holzboog.

- Buzzoni, Marina - Rosselli del Turco, Roberto (2016) 'Evolution or Revolution? Digital Philology and Medieval Texts: History of the Discipline and a Survey of Some Italian Projects', in Molinari, Alessandra (Hrsg.) *Mittelalterphilologien Heute: Eine Standortbestimmung. Band 1: Die Germanischen Philologien*. Würzburg: Königshausen & Neumann, pp. 256-294.
- Candela, Leonardo - Castelli, Donatella - Pagano, Pasquale (2011) 'History, Evolution, and Impact of Digital Libraries', in Iglezakis, Ioannis - Synodinou, Tatiana-Eleni (eds.) *E-Publishing and Digital Libraries: Legal and Organizational Issues*. Hershey, PA: ICI Global.
- Clavert, Frédéric - Noiret, Serge (éds.) (2012) *L'histoire contemporaine à l'ère digitale*. Bruxelles: PIE-Peter Lang.
- Clavert, Frédéric (2012) 'Au delà de la gestion des références bibliographiques: Zotero', *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 10 (2). <http://www.studistorici.com/wp-content/uploads/2012/06/06_CLAVERT_numero_10.pdf><http://www.studistorici.com/2012/06/29/clavert_numero_10/>.
- Cohen, Daniel J. *et alii* (2008) 'Interchange: The Promise of Digital History', *Journal of American History*, 95/2, pp. 452-491.
- Cotroneo, Giovanna - Guida, Maria Francesca - Mandosi, Miriam (a cura di) (2017) *Musei aperti al cambiamento Prospettive, politiche e pratiche a confronto*. Monte Compatri: Espera Edizioni.
- Delalande, Nicolas - Vincent, Julien (eds.) (2011) 'Le métier d'historien à l'ère numérique: nouveaux outils, nouvelle épistémologie?', *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, supplément 58- (4 bis).
- Delle Donne, Roberto (2014) 'Un intreccio di iniziative scientifiche. Reti Medievali e il futuro della storiografia digitale', *RM Rivista*, 15 (2), pp. 93-156. <<http://dx.doi.org/10.6092/1593-2214/439>>
- Gallini, Stefania - Noiret, Serge (2011) 'La Historia digital en la era del Web 2.0. Introducción al dossier Historia Digital', *Historia Critica*, 43. <<http://historiacritica.uniandes.edu.co/indexar.php?c=Revista+No+43>>.
- Genet, Jean-Philippe - Zorzi, Andrea (éd.) (2011) *Les historiens et l'informatique: un métier réinventer*. Rome: École française de Rome.
- Gregory, Ian - Ell, Paul (2007) *Historical GIS: technologies, methodologies and scholarship*. Cambridge, UK - New York: Cambridge University Press.
- Knowles, Anne Kelly- Hillier, Amy (2008) *Placing History: How Maps, Spatial*

- Data, and GIS are Changing Historical Scholarship*. Redlands: ESRI, Inc.
- Noiret, Serge (2009) 'Public History' e 'Storia Pubblica' nella Rete', in Mineccia, Francesco - Tomassini, Luigi (a cura di) *Media e storia*, numero monografico di *Ricerche storiche*, XXXIX (2-3), pp. 275-327.
- Noiret, Serge (2011) 'Y a-t-il une histoire numérique 2.0?', en Genet, Jean-Philippe - Zorzi, Andrea (éd.) *Les historiens et l'informatique: un métier réinventer*. Rome: École française de Rome, pp. 235-288.
- Pierazzo, Elena (2017) 'Quale futuro per le edizioni digitali? Dall'haute couture al prêt-à-porter', in Boschetti, Federico (ed.) *AIUCD2016 (Venezia, 7-9 Settembre 2016) Book of Abstracts. Edizioni digitali: rappresentazione, interoperabilità, analisi del testo e infrastrutture*. Firenze: Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale, pp. 53-54.
- Rosenzweig, Roy (2006) 'Can History Be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past', *The Journal of American History*, 93 (1), pp. 117-146. <<http://www.jstor.org/stable/4486062>>.
- Salvatori, Enrica (2009) 'Hardcore history: ovvero la storia in podcast', *Memoria e Ricerca*, 17, pp. 171-187.
- Salvatori, Enrica (2017) 'L'edizione digitale di fonti storiche: nuove opportunità, nuovi problemi, nuove figure', in *XI Congresso degli Italianisti Scandinavi*. Pisa: ETS.
- Seefeldt, Douglas - Thomas, William G. (2009) 'What Is Digital History?', *Perspective on History*, (May 2009). <<https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2009/intersections-history-and-new-media/what-is-digital-history>>.
- Shachaf, Pnina (2009) 'The Paradox of Expertise: Is the Wikipedia Reference Desk as Good as Your Library?', *Journal of Documentation*, 65 (6), pp. 977-996.
- Sini, Giovanni (2009) 'Informatica umanistica, appunti e riflessioni sullo stato dell'arte e nuove prospettive', in Meloni, Maria Giuseppina - Schena, Olivetta (a cura di) *Sardegna e Mediterraneo tra Medioevo ed Età Moderna. Omaggio a Francesco Cesare Casula*. Cagliari: ISEM-CNR, pp. 363-392.
- Sperberg-Mc Queen, Michael (2009) 'How to teach your edition to swim', *Literary & Linguistic Computing*, 24 (1), pp. 27-52..
- Thaller, Manfred (1991) 'The Historical Workstation Project', *Computers and the Humanities*, 25 (2/3), pp. 149-162.
- Vitali, Stefano (2004) *Passato digitale: le fonti dello storico nell'era del computer*.

Milano: Bruno Mondadori editore.

Weller, Toni (2013) 'Introduction', *History in the Digital Age*. London - New York: Routledge, pp. 1-20.

Westerman, William (2009) 'Epistemology, the Sociology of Knowledge, and the Wikipedia Userbox Controversy', in Trevor J. Blank (ed.) *Folklore and the Internet*. Boulder: University Press of Colorado, pp. 123-158.

12. Curriculum vitae

Enrica Salvatori (La Spezia 1963) si è laureata in storia all'Università di Pisa, ha conseguito il dottorato di ricerca in storia medievale all'Università di Milano e il post-dottorato nella medesima materia all'ateneo di Torino; attualmente è professore associato di storia medievale all'Università di Pisa. Insegna Storia Pubblica Digitale nel corso di laurea magistrale di Informatica Umanistica, è direttrice del Laboratorio di Cultura Digitale (<http://labcd.humnet.unipi.it/>); opera nel direttivo dell'Associazione Italiana per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale e dell'Associazione Italiana per la Public History. Ha unito le competenze scientifiche con l'attività di giornalista pubblicista (perseguita dal 1988 al 1998) lavorando su diverse testate giornalistiche, collaborando a due programmi RAI (Terzo Pianeta e Metropoli) e fondando nel 2006 Historycast, il primo podcast indipendente in Italia dedicato alla storia (<http://historycast.labcd.unipi.it/>).

In quanto medievista ha concentrato gli studi sulla circolazione mediterranea medievale, sull'evoluzione del comune tra Italia e Provenza e sulla storia della Lunigiana. Ha guidato un'*équipe* di ricerca sulla storia e archeologia del paesaggio in Val di Vara e Lunigiana (<http://www.tramontivaldivara.it/>) ed è responsabile scientifico dell'edizione digitale del Codice Pelavicino (<http://pelavicino.humnet.unipi.it/>).

Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna, un progetto di umanistica digitale

*Migrations and internal colonization in the Early Modern Mediterranean,
a digital humanities project*

Giampaolo Salice
(Università di Cagliari)

Riassunto

In età moderna numerosi Stati europei progettano l'impianto di colonie di popolamento nei propri territori per promuovere incremento demografico, estensione delle coltivazioni, manifatture e commerci. Tra Sei e Settecento, sono soprattutto forestieri i coloni impiegati in simili intraprese. Gli studi storici hanno ricostruito alcuni episodi di riassetto territoriale, ma manca un lavoro di sintesi complessiva che legga i diversi esperimenti in una cornice globale e comparata. *Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna* è un progetto di ricerca che, attraverso gli strumenti della Umanistica Digitale, prova a riempire questa lacuna storiografica, dando vita a una piattaforma digitale di sistematizzazione, studio e disseminazione degli eterogenei materiali relativi al coinvolgimento dei forestieri nelle politiche statali di colonizzazione interna dell'Europa.

Parole chiave

Colonizzazione interna; diaspora; migrazioni; insediamento; umanistica digitale.

Abstract

In the early modern times, European States planned and put in place internal colonization policies as to promote the demographic, agricultural and commercial growth of their territories. Between the Sixteenth and the Eighteenth Century, foreign colonists are the most favourite settlers involved in such policies. Today, we have many studies on single episodes of territorial reorganization and internal colonization. However we lack an overall synthesis of such phenomena, which analyses any single episode in a global and comparative framework. 'Migration and internal colonization in the Early Modern Mediterranean' is a research project that attempts to fill this historiographical gap. Through the tools of the Digital Humanities, the project aims at setting up a digital platform for reordering, studying and disseminating all the heterogeneous material related to the involvement of foreigners in the State policies of internal colonisation of Europe.

Keywords

Internal colonisation; diaspora; migrations; digital humanities.

1. Tra Umanistica Digitale e 'svolta spaziale'. – 2. Colonizzazione interna in un Mediterraneo digitale. – 2.1. L'ambito territoriale della ricerca. – 2.2. Il quadro e la gestione digitale delle fonti bibliografiche. – 2.3. Dagli archivi delle colonie alla colonizzazione digitale. – 3. Tra ricerca e didattica: il caso di studio della Sardegna. – 4. Prospettive future e possibili ricadute. – 5. Bibliografia citata. – 6. Curriculum vitae.

1. Tra Umanistica Digitale e 'svolta spaziale'

Secondo una definizione generale l'espressione *digital humanities* (spesso abbreviato in DH) indica un ambito di studio, ricerca e insegnamento nato dall'intersezione tra la computazione elettronica e le scienze umane (Drucker *et al.*, 2014). Già dalla fine del decennio scorso¹ alcuni studiosi hanno provato a definire in modo più stringente questo ambito della ricerca, ma l'operazione è apparsa da subito complicata per la vastità e l'eterogeneità di strumenti e pratiche che si è soliti etichettare come *digital humanities* (Svensson, 2010).

È comunque possibile individuare alcune caratteristiche comuni alla gran parte dei progetti DH. Sono sempre costituiti da un deposito di oggetti digitali, da informazioni sugli stessi (metadati), da una serie variabile di servizi necessari ad organizzarli, interpretarli e visualizzarli. Per compiere queste azioni tutti i progetti DH utilizzano un'identica (o analoga) struttura logica. A prescindere dal tema di ricerca e dalle finalità disciplinari perseguite, i progetti vengono cioè gestiti attraverso i così detti *Content Management System* (CMS). I CMS più diffusi hanno un codice sorgente aperto (*open source*)² e offrono la possibilità di installare componenti aggiuntive (*plugins*). Queste due caratteristiche consentono di personalizzare il CMS, adattandolo alle esigenze della propria ricerca. Sebbene la scelta di un diverso CMS e/o la sua personalizzazione diversifichi l'esperienza di gestione del sistema (*back-end*), la presentazione dei risultati tende ad un modello standardizzato, per rendere la fruizione e la disseminazione dei risultati della ricerca (*front-end*) un'esperienza familiare e semplice anche per l'utenza non specializzata.

Gli elementi che abbiamo elencato non sono certo sufficienti da soli a spiegare in modo esaustivo cosa siano le *digital humanities*³. I primi tentativi di rispondere a simile interrogativo si registrano in ambito anglosassone, ma col

¹ Fin dai primi anni duemila anche la comunità umanistica italiana si è proficuamente interrogata sulla definizione di informatica umanistica. Cfr. Roncaglia, 2002.

² Ciò significa che lo sviluppatore fornisce il codice sorgente del programma all'utente che può così modificarlo in base alle sue esigenze. Questo non avviene con i così detti software proprietari che sono per questo immutabili dall'utilizzatore.

³ Un'efficace sintesi della discussione in Gold, 2012.

tempo il dibattito si è esteso alle principali comunità scientifiche internazionali. In Italia si discute di DH almeno dai primi anni duemila. Sebbene la rivoluzione tecnologica già allora impattasse significativamente sull'intera società, restava forte l'opinione di chi concepiva i software come strumenti utili solo a realizzare più rapidamente prodotti tradizionali (libri ad esempio). I primi umanisti digitali replicavano a simili riserve mentali mettendo in luce "il rilievo metodologico e talvolta addirittura fondazionale" (Roncaglia, 2002) delle DH, senza però superare la condizione di incertezza che caratterizza questo ambito di attività scientifica.

Il *Manifesto 2.0* prova a dare unitarietà a questo 'array of convergent practices' (AA.VV., 2009). La stessa finalità ispira un documento di qualche anno successivo che concepisce le DH come una transdisciplina che incorpora "all the methods, systems and heuristic perspectives linked to the digital within the fields of humanities and the social sciences" (Dacos, 2011). Manifesti simili non sono tuttavia riusciti a dare una risposta definitiva agli interrogativi sul significato e l'utilità delle DH. Al contrario, i tanti saggi che affrontano la questione riflettono una sorta di crisi di identità di cui sembrano soffrire gli umanisti digitali, divisi tra chi vede nelle DH una rivoluzione in grado di trasformare radicalmente il lavoro dello storico (e di tutti gli umanisti) (Kirsch, 2014) e chi, al contrario, dubita fortemente che le DH abbiano avuto un impatto significativo sulla ricerca umanistica (Arthur - Bode, 2014, p. 2).

Piuttosto illuminante e utile al dibattito è la posizione espressa da Stephen Ramsay (2013a), che considera DH tutto ciò che 'produce oggetti (digitali)'. Il mestiere dello storico, ad esempio, prevede che questi sappia correttamente interpretare una mappa o un *network*. Uno storico digitale è però anche in grado di produrre questi materiali. Un umanista digitale non è allora semplicemente uno studioso che divulga i risultati della sua ricerca attraverso un *blog* o un portale: è il ricercatore che progetta, costruisce, supervisiona la costruzione di oggetti digitali necessari al perseguimento dei suoi obiettivi scientifici (Ramsay, 2013b).

Secondo questa impostazione sarebbe dunque corretto ricondurre sotto l'etichetta DH un panorama molto ampio e variegato di esperienze, che ha dato vita a pratiche e strumenti, metodi e obiettivi, associazioni e gruppi di lavoro diversi, dislocati in differenti ambiti disciplinari, geografici ed istituzionali. Dai progetti che metadatanano e classificano raccolte e cataloghi di oggetti digitali (scansioni di documenti e libri, rappresentazioni 3D di opere d'arte, architetture ecc) a quelli che censiscono e descrivono gli archivi; da quelli che raccolgono e visualizzano serie voluminose di dati a quelli che digitalizzano, codificano e analizzano i testi; che costruiscono e rappresentano reti parentali, commerciali, culturali; che geo-referenziano i dati della ricerca e li dispongono su una

cartografia auto-prodotta, e così via (Drucker *et al.*, 2014).

Tuttavia, il raggio d'azione delle DH non si limiterebbe alla produzione di oggetti digitali. Lo strumento informatico permette infatti allo studioso di organizzare e interpretare basi di dati di grande vastità. È così possibile effettuare una 'lettura a distanza' degli stessi, che sarebbe impossibile senza il supporto della macchina (Moretti, 2013). Il 'governo' di masse di informazioni ingestibili senza la macchina è un elemento decisivo nella definizione delle DH. Sottolineare questo specifico aspetto significa dimostrare come il computer, accrescendo in misura significativa la capacità analitica del ricercatore, produca un impatto significativo e diretto sulla qualità della ricerca.

Questo non equivale a sostenere che le DH operano in sostituzione delle più consolidate metodologie di ricerca, quanto piuttosto che esse contribuiscono ad accrescerne il potenziale gestionale e analitico, consentendo di organizzare e visualizzare 'elementi' altrimenti invisibili e di costruire dunque un'immagine più ampia e completa delle forme e delle strutture che si studiano (Péoux - Houllier, 2017).

Il digitale consente inoltre di ordinare informazioni depositate su supporti differenti, di connetterle tra loro, di conservarle dentro depositi incrementabili nel tempo, di disporle secondo una logica predefinita, ad esempio lungo una linea temporale o dentro uno spazio cartografico preventivamente allestito. La possibilità di visualizzare in queste forme le informazioni scaturite dalla ricerca modifica il modo nel quale lo studioso guarda ai suoi dati, perché egli può integrarli con una serie di elementi che non sono presenti nella documentazione, ma che scaturiscono dal contesto digitale nel quale le stesse informazioni vengono progressivamente inserite.

Sono simili considerazioni ad avere ispirato il progetto di ricerca che forma l'oggetto di questo saggio. È intitolato *Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna*. Il programma di ricerca, muovendosi nel sentiero battuto da altri progetti tuttora in corso⁴, si dota di un sistema di gestione digitale dei contenuti (CMS) specificatamente pensato per gli studi umanistici (Omeka). La piattaforma è adottata in primo luogo per favorire una raccolta ordinata e un'organizzazione rigorosa dei materiali di studio reperiti nelle diverse fasi del cantiere di ricerca: dalle bibliografie, ai documenti d'archivio

⁴ Ci si riferisce, ad esempio, ai progetti *Mapping the Republic of Letters* della Stanford University (USA, <<http://republicofletters.stanford.edu>> (12 dicembre 2017)), *Avisos de Levante* (Messico, <<https://avisos-delevante.wordpress.com>> (12 dicembre 2017)); *Le petit Thalamus de Montpellier* (Francia, <<http://thalamus.huma-num.fr>> (12 dicembre 2017)); *Archivo de la frontera* (Spagna, <<http://www.archivodelafrontera.com>> (12 dicembre 2017)).

digitalizzati, dalle descrizioni archivistiche, alle mappe cartografiche georeferenziate. Oggetti caratterizzati da forte eterogeneità e 'dispersione', che grazie al CMS possono essere raccolti, classificati e integrati tra loro. *Omeka* consente inoltre di valorizzare il carattere multidisciplinare e la collaborazione tra i diversi studiosi impegnati nella ricerca; di coordinare la ricerca con la didattica; di ampliare la rosa di strumenti utili al trasferimento della conoscenza, a beneficio sia del pubblico specialistico che generalista e a prescindere da limiti geografici.

2. Colonizzazioni interne in un Mediterraneo digitale

2.1. L'ambito territoriale della ricerca

Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna è un progetto biennale nato per studiare l'interazione tra le politiche statuali di costruzione e riassetto del territorio e la mobilità di popolazione dentro lo spazio mediterraneo tra il XVII e il XVIII secolo. Finanziato dalla Regione Autonoma della Sardegna⁵, il progetto si avvale di una squadra costituita da storici dell'età moderna, archeologi, geografi, urbanisti, archivisti e paleografi afferenti a quattro diversi dipartimenti delle Università di Cagliari e di Sassari, col coordinamento scientifico di chi scrive⁶. L'approccio ai luoghi studiati è dunque transdisciplinare e punta a ricostruire un quadro il più completo possibile delle politiche di colonizzazione interna promosse dallo Stato moderno con lo stanziamento di migranti allogeni, con prevalente attenzione all'area del Mediterraneo Occidentale. Nell'ambito della ricerca, sono attualmente oggetto di indagini bibliografiche e archivistiche gli stanziamenti di coloni manioti nella Toscana Granducale della seconda metà del Seicento, la coeva fondazione della colonia maniotta di Paomia nella Corsica genovese e i programmi di colonizzazione adottati dalla monarchia sabauda nel regno di Sardegna nel Settecento. Lo studio include anche la colonia mercantile e portuale di ortodossi presente nel Settecento a Mahón, nell'isola britannica di Minorca, per via dei significativi legami che questa ha avuto con le colonie agricole prima menzionate.

La macro-area geografica e i singoli luoghi al centro dell'indagine vengono

⁵ Il progetto di ricerca è finanziato su fondi della Legge Regionale 7 agosto 2007, n.7, annualità 2015 della Regione Sardegna - Capitale Umano ad Alta Qualificazione, ed è stato valutato da una commissione di valutazione anonima.

⁶ Si tratta dei dipartimenti di Storia, Beni Culturali e Territorio, di Architettura, di Studi Sociali e delle Istituzioni dell'università di Cagliari e del dipartimento di Storia dell'Università di Sassari.

fabbricati digitalmente attraverso il *plugin* Neatline, integrato con Omeka e derivato da un applicativo concepito per dare forma a narrazioni attraverso lo spazio. Lo spazio geografico costruito con Neatline può essere integrato con le informazioni desunte dalle attuali carte tecniche territoriali, rese liberamente scaricabili dalla gran parte delle amministrazioni di governo locale e nazionale. Dati che sono organizzati in *shapefiles* tematici (ad es. toponomastica, uso dei suoli, orografia, idrografia, sistema viario, divisioni amministrative ecc.), sovrapponibili alla mappa di Neatline attraverso georeferenziazione. Lo studioso predispose così una messe di informazioni superiore a quella fornita dalla sola ricerca bibliografica e d'archivio e che attiene direttamente ai condizionamenti dell'ambiente sulle vicende storiche e sociali di un dato luogo. Le informazioni disposte sullo spazio possono essere contemporaneamente ordinate anche attraverso linee temporali che consentono la consultazione del materiale informativo ordinato cronologicamente.

Lo spazio e il tempo diventano insomma strumenti di organizzazione del lavoro e assumono per questa ragione una funzione centrale all'interno della ricerca. Simile utilizzo della spazialità è suggerita dal recente dibattito sullo *spatial turn* che, individuando nella prospettiva spaziale un elemento essenziale per lo sviluppo delle società umane, lo considera essenziale e imprescindibile per l'attività di ricostruzione e analisi storica, tanto quanto il tempo (Arias, 2010, pp. 29-30).

2.2. Il quadro e la gestione digitale delle fonti bibliografiche

Il primo passo verso la 'colonizzazione digitale' degli ambiti territoriali realizzati con Neatline inizia popolando le colonie virtuali. Si procede in primo luogo con la bibliografia: ogni insediamento/colonia ospita il segmento di referenze relative alla sua vicenda, che è però parte di una banca dati bibliografica che classifica il complesso della produzione scientifica in tema di colonizzazione interna nello spazio euro-mediterraneo: dalle opere di carattere più generale a quelle monografiche.

La banca dati bibliografia è costruita col *plugin* Zotero, derivato dall'omonimo software *open source* che raccoglie, organizza e condivide le referenze bibliografiche. Integrato con Omeka, Zotero consente di pubblicare le referenze nei principali formati citazionali adottati a livello internazionale. Zotero consente di organizzare la bibliografia oltre che per area territoriale, anche per temi o filoni storiografici: dalla colonizzazione interna alla frontiera, passando per il concetto di straniero e i più recenti studi in tema di *networks* commerciali e diaspore.

Le strategie adottate da principati e repubbliche europee per attrarre forestieri sui propri territori sono da tempo al centro di una cospicua

produzione scientifica, che ha concentrato la sua attenzione prevalentemente sulle città portuali (e specialmente sui porti franchi⁷). Simili spazi sono naturalmente votati ad attrarre mercanti e agenti capaci di connettere i terminali portuali con le reti commerciali mediterranee ed atlantiche. Per tutta l'età moderna, il Granducato di Toscana attira forestieri nella propria orbita. La rifondazione di Livorno è figlia di questa stessa urgenza commerciale. La città diventa uno spazio di relativa tolleranza verso tutti gli individui che, seppure di religione non cattolica, si impegnano per lo sviluppo commerciale della città (Burigana, 2015). Così, ad esempio, tra Cinque e Seicento in città si stanziavano ebrei di estrazione italiana, tedesca, portoghese (Galasso, 2002; Lehmann, 2005; Marocchi, 2009) insieme con greci in diaspora (Funis, 2007).

Dal Seicento, e soprattutto nel Settecento, sono i porti di tutta Europa⁸, inclusi quelli dello Stato della Chiesa (Caffiero, 2014) e Spagna (Franch Benavent, 2003) ad accogliere forestieri. Il dinamismo di queste minoranze in cerca di nuove prospettive di vita le porta presto a contribuire anche alla costruzione dei grandi imperi coloniali e delle reti globali di scambio. Solo per fare qualche esempio, nel Seicento, gli olandesi impiegano esuli sefarditi per colonizzare il Brasile strappato ai portoghesi (Klooster, 2009); nel secondo Settecento gli inglesi finanziano la fondazione di una colonia greca nella Florida ex spagnola (Panagopoulos, 1976). I greci della diaspora sono interlocutori privilegiati anche per l'emergente impero russo, che anche grazie a loro nel XVIII si proietta verso i mercati mediterranei (Benady, 1992).

Grazie ad una fiorente stagione di studi, disponiamo oggi di un'immagine abbastanza completa del mondo migrante e forestiero installatosi in ambiente urbano. Non si può dire lo stesso per gli stanziamenti di forestieri negli entroterra. La colonizzazione interna in età moderna è un argomento che in passato è stato molto frequentato dagli storici. Si pensi, ad esempio, agli studi sul regno di Sicilia (Aymard, 1974; Benigno, 1986; Verga, 1993; Pinzarrone, 2014) o ai più recenti lavori dedicati alle fondazioni di città nella Spagna moderna (Juan de - Delgado Barrado - López Arandia, 2014). È però mancata un'attenzione specifica ai progetti di riassetto demico riservati ai forestieri. Ad oggi manca una lettura complessiva del fenomeno alla scala europea e che consenta di collocare ogni singolo progetto di fondazione dentro un quadro trans-locale euro-mediterraneo.

⁷ Si segnala a questo proposito il progetto di ricerca tuttora in corso *A Global History of Free Ports* (2016), capofila l'Università di Helsinki: cfr. <<https://www.helsinki.fi/en/researchgroup-s/a-global-history-of-free-ports>> (12 dicembre 2017).

⁸ Sulla fascia adriatica Falcetta, 2014; su Napoli Varriale, 2015; su Trieste Katsiardi-Hering, 2001; su Venezia Fedalto, 2008; su Marsiglia Grenet, 2010.

I territori interessati da questo tipo di interventi sono in genere aree 'periferiche'; regioni acquisite di recente, controllate con difficoltà dal potere centrale e contese da nemici esterni. Frontiere in senso geografico dunque, ma anche istituzionale e culturale, abitate da popolazioni che tendono a sottrarsi al controllo delle cancellerie, dando vita a piccoli universi che agli occhi dei funzionari governativi appaiono degradati e devianti. Un palinsesto decadente, reso se possibile ancora più cupo dalle condizioni primitive dell'agricoltura che vi si pratica e dalla presenza di paludi, di vaste aree malariche o spopolate e caratterizzate da assetti produttivi poco sviluppati. Sono questi i tratti essenziali dello stereotipo con cui si guarda a regioni come le Maremme senese e romana, la Corsica genovese e la Sardegna asburgica e sabauda, non a caso tutte interessate da colonizzazioni attraverso forestieri.

Gli 'stranieri' che approdano in questi territori di frontiera appartengono a categorie differenti da quelle che scelgono invece di stabilirsi nelle città portuali. Mentre in città troviamo soprattutto mercanti, i governi convogliano nelle aree interne preferibilmente contadini, militari e sacerdoti, ai quali affidano il compito di migliorare le produzioni agricole e presidiare il territorio. Più che singoli individui, le colonie interne ospitano famiglie intere, in certi casi interi gruppi, spesso arrivati dalla stessa regione, appartenenti dunque allo stesso movimento migratorio, allo stesso gruppo etnico o alla stessa professione di fede.

In certi casi, lo stesso movimento migratorio può frammentarsi in più tronconi, ciascuno dei quali viene accolto da un diverso Paese europeo. Così, gli appartenenti ad una stessa diaspora si confrontano con governi che si trovano in competizione tra loro. Ciò non impedisce agli insediamenti di restare in contatto. In questo modo, anche i più effimeri tentativi di colonizzazione interna partecipano ad un vicenda che è centrata su uno specifico territorio, ma simultaneamente delocalizzata e policentrica. Ogni colonia resta insomma inserita in un circuito che attraversa i confini tra gli Stati. Una condizione peraltro indirettamente favorita dagli stessi governi, i quali spesso imitano le soluzioni adottate dalle altre cancellerie, arrivando talvolta ad ingaggiare gli stessi agenti e persino gli stessi coloni utilizzati dai governi concorrenti.

È attraverso simili legami intra-statali che l'uso di coloni forestieri diventa dal Seicento e poi soprattutto nel Settecento una politica comune a tutte le cancellerie europee? È grazie alle reti di relazioni garantite dalle diaspore e alla concorrenza imitativa tra Stati che greci, moriscos, armeni, ebrei, maltesi (ma anche italiani, slavi, tedeschi) vengono coinvolti nelle politiche di ripopolamento e rafforzamento territoriale di Russia (Bartlett, 1979), Austria (O'Reilly, 2003; Alcoberro i Pericay, 2011), Prussia, Spagna (Moya García - Cuesta Aguilar, 2014; Juan de - Delgado Barrado - Lopez Arandia, 2014),

Granducato di Toscana (Santus, 2013), Sardegna (Salice, 2015a; Salice, 2017), Genova (Nicholas, 2005)? Questo utilizzo così diffuso dei migranti per riassetto i territori quali conseguenze ha avuto? Ha avuto un impatto demografico sensibile? Ha determinato la trasformazione degli assetti di potere locale? Ha modificato la natura dei rapporti di produzione? Ha avuto anche conseguenze in termini di riscrittura delle identità locali? E poi: simili progetti hanno avuto un impatto sulle istituzioni che li hanno varati? Hanno cioè modificato il rapporto dei principati con i rispettivi territori, hanno dato vita a nuove figure di ufficiali, mediatori, agenti incaricati di gestire un simile problema?

2.3. Dagli archivi delle colonie alla colonizzazione digitale

Per rispondere a simili interrogativi non è sufficiente popolare le nostre colonie digitali solo con la bibliografia esistente. Occorre interrogare gli archivi, alla ricerca dei residui documentali generati da quelle esperienze di gestione del territorio. Anche quando i progetti di colonia interessano un'area molto circoscritta, quando coinvolgono un numero limitato di coloni e persino quando falliscono, possono innescare una produzione documentale ingente. Un deposito che oggi ci consente di ricostruire non solo le fasi dello stanziamento, ma anche la discussione preparatoria tra le cancellerie e i rappresentanti dei migranti. Gli accordi che scaturiscono da simili trattative vengono formalmente esplicitati in un contratto che generalmente assume la forma di capitoli. È in primo luogo questa tipologia di documento che si punta a digitalizzare, trascrivere e rendere consultabile attraverso la piattaforma. I patti di colonizzazioni sono importanti perché elencano le condizioni in base alle quali i governi cedono quote del proprio territorio agli esuli e stabiliscono gli impegni che questi ultimi sono tenuti a rispettare. I patti di fondazione offrono la cornice di valori e il complesso degli obiettivi che ispirano l'azione del governo. Nel caso delle colonie interne, gli Stati puntano generalmente a promuovere l'incremento demografico e la produttività agricola, a rafforzare l'ordine pubblico interno e i presidi difensivi contro le minacce esterne. Quando i forestieri hanno un profilo confessionale incerto, si cerca di disciplinare anche la loro condotta spirituale, sulla base di accordi preventivi con l'autorità religiosa avente giurisdizione sul territorio concesso. Simili cautele sono necessarie anche nei casi in cui lo stanziamento di esuli non dà luogo ad una nuova colonia, ma corrisponde all'innesto di individui e gruppi in borghi rurali già esistenti⁹. I

⁹ È il caso, ad esempio, dei coloni maniotti accolti dalla Toscana Granducale negli anni Sessanta del Seicento e sistemati in villaggi di frontiera demograficamente molto deboli.

capitoli di popolamento sono in ogni caso una fonte di grande rilevanza, frutto non solo del confronto tra migranti e governi, ma anche dell'adozione da parte di questi ultimi di soluzioni praticate dagli Stati concorrenti. Per questo è necessario acquisirli, descriverli, metadatarli e pubblicarli nella piattaforma, che si pone così come la sede di raccolta e divulgazione di questa specifica forma contrattuale.

Le mappe e le cartografie storiche sono un'altra fonte di notevole rilevanza. In certi casi costituiscono le uniche rappresentazioni degli spazi concessi ai migranti e il solo modo di visualizzare le forme urbanistiche assunte dagli insediamenti. Acquisirle e posizionarle sulla nostra mappa digitale permette di arricchire ulteriormente i quadri territoriali che stiamo studiando.

Oltre che la bibliografia e documenti digitalizzati (e/o trascritti), gli insediamenti virtuali della nostra cartografia digitale possono accogliere tutti gli oggetti multimediali reperiti nel corso della ricerca e ritenuti utili a migliorare la comprensione del territorio preso in esame (ad es. fotografie, audio-video, rilievi ecc). Ogni oggetto viene individualmente metadato nel CMS *Omeka* e successivamente collocato nell'insediamento al quale è riferito. La 'colonizzazione digitale' della cartografia si conclude col caricamento (o anche solo la segnalazione) dei capitoli di volume, delle curatele, degli articoli di rivista e delle monografie che dovessero scaturire dallo studio.

Così, dopo essere stata virtualmente delimitata sulla mappa elettronica, ciascuna colonia viene progressivamente popolata con i dati e le informazioni inerenti la sua vicenda, scaturiti dalla bibliografia, dallo scavo archivistico e da altri approcci disciplinari al suo studio. Lo spazio creato digitalmente è cioè 'usato' come mezzo di riordinamento dei dati della ricerca e come deposito di tutti i materiali necessari a dare risposta agli interrogativi storiografici intorno ai quali si struttura il progetto. Alla scala micro, la mappa è destinata a conservare i riferimenti ai documenti che permettono di ricostruire dibattiti e trattative che preparano gli stanziamenti; alle informazioni sul profilo sociale dei promotori-imprenditori del popolamento e dei coloni coinvolti; alle tracce delle eventuali resistenze scatenate dagli autoctoni contro gli stanziamenti forestieri. L'analisi delle resistenze offre un angolo visuale inedito sulle relazioni tra 'centro' e 'periferie' e sulle dialettiche che ridefiniscono i pregiudizi sia sugli 'stranieri' che sugli stessi autoctoni. La colonizzazione assume così una densità anche culturale ed è letta come momento di immissione nello spazio granulare di frontiera di pratiche, urgenze e pregiudizi, i quali operano a loro volta come cardini del processo multidirezionale di produzione delle memorie del e sul luogo.

Ad una scala di osservazione più distante, la mappa digitale delle colonie interne consente di tracciare e visualizzare i legami tra i diversi insediamenti e

tra questi e i diversi gruppi umani che circolano nello spazio mediterraneo. I singoli casi di studio possono così essere letti dentro un sistema di relazioni transfrontaliere e misurati in comparazione con analoghe iniziative promosse da diversi Stati in altri spazi di frontiera tra Seicento e Settecento. Emblematico è da questo punto il caso dei coloni greci giunti in Sardegna alla metà del XVIII secolo, legati da reti parentali, commerciali e religiose alle comunità greche della Corsica genovese, della Toscana Granducale, della Minorca britannica e dell'Egitto ottomano. Sono numerosi i software in grado di rappresentare e analizzare simili reti. Si è scelto *Gephi*, strumento *open source* e multi-piattaforma tra i più utilizzati da chi, pur da prospettive differenti, studia e visualizza *networks* di piccole e grandi dimensioni.

3. Tra ricerca e didattica: il caso di studio della Sardegna

La ricerca dedica un'attenzione specifica allo studio del caso del Regno di Sardegna, interessato nel XVIII secolo da una molteplicità di progetti di colonizzazione e popolamento attraverso forestieri. Soprattutto sotto il regno di Carlo Emanuele III, la monarchia sabauda prova a stanziare nell'isola greci, maltesi, corsi e liguri di Tabarca. È una delle principali strategie adottate dal governo sardo per rafforzare la presa su un territorio la cui struttura istituzionale, sociale ed economica è fortemente condizionata dal persistere di ordinamenti e mentalità maturate all'ombra della tradizione catalana e castigliana.

La colonizzazione interna della Sardegna è argomento molto frequentato dagli storici della Sardegna già a partire dal XIX secolo. Gli studi di Giuseppe Manno (1840), Pietro Martini (1852) e Vittorio Angius (2004) individuavano nel cronico sotto-popolamento dell'isola uno dei principali indicatori del 'ritardo' sardo e negli interventi governativi di ripopolamento un elemento qualificante della politica sabauda. La gran parte di questi intellettuali censurò le resistenze opposte da settori importanti della società sarda alle colonie forestiere. L'opinione di chi le considerava il frutto dell'intolleranza razziale degli autoctoni (La Marmora, 1917) venne successivamente ripresa da Raffaele Ciasca (1926 e 1933), tra i più autorevoli studiosi a riaccendere nel Novecento l'interesse per la colonizzazione interna, in un clima culturale europeo nel quale la riflessione sulla definizione anche razziale del corpo territoriale dello Stato diventava un cardine per la riforma anche etnica degli 'spazi vitali' nazionali. Proprio in quel quadro, Raffaele Di Tucci (1928) dava alle stampe il saggio che tra i primi pubblicava integralmente le carte di popolamento rurale in forma di capitoli adottate nel regno nell'età degli Asburgo.

Quei primi studi vennero integrati nel secondo dopoguerra da ricerche ispirate per metodologia e linee interpretative da *Les Annales*. Tra i lavori più significativi di quella stagione rientrano quelli dei geografi Le Lannou (1941) e Terrosu Asole (1979) e degli storici Day (1973 e 1987) e Anatra (1996). Ebbe inizio così un percorso storiografico che si diede pena di mappare spopolamenti e nuove fondazioni; catalogare le fonti per lo studio dei fenomeni in età tardo-medioevale e moderna; leggere la vicenda insediativa anche da prospettiva storico-statistica (Puggioni - Anatra, 1993). Day introdusse significative innovazioni, leggendo il caso sardo nel contesto euro-mediterraneo e interpretandolo come vicenda coloniale di lunga durata. La sua lettura venne poi autorevolmente contestata dal medievista Tangheroni (1972 e 1981), il quale mise invece l'accento sulle discontinuità della storia insediativa sarda, date soprattutto dal passaggio dalla dominazione pisano-genovese a quella catalana. L'attenzione per il fenomeno degli abbandoni di villaggi e per le fondazioni di nuovi borghi scema progressivamente dagli anni Novanta, quando però la cattedra di archeologia medievale dell'Università di Sassari intraprende lo studio dello spopolamento rurale isolano da una prospettiva fino a quel momento inedita (Milanese, 1996; 2006). Sempre negli anni Novanta vengono dati alle stampe alcuni lavori di Gian Giacomo Ortu (1996 e 2000), fondamentali per la comprensione della civiltà rurale isolana e delle nervature giuridiche, economiche e sociali che hanno dato corpo alla sua struttura demografica tra XVI e XVIII secolo. I lavori di Ortu hanno offerto la cornice di riferimento per successivi lavori sull'insediamento, di taglio più monografico [ad es. Ronzitti (2003)]. Attenzione alle vicende insediative isolate tra Medioevo ed età moderna è presente anche negli studi di Murgia (2006) e Serreli (2006).

Ad oggi non disponiamo di uno studio sistematico sulle colonizzazioni interne promosse dalla Corona Sabauda. Una rapida rassegna di questa politica si trova nel volume di Sole (1984), mentre cenni sparsi compaiono negli studi sul riformismo piemontese di Mattone e Sanna (2007). Diversi saggi ricostruiscono singoli popolamenti d'età sabauda come, ad esempio, Carloforte (Vallebona, 1962; Puggioni, 1967), Calasetta (Schirru, 2013), Santa Teresa di Gallura (Tognotti, 1991).

La storiografia ha espresso un giudizio prevalentemente negativo sull'esperienza colonizzatrice sabauda della Sardegna. Già gli storici filo-sabaudi, nel censurare i sardi che si erano opposti allo stanziamento di stranieri, avevano parlato di fallimento. Tesi riproposta, sebbene in modo più articolato, anche nel '900 in particolare dagli storici sardi, non di rado in risposta alle valutazioni più positive dei colleghi piemontesi (Ricuperati, 1986). La creazione di colonie forestiere è stata letta come segno della specifica relazione (di diffidenza) tra Piemontese e Sardo. Un approccio comparato avrebbe mostrato

come tutti gli Stati europei del Settecento impiegassero forestieri per la colonizzazione interna: i prussiani in Slesia, gli inglesi a Minorca e Gibilterra, gli austriaci in Ungheria, i russi in Crimea e Siberia, gli spagnoli in Andalusia.

I recenti studi di Pira (2012) e Salice (2015a), dedicati alle colonie greche nell'isola hanno legato il tema della colonizzazione interna al dibattito internazionale su diaspore e migrazioni per comparare la vicenda insulare con quella di altre isole del Mediterraneo toccate dallo stesso flusso migratorio. Quei saggi hanno inoltre individuato nella colonizzazione sarda un episodio del più ampio disegno di ristrutturazione dell'intero spazio sabauda (Raviola, 2007).

In un altro saggio (Salice, 2015b) è stato messo inoltre l'accento sulle ricadute culturali delle presenze forestiere, provando a leggere la colonizzazione greca in Sardegna attraverso le categorie interpretative proposte dai *post-colonial studies*. È emerso come l'interazione tra indigeni e allogeni abbia giocato un ruolo non trascurabile nel percorso di orientalizzazione del regno, facendo così partecipare l'isola al più ampio processo di scrittura della geografia immaginativa europea che precipita tra Seicento e Ottocento.

Chi scrive ha poi esteso l'indagine alle altre colonie fondate con forestieri nella Sardegna del XVIII secolo. Dopo un saggio di inquadramento del problema (Salice, 2017), la ricerca prosegue attraverso il progetto che si discute in questo saggio. Lo scavo archivistico effettuato sta rivelando che, come nel caso greco, i progetti di colonia con maltesi, ligure-tabarchini e corsi hanno geneesi multipolari, coinvolgono una platea trasversale di soggetti. La documentazione finora reperita permette di conoscere le biografie socio-professionali dei procuratori/promotori dei progetti di colonia e il profilo dei gruppi sociali autoctoni che cercano di impedire la distribuzione ai forestieri della 'loro' terra.

Una volta inseriti nel portale, i casi di studio sardi possono essere visivamente collegati alle colonie fondate in altri Paesi, dal momento che la documentazione sta mettendo in luce come i progetti sardi costituiscano in certi casi l'approdo di percorsi dispersivi che hanno un raggio d'azione geografico d'ampiezza almeno mediterranea. I nessi con altre esperienze derivano anche dal fatto che la politica adottata dalla monarchia sabauda sotto molti aspetti ricalca le *policies* promosse da altre corone. È questa complessità che l'adozione del sistema digitale di raccolta e rappresentazione delle informazioni può efficacemente mettere in luce, consentendo inoltre di leggere per la prima volta le strategie popolazionistiche sardo-piemontesi nel confronto con le coeve esperienze di altri Stati europei.

I capitoli di colonizzazione in Sardegna sono stati individuati principalmente negli archivi di Stato di Cagliari e di Torino. A partire dal deposito documentale

presente a Cagliari, sede del Dipartimento di Storia, Beni Culturali e Territorio, che ospita il progetto di cui si discute, è stato ideato un laboratorio di tesi riservato agli studenti delle lauree triennali e magistrali di beni culturali e Lettere moderne all'indirizzo storico. Il laboratorio guida i laureandi nella realizzazione di una tesi sulle colonie interne progettate nella Sardegna del Settecento. Dopo un preventivo studio bibliografico, a ciascuno studente viene affidata una colonia, col compito di acquisire in archivio la relativa carta di popolamento. Il documento viene successivamente trascritto e commentato alla luce della bibliografia in tema e forma così l'oggetto principale della tesi di ricerca. Una sintesi di quelle meglio realizzate viene successivamente inserita nello spazio digitale riservato alla colonia indagata.

In questo modo, il CMS del progetto *Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna* non solo promuove il coordinamento tra i diversi ricercatori partecipanti alla ricerca, ma diventa il mezzo per coinvolgere la didattica e avvicinare gli studenti ai problemi teorici e pratici dell'umanistica digitale.

4. Prospettive future e possibili ricadute

Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna è stato finanziato con fondi della Regione Autonoma della Sardegna. Il bando finanzia un biennio di ricerca e ha imposto la costituzione di una unità di ricerca formata da studiosi operanti nel territorio regionale. Tuttavia, il progetto è pensato per durare oltre il tempo previsto dal bando e per favorire la costruzione di reti permanenti di studiosi e con enti, istituzioni e gruppi di ricerca nazionali e internazionali. È proprio grazie allo stabilimento di simili sinergie che *Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna* può contribuire allo studio di un fenomeno ancora poco conosciuto, ma che ha avuto un impatto importante, non solo e non tanto in termini demografici, produttivi e urbanistici, quanto soprattutto nella definizione degli immaginari stereotipati che ancora oggi formano il nucleo dei sentimenti di identità e appartenenza a diverse scale, dalla locale alla globale.

Mappare le colonizzazioni interne serve – già è stato accennato – a studiare il singolo progetto dentro una cornice problematica ampia, estesa almeno all'area euro-mediterranea. Il CMS permette inoltre di ordinare i materiali della ricerca in un unico luogo, di lavorare sui singoli contesti in modo comparato, se necessario cambiando l'ampiezza della scala d'analisi. Sotto il profilo metodologico, la mappa e il portale digitale favoriscono il lavoro collaborativo, tra competenze diverse e a diversi livelli di formazione, dal laureando al

docente ordinario. Un approccio che si ritiene indispensabile per affrontare lo studio dei luoghi in modo interdisciplinare e per rinvenire i nessi operativi tra differenti approcci metodologici (Fraser, 2015).

Il progetto contribuisce ai piani di avanzamento tecnologico promossi negli ultimi anni dal Dipartimento di Storia, Beni Culturali e Territorio dell'Università di Cagliari con l'obiettivo di dotare la struttura di un laboratorio di Umanistica Digitale da mettere al servizio sia della didattica che della ricerca. Sui benefici che possono derivare alla ricerca storica dall'utilizzo delle tecnologie informatiche si è già detto. Sotto il profilo didattico l'introduzione del digitale nei corsi di Beni Culturali e Lettere può contribuire alla formazione di professionisti meglio attrezzati alla progettazione di percorsi per la valorizzazione del patrimonio culturale secondo standard di qualità internazionalmente riconosciuti. Umanisti digitali che siano avvertiti dell'urgenza di condurre ricerche storiche attraverso la costruzione di banche dati secondo standard internazionali e dunque interpolabili, costantemente aggiornabili e fruibili anche su piattaforme software destinate a cambiare nel tempo. L'adozione di programmi a codice aperto (*open source*) e con licenza d'uso gratuita è un passo decisivo per condurre una ricerca che cerchi di limitare quanto possibile l'impatto negativo della obsolescenza dei supporti digitali e dunque il rischio di perdere i frutti degli scavi archivistici e delle successive rielaborazioni.

Last but no least, la piattaforma utilizzata da *Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna* è pensata per garantire un alto livello di visualizzazione e disseminazione dei risultati della ricerca. Una 'narrazione digitale' completa e affidabile sotto il profilo metodologico, ma che sia allo stesso tempo facilmente esplorabile, sia dal pubblico specializzato che da quello generalista.

5. Bibliografia e sitografia citata

'A global history of free ports' (2016) *University of Helsinki*
<<https://www.helsinki.fi/en/researchgroups/a-global-history-of-free-ports>>
(12 dicembre 2017).

'Avisos de Levante' (Messico) <<https://avisosdelevante.wordpress.com>> (12 dicembre 2017).

AA.VV. (2009) *The Digital Humanities Manifesto 2.0* <http://www.humanities-blast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf> (12 dicembre 2017).

- Alcoberro i Pericay, Agustí (2011) *La 'nova Barcelona' del Danubi (1735-1738): La ciutat dels exiliats de la guerra de successió*. Barcelona: Rafael Dalmau.
- Anatra, Bruno (1996) 'Economia e demografia nella Sardegna del seicento', in Amorim, Maria Norberta (a cura di) *La popolazione italiana nel seicento: relazioni presentate al convegno di Firenze, 28-30 Novembre 1996*. Bologna: CLUEB, p. 263.
- Angius, Vittorio - Casalis, Goffredo (2004) *Dal Dizionario Angius-Casalis. La Sardegna paese per paese*. IX, Cagliari: Editoriale L'Unione Sarda.
- 'Archivo de la frontera' (Spagna) <<http://www.archivodelafrontera.com>> (12 dicembre 2017).
- Arias, Santa (2010) 'Rethinking space: an outsider's view of the spatial turn', *GeoJournal*, 75 (1), pp. 29-41.
- Arthur, Paul Longley - Bode, Katherine (eds.) (2014) *Advancing digital humanities: research, methods, theories*. Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Aymard, Maurice (1974) 'La Sicile, terre d'immigration', *Cahiers de la Méditerranée: série spéciale*, 2 (1), pp. 134-157. doi:10.3406/camed.1974.1791.
- Bartlett, Roger P. (1979) *Human capital: the settlement of foreigners in Russia 1762-1804*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Benady, T. M. (1992) 'The role of Jews in the British colonies of the Western Mediterranean', *Jewish Historical Studies*, 33, pp. 45-63.
- Benigno, Francesco (1986) 'Vecchio e nuovo nella Sicilia del seicento: il ruolo della colonizzazione feudale', *Studi Storici*, 1, pp. 93-107.
- Burigana, Riccardo (2015) "'Troppa tolleranza'? La ri-fondazione della città di Livorno (1606)", *Revista de Teologia e Ciências da Religião da UNICAP*, 5 (1), pp. 121-138.
- Caffiero, Marina (2014) *Storia degli Ebrei nell'Italia Moderna. Dal Rinascimento alla Restaurazione*. Roma: Carocci Editore.
- Casanova, Eugenio (1940) 'Le colonie allogene dell'Italia meridionale e della Sicilia', *Genus*, 4 (3/4), pp. 1-31.

- Ciasca, Raffaele (1926) 'Momenti della colonizzazione in Sardegna nel secolo XVIII', *Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia della Regia Università di Cagliari*, 1, pp. 93-174.
- (1932) 'Ancora di alcuni momenti della colonizzazione in Sardegna', *Annali della Facoltà di Filosofia e Lettere della Regia Università di Cagliari*, 10, pp. 97-116.
- Dacos, Marin (2011) 'Manifesto for the Digital Humanities', *ThatCamp Paris*, 25/01/2012 <<http://tcp.hypotheses.org/411>> (12 dicembre 2017).
- Day, John (1973) *Villaggi abbandonati in Sardegna dal trecento al settecento: inventario*. Paris: Editions de Centre national de la recherche scientifique.
- (1987) *Uomini e terre nella Sardegna coloniale: XII-XVIII secolo*. Torino: Celid.
- Di Tucci, Raffaele (1928) *La proprietà fondiaria in Sardegna: dall'alto medio evo ai nostri giorni: studi e documenti di storia economica e giuridica*. Cagliari: Giovanni Ledda.
- Drucker, Jhoanna - Kim, David - Salehian, Iman - Bushong, Anthony (2014) *Introduction to Digital Humanities. Concepts, methods, and tutorials for students and instructors* <http://dh101.humanities.ucla.edu/wp-content/uploads/2014-09/IntroductionToDigitalHumanities_Textbook.pdf> (12 dicembre 2017).
- Falcetta, Angela (2014) 'Ortodossi Nel Mediterraneo cattolico: comunità di rito greco nell'Italia del Settecento.' Ph.D. thesis, Padova <<http://paduaresearch.cab.unipd.it/6385/>> (12 dicembre 2017).
- Fedalto, Giorgio (2008) 'Diaspora di greco-ortodossi a Venezia', in Okulik, Luis (ed.) *Nuove terre e nuove chiese: le comunità di fedeli orientali in diaspora*. Venezia: Marcianum Press <<http://digital.casalini.it/9788889736357>> (12 dicembre 2017).
- Franch Benavent, Ricardo (2003) 'El papel de los extranjeros en las actividades artesanales y comerciales del Mediterráneo español durante la Edad Moderna', in Villar García, María Begoña - Pezzi Cristóbal, Pilar (eds.) *Los extranjeros en la España moderna: actas del I Coloquio Internacional, celebrado en Málaga del 28 al 30 de noviembre de 2002*. Malaga: Ministerio de Ciencia e innovación <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=3567>> (12 dicembre 2017).
- Fraser, Benjamin (2015) *Digital Cities: The Interdisciplinary Future of the Urban Geo-Humanities*. Berlin: Springer.

- Funis, Francesca (2007) 'Gli insediamenti dei greci a Livorno tra Cinquecento e Seicento', *Città e Storia*, 2 (1), pp. 61-75.
- Galasso, Cristina (2002) *Alle origini di una comunità: ebrei ed ebrei a Livorno nel Seicento*. Firenze: L.S. Olschki. (Storia dell'ebraismo in Italia) <<http://digital.casalini.it/8822251555>> (12 dicembre 2017).
- Moya García, Egidio - Cuesta Aguilar, María José (2014) 'Las colonizaciones de la sierra sur de Jaén y Carolina de Sierra Morena. Procesos y resistencias de las localidades matrices', in López Arandia, María Amparo (coord.) *Ciudades y fronteras: una mirada interdisciplinar al mundo urbano (ss. XII-XXI)*. Cáceres: Universidad Extremadura, pp. 119-134.
- Gold, Matthew K. (2012) *Debates in the Digital Humanities*. Minneapolis: University of Minnesota Press <<http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/1>> (12 dicembre 2017).
- Grenet, Mathieu (2010) 'Culte orthodoxe et stratégies communautaires. Le cas des Grecs de Marseille (v.1790- v.1840)', in Dumons, Bruno - Hours, Bernard (eds.) *Ville et religion dans l'Europe moderne et contemporaine*. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble, pp. 183-200.
- Juan, María Eloísa Ramírez de - Delgado Barrado, José Miguel - López Arandia, María Amparo (2014) 'Las fundaciones de ciudades en Andalucía y su proyección hacia América', in Quintero González, José (coord.) *El nacimiento de la libertad en la Península Ibérica y Latinoamérica Actas del XVI Congreso Internacional de AHILA. San Fernando (España), 6 al 9 de septiembre de 2011*. San Fernando: AHILA y Excmo, pp. 2503.
- Katsiardi-Hering, Olga (2001) 'La presenza dei Greci a Trieste: tra economia e società (metà sec. XVIII-fine sec. XIX)', in Finzi, Roberto - Panjek, Giovanni (a cura di) *Storia economica e sociale di Trieste. 1. La città dei gruppi (1719-1918)*. Trieste: Lint, pp. 519-546 <https://www.academia.edu/4691815/La_presenza_dei_Greci_a_Trieste_tra_economia_e_societ%C3%A0_meta_sec._XVIII-fine_sec._XIX_> (12 dicembre 2017).
- Kirsch, Adam (2014) 'Technology Is Taking Over English Departments', *The New Republic*, May 2 <<https://newrepublic.com/article/117428/limits-digital-humanities-adam-kirsch>> (12 dicembre 2017).
- Klooster, Wim (2009) 'Network of colonial entrepreneurs. The founders of the Jewish settlements in Dutch America, 1650s and 1660s', in Kagan, Richard L.

- Morgan, Philip D. (eds.) *Atlantic Diasporas: Jews, Conversos, and Crypto-Jews in the Age of Mercantilism, 1500-1800*. Baltimore: JHU Press, pp. 33-49.
- Korinthios, Jannis (2012) *I Greci di Napoli e dell'Italia meridionale dal XV al XX secolo*. Cagliari: AM&D.
- La Marmora, Alberto Ferrero (1917) *Itinerario Dell'isola Di Sardegna*. Edited by Pasquale Marica. Vol. I, Caserta: Maffei.
- Le Lannou, Maurice (1941) *Pâtres et paysans de la Sardaigne*. Tours: Arroult.
- Lehmann, Matthias B. (2005) 'A Livornese 'Port Jew' and the Sephardim of the Ottoman Empire', *Jewish Social Studies*, 11 (2), pp. 51-76. doi:10.1353/jss.2005.0017.
- 'Le petit Thalamus de Montpellier' (Francia) <<http://thalamus.huma-num.fr>> (12 dicembre 2017).
- Manno, Giuseppe (1840) *Storia di Sardegna*. Capolago, Canton Ticino: Tipografia Elvetica.
- Mapping the Republic of Letters*, Stanford University (USA) <<http://republicofletters.stanford.edu>> (12 dicembre 2017).
- Marcocci, Giuseppe (2009) 'Itinerari Marrani. I Portoghesi a Livorno Nei Secoli Dell'età Moderna', in Prosperi, Adriano (a cura di) *Livorno 1606-1806, Luogo Di Incontro Tra Popoli e Culture*. Torino: Allemandi, pp. 341-353.
- Marshall, Frederick Henry (1932) 'A Greek community in Minorca', *The Slavonic and East European Review*, 11 (31), pp. 100-107.
- Martini, Pietro (1852) *Storia di Sardegna dall'anno 1799 al 1816*. Cagliari: Tipografia di A. Timon.
- Mattone, Antonello - Sanna, Piero (2007) *Settecento sardo e cultura europea: lumi, società, istituzioni nella crisi dell'antico regime*. Milano: Franco Angeli.
- Milanese, Marco (1996) *Il Villaggio Medievale di Geridu (Sorso, SS): Campagne di scavo 1995/1996: relazione preliminare*. Firenze: All'insegna del giglio.
- (a cura di) (2006) *Vita e morte dei villaggi rurali tra Medioevo ed età Moderna. Dallo scavo della Villa de Geriti ad una pianificazione della tutela e della conoscenza dei villaggi abbandonati della Sardegna*. Firenze: All'insegna del giglio.

- Moretti, Franco (2013) *Distant Reading*. London: Verso Books.
- Murgia, Giovanni (2006) 'Villaggi e abbandoni nella Sardegna meridionale: il periodo Aragonese', in Milanese, Marco (a cura di) *Vita e morte dei villaggi rurali tra medioevo ed età moderna. Dallo scavo della Villa de Geriti ad una pianificazione della tutela e della conoscenza dei villaggi abbandonati della Sardegna*. Firenze: All'insegna del giglio, pp. 59-78.
- Nicholas, Nick (2005) 'A History of the Greek Colony of Corsica', *Journal of the Hellenic Diaspora*, 31 (1), pp. 33-78.
- Novi Chavarria, Elisa (2007) *Sulle tracce degli Zingari. Il popolo Rom nel Regno di Napoli. Secoli XV-XVIII*. Napoli: Guida <https://www.academia.edu/8236187-/Sulle_tracce_degli_zingari._Il_popolo_rom_nel_Regno_di_Napoli._Secoli_XV-XVIII> (12 dicembre 2017).
- O'Reilly, William (2003) 'Divide et Impera: Race, Ethnicity and Administration in early 18th-Century Habsburg Hungary', in Hálfðanarson - Guðmundur (ed.) *Racial discrimination and ethnicity in European history*. Pisa: Plus Publishing, pp. 77-100.
- Ortu, Gian Giacomo (1996) *Villaggio e poteri signorili in Sardegna: profilo storico della comunità rurale medievale e moderna*. Roma: Laterza.
- (2000) *Burcei: il paese sul crinale*. Cagliari: CUEC.
- Panagopoulos, Epaminondas P. (1976) *New Smyrna: An Eighteenth Century Greek Odyssey*. Gainesville: University Presses of Florida <https://books.google.it/books/about/New_Smyrna.html?hl=it&id=DmsTAAAAYAAJ> (12 dicembre 2017).
- Péoux, Gérald - Houllier, Jean-Roch (2017) 'To visualize past communities: a solution from contemporary practices in the industry for the Digital Humanities', *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 11 (2). <<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/11/2/000285/000285.html>> (12 dicembre 2017).
- Pinzarrone, Lavinia (2014) 'La politica delle fondazioni feudali nella Sicilia del XVII secolo: procedure, controversie, giurisdizioni', *Storia Urbana*, 142, pp. 5-20.
- Pira, Stefano (a cura di) (2012) *Nostos, Montresta e i Greci. Diaspore, emigrazioni e colonie nel Mediterraneo dal XVIII al XIX secolo*. Cagliari: AM&D.

- Puggioni, Giuseppe (1967) 'La Colonia Di Carloforte Nelle Sue Vicende Storiche', *Genus*, 23 (1/2), pp. 29-107.
- Puggioni, Giuseppe - Anatra, Bruno (1993) 'Popolazione, assetti produttivi e società nella Trexenta moderna', in Gambi, Lucio (a cura di) *La popolazione delle campagne italiane in età moderna: atti del convegno della Società di demografia storica, tenutosi a Torino il 3-5 dicembre 1987*. Bologna: CLUEB.
- Ramsay, Stephen (2013a) 'Who's In and Who's Out', in Vanhoutte, Edward - Terras, Melissa - Nyhan, Julianne (eds.) *Defining Digital Humanities: A Reader*. Farnham: Ashgate, pp. 239-241.
- (2013b) 'On Building', in Vanhoutte, Edward - Terras, Melissa - Nyhan, Julianne (eds.) *Defining Digital Humanities: A Reader*. Farnham: Ashgate, pp. 243-245.
- Raviola, Blythe Alice (a cura di) (2007) *Lo spazio sabaudo: intersezioni, frontiere e confini in età moderna*. Milano: Franco Angeli.
- Ricuperati, Giuseppe (1986) 'Il riformismo sabaudo settecentesco e la Sardegna. Appunti per una discussione', *Studi Storici*, 1, pp. 57-92.
- Roncaglia, Gino (2002) 'Informatica Umanistica: le ragioni di una disciplina', *Intersezioni*, 3, pp. 353-376. doi:10.1404/8162.
- Ronzitti, Claudio - Ortu, Gian Giacomo (2003) *Sérzela: la scomparsa di un villaggio sardo del Settecento*. Cagliari: CUEC.
- Salice, Giampaolo (2015a) *Colonizzazione sabauda e diaspora greca*. Viterbo: Sette Città.
- (2015b) 'The Greek mirror: philhellenism and southern italian patriotisms (1750-1861)', *Journal of Modern Italian Studies*, 20 (4), pp. 491-507.
- (2017) 'Popolare con stranieri. Colonizzazione interna nel Settecento sabaudo', *ASEI, Archivio Storico dell'Emigrazione italiana*, 13, pp. 118-125.
- Sánchez, Manuel Herrero (2016) 'Conectores sefarditas en una monarquía policéntrica. El caso Belmonte/Schonenberg en la articulación de las relaciones hispano-neerlandesas durante la segunda mitad del siglo XVII', *Hispania*, 76 (253), pp. 445-472. doi:10.3989/hispania.2016.014.
- Santus, Cesare (2013) 'Moreschi in Toscana. Progetti e tentativi di insediamento

- tra Livorno e la Maremma (1610-1614)', *Quaderni Storici*, 3, pp. 745-778. doi:10.1408/75614.
- Schirru, Marcello (2013) 'La fondazione di Calasetta. Un progetto urbano settecentesco nel Regno di Sardegna', in AA.VV. *Il tesoro delle città. Strenna dell'Associazione Storia della città*. Roma: Edizioni Kappa, pp. 277-292 <https://www.academia.edu/6883254/La_fondazione_di_Calasetta._Un_progetto_urbano_settecentesco_nel_Regno_di_Sardegna> (12 dicembre 2017).
- Serrelli, Giovanni (2006) 'I villaggi abbandonati nel Regno di Càlari: Tre Casi Emblematici', in Milanese, Marco (a cura di) *Vita e morte dei villaggi rurali tra medioevo ed età moderna. Dallo scavo della Villa de Geriti ad una pianificazione della tutela e della conoscenza dei villaggi abbandonati della Sardegna*. Firenze: All'insegna del giglio. pp. 147-160.
- Sole, Carlino (1984) *La Sardegna sabauda nel Settecento*. Sassari: Chiarella.
- Svensson, Patrik (2010) 'The Landscape of Digital Humanities', *Digital Humanities*, 4 (1). Digital Humanities. <<http://digitalhumanities.org/dhq/vol/4/1/000080/000080.html>>.
- Tangheroni, Marco (1972) 'Per lo studio dei villaggi abbandonati a Pisa e in Sardegna nel Trecento', *Bollettino Storico Pisano*, XL-XLI, pp. 55-74.
- (1981) *Aspetti del commercio dei cereali nei Paesi della Corona d'Aragona. 1. La Sardegna*. Pisa: Pacini.
- Terrosu Asole, Angela (1979) 'La nascita di abitati in Sardegna dall'alto Medioevo ai nostri giorni', in Terrosu Asole, Angela - Pracchi, Roberto (a cura di) *Atlante Della Sardegna*. Vol. 2, Roma: La Zattera.
- Tognotti, Eugenia (1991) 'La colonizzazione sabauda in Sardegna. Il caso di Santa Teresa di Gallura (1803-1824)', *Storia Urbana*, 57, pp. 64-85.
- Vallebona, Giuseppe (1962) *Carloforte. Storia Di Una Colonizzazione (1738-1810)*. Edizione Tamburino Sardo.
- Varriale, Gennaro (2015) 'Exiliados griegos en una capital de la frontera mediterránea', in Ruíz Ibáñez, José Javier - Pérez Tostado, Igor (coord.) *Los exiliados del rey de España*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España, pp. 185-206.
- Verga, Marcello (1993) *La Sicilia dei grani: Gestione dei feudi e cultura economica fra*

Sei e Settecento. 132, Firenze: Olschki (Accademia toscana di scienze e lettere La Colombaria - Serie Studi).

6. *Curriculum vitae*

Giampaolo Salice insegna Storia Moderna e Storia della Sardegna moderna all'Università di Cagliari. Ha conseguito il dottorato di ricerca in Storia all'Università di Roma *La Sapienza* e ha lavorato come *visiting fellow* alla School of Advanced Study (IGRS) dell'Università di Londra e all'Università di Bristol e come *profesor invitado* all'Università di Barcellona. Studia la formazione delle élite rurali nella Sardegna moderna e i programmi di colonizzazione interna promossi dai Paesi europei tra XVII e XVIII secolo attraverso l'impianto di migranti, con specifica attenzione a quelli appartenenti al mondo delle diaspore.

Insegnamento della storia e/è *public history*

History teaching and/is public history

Andrea Zannini
(Università degli Studi di Udine)

Riassunto

Alla radice sia del successo della public history sia delle difficoltà della storia come materia scolastica vi è il medesimo fenomeno di trasformazione della storia, della sua funzione e significato nella società. La storia scolastica non assolve più al compito di formare le identità collettive, che sono sempre più incerte e supernazionali. Da qui, al tempo stesso, l'impossibilità di insegnare la storia secondo i metodi e i canoni tradizionali, e la forte domanda di storia proveniente da pubblico non specializzato alla quale cerca di rispondere la public history.

Parole chiave

Public history; Didattica della storia; Storia scolastica; Identità collettive; Metodi di insegnamento.

Abstract

At the root of both the success of public history and the difficulties of history as a school subject is the same phenomenon of transformation of history, of its function and meaning in the society. School history no longer fulfills the task of forming collective identities, which are increasingly uncertain and supernatural. Hence, at the same time, the impossibility to teach history according to traditional methods and canons, and the strong demand for history from non-specialized public to which public history tries to give an answer.

Keywords

Public history; Didactics of history; School history; Collective identities; Methods of teaching.

Bibliografia. – Curriculum vitae.

Una delle definizioni ingannevolmente più rassicuranti di *public history* è quella di storia 'oltre i muri delle aule'¹, vale a dire un sapere 'oltre' la disciplina istituzionalizzata insegnata nella scuola e nell'Università. Questa impostazione presuppone una sorta di tripartizione funzionale della storia: innanzitutto ci

¹ <<http://ncph.org/what-is-public-history/about-the-field/>>.

sarebbe la storia come disciplina scientifica, di ricerca, quindi ci sarebbe il canone storiografico scolastico, infine la storia per il grande pubblico, o meglio, per i grandi pubblici poiché ormai nella società liquida ogni potenziale platea culturale è segmentata in infinite sotto-ripartizioni: la *public history* dunque.

Quando però ci si ritrova a discutere di *public history*, come in questa occasione, si scopre invece che fortunatamente i muri delle aule sono molto più permeabili di quanto si creda; e ciò che della storia interessa all'opinione pubblica in generale ha molto a che fare con ciò che si è studiato a scuola e all'università e con ciò che si studia quotidianamente nelle aule. Anche in questo workshop, molti degli interventi riguardano la relazione assai stretta che esiste tra l'insegnamento della storia e la *public history*.

Il punto dal quale è irrinunciabile partire è se la diffusa domanda di storia che ha trovato nella *public history* una risposta dipenda dal fatto che a scuola la storia si insegna poco o male. Questo pare essere, magari non apertamente, il parere di molti *public historians*, e di buona parte del pubblico che assiste ai festival di storia, alle rievocazioni e rappresentazioni storiche, ai programmi televisivi: 'se a scuola si insegnassero queste cose', immancabilmente qualcuno puntualizza, in un Paese come il nostro, che dispone di un patrimonio culturale incommensurabile, ci sarebbe una cultura storica adeguata. E qualcuno, altrettanto immancabilmente, aggiunge che finalmente avremmo una coscienza civile, storica, saremmo un Paese che ha senso dello stato ecc. ecc. La mia posizione, che cercherò brevemente di esporre, è che alla radice sia della crescita della *public history* che delle difficoltà della storia come materia scolastica vi sia lo stesso fenomeno di trasformazione della storia, della sua stessa natura come disciplina in grado di aiutare a comprendere e spiegare il presente.

La crisi della storia 'insegnata' è la crisi del canone identitario collettivo della storia. Questa crisi ha avuto inizio nei paesi europei in epoche diverse, nel corso dello scorso secolo. In Italia è stata ritardata dall'introduzione del sistema politico repubblicano. Dopo che, per un secolo, attraverso l'insegnamento della storia, si erano formati prima i sudditi dello stato unitario sabaudo e quindi quelli dello stato fascista, dopo il 1946 si è reso necessario formare buoni cittadini di una democrazia. Questa finalità ha avuto senza dubbio una sua utilità in termini generali - cioè attraverso la storia scolastica 'fare gli Italiani' prima e 'fare dei cittadini italiani' dopo - ma è entrata definitivamente in crisi nei decenni conclusivi del Novecento, come effetto delle profonde trasformazioni che hanno attraversato le società occidentali dagli anni Ottanta in poi: la crisi della società industriale e delle sue articolazioni tradizionali, lo sviluppo di una economia dell'informazione, la ridefinizione dei metodi di acquisizione e trasferimento del sapere. Tutti cambiamenti che si stanno

faticosamente cercando di analizzare – *in medias res* – e che hanno messo radicalmente in dubbio il significato tradizionale della storia, che era rimasto grosso modo lo stesso per venticinque secoli: acquisire informazioni sul passato per comprendere il presente e provare a immaginare il futuro. Tali sommovimenti hanno naturalmente coinvolto anche la storia come disciplina scientifica: l'irruzione della storia 'dal basso' e delle storie cosiddette settoriali - dalla cultura materiale alla demografia storica fino alla più recente storia dei sentimenti - ha portato un attacco formidabile alla primazia della storia politica e istituzionale, che del canone storiografico scolastico era l'asse portante.

La perdita progressiva e irreversibile della tenuta del canone tradizionale della storia scolastica è stata completamente travisata dal sistema dell'informazione, che nella stessa epoca stava acquisendo l'enorme ruolo pubblico che ha oggi. Non solo: gli stessi specialisti della formazione - docenti universitari, insegnanti della scuola secondaria, professionisti della cultura - ne sono rimasti spiazzati. Per quasi tutti, infatti, ormai la storia nella scuola viene insegnata male e poco: i giornali sguazzano sull'ignoranza degli studenti di fronte al più semplice quesito, i professori universitari lamentano che alle superiori la storia non si insegna più e accantonano aneddoti per scrivere *asinari*, gli insegnanti si lamentano che con due ore alla settimana e con la capacità di attenzione e concentrazione degli studenti d'oggi non si riesce a cavare sangue dal muro.

Pochi, solamente le frange del corpo insegnante più interessate alle trasformazioni della didattica, e i pochi cirenei che nell'università italiana si sono interessati di didattica della storia, hanno invece sottolineato come molte di queste lacune siano piuttosto da addebitare ad un cambiamento nello statuto epistemologico della storia come materia scolastica: smarrito il suo compito plurisecolare di insegnare al popolo da dove veniva e dove doveva andare, la storia 'insegnata' doveva (deve) trovarsi una nuova missione, una nuova ragion d'essere. Pochi, come si è detto, l'hanno capito. Non sempre gli stessi insegnanti, che pure si trovano di fronte quotidianamente gli studenti che chiedono 'A cosa mi serve sapere chi era Napoleone o la data della rivoluzione francese?'

A questa crisi dell'*utilità* della storia scolastica è corrisposta una crisi nei metodi d'insegnamento di questa materia. Che era tradizionalmente legata ad una serie di pratiche didattiche cristallizzate: la lezione frontale del docente, la centralità del manuale, che rappresentava la pietrificazione del canone scolastico, lo studio mnemonico, l'interrogazione orale. Più che in qualsiasi altra materia il merito scolastico si esprimeva nella capacità del discente di uniformarsi - ricordando quante più informazioni possibili - al libro di testo e alla sua interpretazione ufficiale, quella del docente. Non a caso i libri di storia

delle superiori erano i testi più ideologicamente orientati tra i libri di scuola: essi esprimevano, più di qualsiasi altro, l'impostazione culturale del docente che li sceglieva. Ne erano in qualche modo il biglietto da visita politico.

La crisi di questo primo, tradizionale 'uso pubblico della storia', vale a dire quello di essere la materia fondante la nazionalità prima e la cittadinanza ora, ha evidentemente molto a che vedere con la nascita o l'invenzione (dipende da che punto di vista la si voglia guardare) della *public history*. Questa crisi, o meglio questa trasformazione, si è verificata infatti mentre cominciava a manifestarsi in maniera sempre più visibile la 'domanda' di storia non specialistica in fasce acculturate ma non professionali della popolazione, e aumentava il consumo extra-scolastico ed extra-universitario di storia. I romanzi storici esistono da almeno 250 anni, ma il successo mondiale nei primi anni Ottanta de *Il nome della rosa*, cioè di un romanzo scritto non da un romanziere di professione ma da uno studioso della filosofia e dell'estetica medievale che aveva scritto e poteva scrivere saggi scientifici sull'argomento, segna in qualche modo una tappa decisiva nella trasformazione della disseminazione storica secondo i metodi tradizionali.

Un altro elemento che spiega l'ascesa della *public history* e la contemporanea crisi di alcune forme di storia tradizionale, tra cui quella scolastica, è la progressiva specializzazione del sapere storico. Come ogni altra disciplina scientifica, anche la storia ha attraversato nel corso del secolo passato un processo continuo di affinamento dei propri metodi, di riduzione degli oggetti di studio ad una scala sempre più stretta per aumentare la capacità d'indagine ed esplicativa dei fenomeni storici, di complicazione e settorializzazione del proprio linguaggio. Come hanno sostenuto Jo Guildi e David Armitage nel recente *The History Manifesto* (2014), nel corso del Novecento l'arco temporale delle ricerche storiche si è progressivamente ridotto e, parallelamente, è venuta meno la capacità degli storici di fornire risposte persuasive rispetto ai grandi problemi del presente. La peculiarità del lavoro storico, cioè l'analisi del passato per comprendere il presente con il fine di prendere decisioni utili per il futuro, è così diventata appannaggio di altre categorie di uomini di scienza: i meteorologi, gli ingegneri gestionali, gli economisti, vale a dire classi di analisti che non hanno però nella loro cassetta degli attrezzi scientifica quel metodo storico indispensabile per comprendere ed interpretare il passato.

Tuttavia, mentre, per dire, l'oculistica o la filologia romana, nella società occidentale non hanno mai rivestito un ruolo civile di primo piano, la storia, quantomeno dal ciceroniano 'historia magistra vitae' in poi, è stata invece caricata del compito centrale di contribuire a definire le identità personali e soprattutto collettive. In questo senso la specializzazione del sapere storico e delle sue forme di comunicazione, assieme al rinchiudersi degli storici nell'orto

chiuso dell'accademia, ha avuto ed ha una rilevanza civile e culturale che va ben al di là del destino della disciplina: significa la perdita di uno strumento essenziale per cogliere il significato sociale della nostra esistenza. Poiché, tuttavia, la necessità per l'uomo di interrogarsi sul proprio passato è una forza irresistibile, la domanda diffusa di conoscere tale passato sta continuamente crescendo, anche se in forme a torto considerate minori o caricaturali: si pensi per esempio all'invasione della *fiction* storica, dei videogiochi ad ambientazione fantasy o storica, al fenomeno delle ricostruzioni storiche e all'incredibile successo di pubblico e partecipanti che registra. Ma una lunga serie di tendenze e fenomeni culturali sono legati a questa 'fame' di storia. Si pensi all'estetica del *tipico* che governa tanta parte dell'architettura urbana e turistica, alla ricerca dell'*originarietà* nel turismo moderno, alla retorica dei 'territori', degli 'usi' e delle 'tradizioni' del discorso pubblico.

Tutte queste forme di consumo della storia stanno continuamente crescendo e la diffusione, anche a livello accademico della prassi della *public history* ne è il segnale più evidente. Certo, per spiegare il 'successo' della storia nel mondo d'oggi molte altre concause si possono tirare in ballo: dal cambiamento dei modi di trasmissione del sapere e il trionfo del linguaggio iconico, al tramonto delle ideologie progressiste che ingabbiavano la storia in una narrazione rassicurante. Fino alla causa ormai responsabile di tutto: la globalizzazione, che recidendo i legami al radicamento territoriale, spinge a chiedersi in modo angosciato da dove veniamo.

Un'altra causa – o categoria di cause – interessa più direttamente il discorso che si è iniziato, in quanto pertiene lo statuto epistemologico del discorso storiografico. Mi riferisco alla tendenza a considerare il presente come un tutt'uno dotato di una solidità non scalfibile, e in contrapposizione ad un 'passato' considerato anch'esso come un blocco unico e indistinto. Frutto della neofilia dei tempi attuali, per cui ogni cosa nuova e innovativa è in quanto tale immediatamente preferibile, il passato è diventato una categoria complicata, con periodizzazioni interne sfuggenti, in mutamento. Niente di nuovo, per carità, anche in questo senso: ogni generazione ed ogni epoca sono state abituate a rivedere il passato e a ricostruirlo a proprio uso e consumo. Gli illuministi hanno inventato il Medio Evo e l'Ottocento si è inventato il Rinascimento. Noi ci siamo inventati il Secolo breve e così via...

Questa tendenza a schiacciare il passato in una dimensione indistinta è una caratteristica naturale di tutti gli esseri umani, che acquisiscono man mano nell'età dell'infanzia gli strumenti cognitivi per organizzare diacronicamente la profondità verticale del passato, giungendo ad articolarne le varie fasi. Se nelle società tradizionali tale abilità era rinforzata dal significato sociale della tradizione e dall'autorità morale legata all'anzianità, a partire dal 'secolo del

progresso' la scala dei valori si è tuttavia rovesciata e quanto più qualcosa sta al passo con i tempi, anzi lo anticipa, tanto più vale.

Questo diverso atteggiamento rispetto al passato genera due reazioni che possono sembrare opposte: da un lato il fatto che, come molti insegnanti osservano, e come molti docenti universitari rilevano scorati, le generazioni attuali sembrano progressivamente perdere la capacità di orientarsi lungo la scala del tempo passato, per cui Cesare e Hitler paiono fenomeni contigui che è lecito paragonare superficialmente. Dall'altro, negli adulti o nei ragazzi più maturi, genera una 'fame' di storia la cui soddisfazione viene ricercata al di fuori dei canali tradizionali della lettura di testi colti, nella *public history* appunto.

Il fatto che la *public history* sia o tenda ad essere prevalentemente 'storia contemporanea', nell'accezione italiana della categoria, cioè sostanzialmente storia del Novecento, può rappresentare in tal senso la risposta errata ad un problema sostanziale, vale a dire lo smarrimento della profondità storica del passato. La grande pregnanza comunicativa delle immagini fotografiche e filmiche, che sono essenzialmente novecentesche, corre il rischio di schiacciare tanto l'insegnamento della storia scolastica quanto la *public history*, soprattutto quella dei mezzi di comunicazione di massa che si nutrono di documenti visivi, sulla sola storia più recente. Ciò, sia detto per trasparenza, non dipende in alcun modo dal fatto che chi parla è, quantomeno per formazione, un modernista: l'aver riservato l'ultimo anno dei due cicli della scuola secondaria allo studio del XX secolo è probabilmente una delle poche riforme vere portate a termine, non peraltro senza resistenza, nella storia dei programmi scolastici di storia in Italia.

A questo punto, sottolineare le intime, multiple relazioni e reciproche feconde contaminazioni, tra *public history* e storia insegnata pare superfluo. Gli insegnanti, le case editrici di testi scolastici, le famiglie sono andate molto più avanti lungo questa strada di quanto gli storici accademici non accettino di riconoscere. A volte banalizzando la storia, ma già si assiste ad una diminuzione degli apparati iconografici dei testi scolastici che erano giunti ad essere sorta di album di figurine, e più spesso trovando nuove forme di comunicazione storica, nuovi *format* di ricostruzione del passato: dai giochi di ruolo, alla *living history*, dallo story-telling alla ricostruzione degli eventi alle visite animate ecc. L'evoluzione dei metodi didattici ha finalmente coinvolto anche la storia, della direzione di una didattica attiva in grado di mettere in moto competenze più complesse e profonde del leggere/ascoltare e saper ripetere. Sempre più spesso, in aula, la storia non si 'ascolta' o si 'ripete', ma si 'fa' nel senso che le conoscenze storiche debbono essere contestualizzate, comprese, scomposte e rielaborate.

Nella società post-moderna le identità collettive sono qualcosa di diverso rispetto a ciò che erano nella società industriale. E la storia, che ha sempre accompagnato i mutamenti nella concezione che l'uomo ha in quanto essere sociale, cambia di significato. Rispetto ad un'unica identità collettiva (la nazione, la democrazia, la classe) contribuisce a formare identità collettive parcellizzate: di genere, di gruppo sociale, di regione se non di paese. Di fronte a questa frammentazione la storia come materia scolastica acquisisce valore solo se ha significato cognitivo: è una palestra per la interpretazione della complessità del passato, che fornisce strumenti per interpretare la complessità del presente.

Bibliografia

- Cauvin, Thomas (2016) *Public history. A textbook of practice*. London: Routledge.
- Greco, Gaetano - Mirizio, Achille (2008) *Una palestra per Clio. Insegnare ad insegnare la Storia nella Scuola secondaria*. Torino: UTET.
- Guldi, Jo - Armitage, David (2014) *The History Manifesto*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ladd, Everett - Ladd, Antigoni (2010) 'Don't just read it, live it!', *Industrial and Commercial Training*, 42 (4), pp. 196-202. <<https://doi.org/10.1108/00197-851011048555>>
- Noiret Serge (a cura di) (2011) *Public history. Pratiche nazionali e identità globale*. Milano: Franco Angeli.
- Pancierà, Walter - Zannini, Andrea (2013) *Didattica della storia. Manuale per la formazione degli insegnanti*. Milano: Le Monnier-Mondadori.

Curriculum vitae

Andrea Zannini is Full Professor in Modern History at the University of Udine. He has earned his PhD degree at the University 'L. Bocconi' of Milan and he has worked as Lecturer at the University of Padua, Faculty of Political Sciences. His scientific interests concern different historiographical areas such as: the social history of the Republic of Venice (XV-XIX c.); the demographic history of the alpine area (XVI-XX c.); the didactics of history; the history of the Italian Resistance. Together with Walter Panciera he published the textbook *Didattica della storia. Manuale per la formazione degli insegnanti*, Firenze, Le Monnier, 2009².

His most recent book is *Storia minima d'Europa. Dal Neolitico a oggi*, Bologna, Il Mulino 2015. He is fellow of different Italian and international scientific associations, such as the Società Italiana degli Storici dell'Età Moderna (SISEM), and component of different scientific projects. He is the Director of the Department of Humanities and Cultural Heritage of the University of Udine.

Insegnare la Storia con le serie TV. Il medioevo visto con gli occhi de *Il trono di spade*¹.

Teaching History with TV series. Middle Ages seen through *Games of
thrones*.

Elisabetta Gola - Alice Guerrieri
Emiliano Ilardi - Donatella Capaldi
(Università degli Studi di Cagliari)

Riassunto

Ma è proprio vero che alle nuove generazioni non interessa la Storia? Sembrerebbe di sì quando la Storia è spiegata in aula, sia essa scolastica o universitaria. Ciò non sembra invece accadere quando la Storia è oggetto delle sempre più pervasive narrazioni prodotte dall'industria culturale attraverso serie TV, fumetti, videogame, film o addirittura romanzi. La verità è che, ancora oggi, in piena epoca dell'accesso e delle connessioni, i saperi formalizzati delle istituzioni formative continuano ad essere totalmente impermeabili e indifferenti a ciò che succede all'esterno; ad esempio in quel ribollente mondo degli attuali immaginari multimediali, di cui le serie TV ne sono l'emblema più visibile, che vede proprio nelle ri-narrazioni della Storia uno degli strumenti del loro straordinario successo.

Parole chiave

Didattica della Storia; Immaginario;
Industria culturale; Mediasfera.

Abstract

Is it really true that young students are not interested in History? The answer is yes, if History is explained in a classroom, either at school or at the university. But this does not happen when History is the theme of TV series, cartoons, videogames, movies and all the products of cultural industry. What happens is that today, in the new media era, institution keep knowledge areas completely separated among themselves and unresponsive to real world scenarios. For example the success of all those multimedia products that represent a superficial symbol of deeper conceptual schemas, reveals a rich imagery about historical storytelling and shows how this is the key of their extraordinary success.

Keywords

Teaching History; Imaginary; Cultural
Industry; Mediasphere.

¹ L'articolo è stato discusso e condiviso dai quattro autori. Nello specifico Donatella Capaldi ha scritto il par. 1 (*Un dibattito infinito*), Alice Guerrieri il par. 2 (*Storie e storiografia*), Emiliano Ilardi ed Elisabetta Gola il par. 3 (*La sperimentazione: dal Trono di spade alla storia dello stato moderno*).

1. *Un dibattito infinito*. – 2. *Storie e storiografia*. – 3. *La sperimentazione: dal Trono di spade alla storia dello stato moderno*. – 4. *Bibliografia*. – 5. *Curriculum vitae*.

1. *Un dibattito infinito*

L'annoso e ripetitivo dibattito, che ormai dalla fine della Seconda Guerra Mondiale vede al centro la didattica e l'uso pubblico della Storia, ha assunto a partire dagli anni Novanta, ossia dalla diffusione delle tecnologie digitali, coloriture a dir poco paradossali. Da una parte abbiamo i formatori e gli storici di professione che non smettono di ricordarci l'importanza della memoria storica e di lamentarsi per il fatto che le nuove generazioni sembrano totalmente indifferenti alla Storia, materia che considerano a scuola tra le più noiose. Dall'altra, quegli stessi ragazzi, apparentemente privi di memoria e allergici al passato, da una ventina d'anni passano ore giocando a videogame come *Age of Empire*, *Civilization*, *Assassin's Creed*, leggendo romanzi come *Il codice Da Vinci* o la saga di *Percy Jackson*, guardando serie tv come *Spartacus* o *Il trono di Spade* e film come *Il gladiatore*, *Titanic* e perfino *Schindler List*. Ossia prodotti dell'industria culturale che si basano su un riuso ludico-spettacolare di alcuni eventi storici. Per cui non sembra poi così vero che i nati a partire dagli anni '80 siano poco interessati alla Storia, semmai è il contrario; ciò che invece trovano sicuramente noiose sono le 'narrazioni' della Storia che offrono la scuola e la storiografia accademica.

Più che una catastrofica e irreversibile mutazione antropologica e cognitiva quindi (non di mutazione dovremmo parlare, ma come fa anche il Censis, di *evoluzione*²), ciò che abbiamo di fronte è un complesso problema comunicativo.

La scuola è tradizionalmente il luogo deputato non solo alla 'trasmissione dei contenuti' ma anche alla alfabetizzazione sui linguaggi (grammatica, analisi logica, aritmetica, matematica). Il problema è che nella mediasfera multimediale attuale i linguaggi si sono moltiplicati e i contenuti sono liberamente a disposizione in tutte le possibili forme. E se i vecchi media di massa tutto sommato rispecchiavano le tradizionali metodologie didattiche nel trattare ambiti come la Storia, oggi i media digitali hanno esteso oltre la tradizionale cornice rappresentata dal libro o dallo schermo televisivo strumenti linguistici, cognitivi e immaginari, cambiando le abitudini di fruizione e incidendo sulle capacità di apprendimento, comprensione e memorizzazione. L'essere umano, dunque, sempre più *cyborg naturale* si presta a diventare un mutante capace di

² Undicesimo Rapporto Censis/Ucsi sulla comunicazione, *L'evoluzione digitale della specie*, 2013.

assorbire gli stimoli esterni (provenienti dalla realtà concreta e dagli ambienti tecnologici) per farli propri (Clark, 2003, 2008).

Di questo se ne è subito accorta l'industria culturale mentre le istituzioni educative, come spesso accade loro, sono rimaste al palo. Il risultato è che oggi la formazione storica delle nuove generazioni è totalmente in mano alla prima, visto che le seconde sembrano incapaci di reagire.

[L'industria culturale] ha trasformato la società dello spettacolo in una società pedagogica la cui concorrenza schiacciante, eclissa la scuola e l'università. Senza rivali per tempi di ascolto e di visione, per seduzione e importanza, i media hanno avocato già da molto tempo la funzione dell'insegnamento (Serres, 2014, p. 23).

Oggi esiste una netta contrapposizione tra il mondo della scuola, che dopo gli anni Settanta-Ottanta ha bloccato le sperimentazioni, ridotto drasticamente i fondi per le attività extra didattiche, rinchiudendosi su se stessa e burocratizzandosi a dismisura, e il mondo dell'entertainment, viceversa sempre più esteso, aggressivo, spettacolare e seducente, un mondo soprattutto virtuale, veicolato ogni istante da nuovi media in costante evoluzione. La battaglia tra i due mondi è ovviamente persa in partenza dal primo, i bambini e i ragazzi hanno già scelto da che parte stare. Nel primo mondo ci stanno come in una prigione, solo perché vi sono obbligati dalle famiglie e dalla società (Balzola, 2015, p. 97).

È da questo scenario che si deve obbligatoriamente partire per un rilancio delle discipline storiche all'interno degli ambienti didattici formali come scuola e università. Ignorarlo sarebbe un'imperdonabile ingenuità. E ingenui sono coloro i quali ancora credono che sia possibile isolare un ambiente formale di apprendimento (l'aula scolastica o universitaria) da ciò che accade fuori soprattutto nella mediasfera. Media e immaginari hanno ormai invaso le nostre classi con i loro linguaggi e narrazioni.

Immaginiamo di dover spiegare agli studenti di un liceo la Seconda Guerra Mondiale. Tradizionalmente si segue un racconto cronologico: si comincia con l'elencarne le cause (essenzialmente politico-ideologiche ed economiche), poi si raccontano i fatti (essenzialmente battaglie, con qualche excursus sulla vita quotidiana durante la guerra), infine se ne spiegano gli effetti (essenzialmente politico-ideologici ed economici). E tutto l'immaginario di massa prodotto prima, durante e dopo la guerra (film, romanzi, serie tv, videogiochi, giochi da tavolo, etc.)? Nei casi più fortunati, la visione di qualche film sull'Olocausto. I risultati sono numerosi prolungati sbadigli da parte degli studenti mentre chattano su Whatsapp. Forse perché non sono interessati? Perché fanno parte di una generazione viziata e consumista che vive in un eterno presente e rifiuta la

dimensione della Storia e della memoria?

Non sarà perché invece molti studenti già conoscono la Seconda Guerra Mondiale, ma raccontata attraverso forme narrative e medialità differenti? Alcuni di loro hanno già combattuto quella guerra e vissuto da protagonisti lo sbarco in Normandia giocando a *Medal of Honor* o la riconquista di Stalingrado impersonando il soldato sovietico di *Call of Duty*; altri avranno visto *Salvate il soldato Ryan* o le serie tv prodotte da Spielberg; altri ancora magari si sono fermati a guardare un documentario di History Channel sui misteri esoterici del nazismo o sugli amori proibiti di Mussolini. Rispetto alle passate generazioni che incontravano per la prima volta la Seconda Guerra Mondiale a scuola - e il docente poteva contare almeno sulla loro curiosità - quelle attuali già ne hanno fatto esperienza, essenzialmente in maniera ludica o spettacolare. E lo stesso vale per altri periodi storici: si pensi ad esempio ai videogiochi strategici ambientati nell'antica Roma (oltre a film come *Gladiator* o a serie tv come *Spartacus*), a quelli che fanno rivivere l'età degli imperi post napoleonici (già protagonista del gioco da tavolo *Risiko*), o all'epoca dei Borgia rappresentata nell'omonima serie tv e nel videogioco *Assassin's Creed II*. Gli studenti di scuola, in definitiva, possiedono una conoscenza, seppure disordinata, dei principali periodi storici e artistici, almeno dal punto di vista visuale, anche se magari non sanno collocarli cronologicamente e in un rapporto logico-causale. D'altronde se c'è un fenomeno che ha caratterizzato gli ultimi trent'anni è proprio quello delle riscritture della Storia da parte dell'industria culturale (romanzi, film, serie tv, videogame, graphic novel, etc.), parallelo alla esplosione dello storytelling come principale strumento di comunicazione e trasferimento di informazioni della network society³.

Inoltre, da quando negli anni '90 il world wide web ha cominciato a modificare le modalità di comunicazione del sapere scientifico, anche in ambito umanistico si è cominciato ad esplorare come sarebbe cambiato il racconto storico nell'epoca dei media digitali (Noiret, 1999). È nata così la digital history, sintomo dell'esigenza degli studiosi sia di tradurre velocemente i fatti storici in contenuti digitali immediatamente accessibili, sia di poter adottare nuovi strumenti di indagine e comunicazione della memoria. La digital history è in pratica un modo di esaminare e rappresentare il passato con l'utilizzo di nuove tecnologie, da un lato producendo nuovi tipi di materiali e dati; dall'altro cercando nuove metodologie rese possibili dalle potenzialità dell'ipertesto (relazioni tra parole, link, annotazioni, tagging, etc.). Ma la digital history può

³ Sulle motivazioni del ritorno e del successo della Storia negli immaginari attuali si rimanda a Martella - Ilardi, 2009; Tarzia, 2012.

essere anche molto più di una semplice adozione di nuovi tools di ricerca e didattica e la vera scommessa è trovare modi di sfruttare le tecnologie per creare nuovi framework e strategie per raccontare e insegnare la storia.

La maggior parte degli insegnanti – e vale anche per l'università - non tiene però conto di tutto ciò e spesso non ha gli strumenti per leggere questi nuovi immaginari e le cornici narrative in cui sono inseriti. E lo scontro tra media e immaginari di riferimento che si svolge in aula è spesso drammatico. Le forme narrative con cui sono cresciuti gli studenti sembrano irriducibili a quelle del docente.

Eppure proprio qui va trovata una mediazione: tra un racconto filologicamente corretto di eventi storici, filosofici o artistico-letterari e le forme ludico-spettacolari in cui sono cresciute le nuove generazioni.

2. Storie e storiografia

Il dibattito sul rapporto tra spettacolarizzazione, narrazione scientifica e didattica della Storia è improvvisamente riesplso in Italia in occasione dello straordinario successo della serie TV *I Medici* (2016), una produzione italo-inglese ad alto budget che ha visto la partecipazione di attori del calibro di Dustin Hoffman. In un aspro botta e risposta con il produttore della serie Luca Bernabei, lo storico Franco Cardini all'inizio ci propina la solita geremiade sui gravissimi errori storici presenti nella sceneggiatura, dimenticando che appunto si tratta di una fiction che segue i suoi specifici linguaggi e non di un documentario:

Vabbè: però la storia, quella vera, dov'è? Semplicemente, non c'è. Qui troviamo un racconto confuso – reso più inestricabile ancora dall'uso continuo del flashback - un cenno a scismi papali e ad elezioni pontificie poco credibili (con il concilio di Pisa del 1409, dal quale uscì papa col nome di Giovanni XXIII il candidato dei Medici, Baldassarre Cossa, che però viene spostato a Roma), fugaci e inesplicabili presenze come quella di Francesco Sforza in una guerra di Lucca spesso evocata e mai spiegata, una caricatura dell'oligarchia fiorentina 'guerriera' contrapposta a banchieri e mercanti (mentre invece mercanti erano tutti) (Cardini, 2016).

Poi, in preda alla più cupa rassegnazione sembra proclamare la resa della storiografia ufficiale davanti agli eserciti dell'immaginario di massa:

D'altronde, questa è evidentemente la storia che piace a un pubblico il quale non vuole né leggere né imparare, eppure sembra assatanato di voglia di fuggire dal

proprio tempo. Le aule universitarie sono deserte, ma il Belpaese rigurgita di sagre e di festival nei quali si celebra il Medioevo Immaginario, l'Altrove collettivamente recitato in maschera. È un Medioevo che impazza in millantati giochi, tornei, gare di balestra, esibizioni di giullari. Un medioevo che magari sfrutta autentici scenari artistici o paesistici, o li restaura, o li ricrea, che lancia torme d'improbabili pellegrini e di sedicenti cercatori del Graal su nuove Vie Francigene assalite da telecamere e punteggiate di B&B. Un medioevo con un fatturato spesso da capogiro (*Ibidem*).

Alla fine però Cardini riesce a mettere a fuoco qual è il vero problema e quale potrebbe essere la soluzione:

Allora: storia ignorata, storia profanata, storia falsata: ma storia inseguita. Che cos'è questa: storia in crisi, eclisse della storia o storia metabolizzata? In fondo, potrebb'essere una sfida per i cultori seri della ricostruzione del passato: e se provassimo ad accettarla, a buttarci nell'agone e nell'intento di 'filologizzare la fantasia'? Impariamo a divertirci studiando, in modo da riuscir a studiar divertendoci. Magari per scoprire che la storia vera è ancora più avvincente di quella pasticciata. Bisognerebbe solo riuscire a dimostrarlo (*Ibidem*).

Giusto: 'per dimostrarlo' però non ci si dovrebbe limitare a scrivere le solite filippiche sui giornali, ma occorrerebbe provare a sperimentare nuove forme di insegnamento sul campo, nelle aule scolastiche e universitarie. Ad esempio, se l'industria culturale vampirizza e romanza la storiografia ufficiale, allora perché non fare l'esatto contrario? Utilizzare cioè i linguaggi e le narrazioni dell'industria culturale a scopi didattici e formativi.

Quello che non si può fare è rifiutare sdegnosamente questi nuovi immaginari anche perché, nell'epoca attuale multimediale, non si riesce a lasciarli fuori dalle nostre aule; quando facciamo una lezione di Storia, noi non ce ne rendiamo conto, ma in aula, nella testa dei nostri studenti, non c'è la tabula rasa; si affollano piuttosto serie TV, film, fumetti, videogiochi, fanfiction ambientati nel passato.

Tanto vale allora provare a utilizzare questi prodotti come 'esca' per portare piano piano gli studenti verso lo studio e possibilmente la passione per la storia 'vera'. Dopo di che potrà anche essere divertente far notare gli errori storici e anzi questo potrebbe essere un obiettivo formativo di grande importanza. Far capire agli studenti quali modalità l'industria culturale utilizza per spettacolarizzare (e, a volte, falsare) il passato.

3. La sperimentazione: dal Trono di spade alla storia dello stato moderno

Ciò che presentiamo in questa sede è una sperimentazione didattica tenutasi a maggio 2017 durante un ciclo di lezioni presso l'Università di Granada in Spagna⁴. L'obiettivo era quello di far capire agli studenti un processo storico molto complesso come la formazione dello Stato moderno in Europa utilizzando la serie TV di successo *Il trono di spade* (2011 - ?), a sua volta basata sulla saga romanzesca ancora in corso di scrittura *Cronache del ghiaccio e del fuoco* (1996 - ?) di George R. R. Martin. Una volta ripulita dalle coloriture più fantasy, questa serie può essere considerata come una straordinaria allegoria di quel lungo processo storico che dall'anarchia politica medievale arriva fino alla formazione dello Stato moderno tra il XV e il XVII sec. Infatti, nonostante le numerose storyline che caratterizzano questo universo transmediale, alla fine la fabula si riduce a due sole linee narrative portanti: nel Continente Occidentale viene raccontata la guerra civile che scoppia tra le sette principali casate nobiliari dopo la morte del re Robert Baratheon; nel Continente Orientale si narra dei tentativi di Daenerys Targaryen di diventare sovrana assoluta. Da una parte quindi abbiamo una ambientazione socio-politica tipicamente medievale caratterizzata da conflitti continui tra monarchia e aristocrazia, da fronde nobiliari, da guerre civili politiche e religiose; in generale dall'impossibilità di imporre un principio di territorialità della legge omogeneo che porta a continui episodi di violenza e sopraffazione da parte dei nobili e dei mercenari nei confronti del popolo. Dall'altra, invece, c'è l'aspirazione di Daenerys al superamento di questa situazione di anarchia attraverso la formazione di una monarchia assoluta. La sua storia ricorda quella di Luigi XIV che da bambino si trova di fronte allo choc della Fronda nobiliare e dell'esilio e che, una volta riconquistato il trono, farà di tutto per spogliare l'aristocrazia di qualsiasi potere reale, rinchiudendola nella gabbia dorata di Versailles. Mano a mano che procede la narrazione gli obiettivi di Daenerys appaiono chiari: escludere i nobili ed allearsi con i mercanti, abolire tutte le barriere interne e le istituzioni preesistenti via via che si impadronisce di nuovi territori, creare un esercito popolare-nazionale al posto di quello formato da aristocratici e mercenari,

⁴ Non sono ancora disponibili modelli acquisiti e sperimentati per mettere in pratica una didattica della Storia basata sulle serie TV o sui videogame. Fonte di ispirazione però possono essere alcuni saggi di grandi storici della cultura e delle mentalità. Ad esempio *Il formaggio e i vermi* (1976) di Carlo Ginzburg, *Il grande massacro dei gatti* (1984) di Robert Darnton ma anche *Barbablù. Gilles de Rais e il tramonto del Medioevo* (1975) di Ernesto Ferrero che spiega i rapporti di forza all'interno della società medievale partendo dalla biografia del 'serial killer' francese Gilles de Rais (Barbablù).

imporre una legislazione omogenea su tutto lo spazio conquistato. L'obiettivo finale è quello di pacificare totalmente il territorio interno al nuovo Stato e spostare la guerra all'esterno verso il Continente Occidentale.

Ora, disarmo dei cittadini e monopolio della violenza nelle mani del Sovrano, riduzione della conflittualità interna (le morti violente di natura non bellica in Europa a partire dalla fine del Seicento diminuiscono drasticamente) (Pinker, 2013), trasformazione delle guerre da intrastatali a interstatali, imposizione di un'unica legge all'interno del territorio dello Stato, abolizione delle barriere doganali interne che spiana la strada a quella nuova forza storica che caratterizzerà il mondo moderno, ossia il capitalismo, sono gli elementi fondamentali del processo di formazione dello Stato moderno tra il XV e il XVII sec.

Il problema è che se noi guardiamo ai manuali di Storia o ai programmi ministeriali, questo processo viene ridotto a un numero impressionante di guerre, trattati, conflitti dinastici impossibili da ricordare, perdendo così di vista le questioni fondamentali sopra elencate che invece dovrebbero rimanere nella memoria degli studenti. Non solo: questo enorme processo storico crea le basi per nuove discipline ad esempio la filosofia politica moderna, da Grozio a Machiavelli, da Hobbes a Locke fino ad arrivare alle narrazioni utopiche (Moro, Campanella), etc. Se tra il '400 e il '600 un grandissimo numero di studiosi era ossessionato dall'esigenza di trovare il governo perfetto, quello che avrebbe fatto finire tutte le guerre, non era certo per una loro *pruderie* intellettuale ma perché essi stessi erano spettatori di continue guerre e massacri fino al più grande di tutti che sancirà poi la nascita dello Stato moderno ossia la Guerra dei Trent'anni, la prima vera guerra mondiale europea che, secondo le stime, avrebbe provocato tra i 10 e i 20 milioni di morti.

L'obiettivo di questa sperimentazione è stato molteplice:

- 1) Connettere la didattica della Storia, scolastica e universitaria, con l'immaginario storico delle nuove generazioni.
- 2) Togliere allo studio della storia quel carattere mnemonico che la rende indigesta agli studenti.
- 3) Saldare lo studio dei processi storici con l'attualità.

Il percorso didattico ha quindi un andamento circolare che dovrebbe autoalimentarsi e assegna al docente il ruolo di guida. Inizia con l'analisi di un prodotto dell'industria culturale contemporanea che rappresenta per gli studenti la porta d'accesso per penetrare più agilmente nelle profondità della Storia; prosegue con la spiegazione scientifica del periodo storico oggetto di studio; alla fine però il percorso deve in qualche modo ritornare all'attualità con

un triplice obiettivo: convincere gli studenti dell'utilità della Storia per comprendere il presente; mostrare loro le modalità attraverso le quali l'industria culturale utilizza il passato per costruire i suoi racconti spettacolari; far emergere i nuovi strumenti narrativi mediante i quali partiti e istituzioni fanno un uso politico della Storia. Nel ciclo di lezioni tenutosi a Granada si è partiti dal *Trono di spade*, si è passati ad analizzare la formazione dello Stato Moderno e, nelle lezioni conclusive, si è discusso con gli studenti della crisi di quest'ultimo in Spagna che ha sempre più difficoltà a contenere le spinte centrifughe e secessioniste delle comunità locali come nel recente caso della Catalogna.

Quest'ultimo punto, quindi, è molto importante perché dovrebbe portare gli studenti a capire il funzionamento e la funzione sociale dell'immaginario stesso e delle sue metafore. Il fortissimo investimento (economico e creativo) che negli ultimi trent'anni l'industria culturale ha condotto sulla Storia e il successo dei prodotti di massa basati su di essa, non è affatto una novità. Da sempre nelle epoche di passaggio caratterizzate da grandi e radicali trasformazioni in cui ancora non ci sono strumenti per interpretare e governare il presente, ci si rivolge alla Storia come modello di conoscenza ma anche di rassicurazione. Si pensi ad esempio all'esplosione del romanzo storico tra il '700 e l'800 (epoca di rivoluzioni e profonde trasformazioni socio-economiche e tecnologiche), periodo in cui si producono la prima 'riscoperta' del medioevo e le prime diatribe tra storici di professione e romanzieri come nel caso di *Ivanhoe* (1819) di Walter Scott, uno dei primi best seller della storia dell'editoria, accusato, già all'epoca, di falsare i fatti e traviare i giovani.

Oggi, che ci troviamo di fronte a trasformazioni altrettanto radicali, le narrazioni della Storia ritornano con le medesime funzioni: l'analogia (esplicita o più spesso implicita) tra il presente e alcuni periodi storici del passato offre al pubblico codici di lettura e decifrazione del mondo contemporaneo e allo stesso tempo lo rassicura sul fatto che, se il futuro è una 'ripetizione' del passato, esso può essere in qualche modo prevedibile.

A guardar bene cosa hanno in comune serie fantasy come *Il trono di spade*, narrazioni storiche come *Spartacus* e *Il gladiatore* e altre saghe di successo degli ultimi dieci anni come *Divergent*, *Hunger Games*, *La trilogia del Silo*, *Maze Runner*, *The Giver* (racconti sì di fantascienza, ma nei quali il tema della memoria storica è centrale)? Una paura collettiva non è chiaro quanto latente o espressa della guerra civile, ossia del fatto che le strutture politiche e istituzionali nate proprio nella modernità non siano più in grado di governare i nuovi conflitti provocati dalla globalizzazione e dai media digitali; e che quindi si possa ritornare, come afferma d'altronde anche il sociologo Manuel Castells (2002), a una sorta di medioevo ma ipertecnologico fatto di gruppi di potere, lobby, sette,

nazionalismi sempre più localistici, nuove forme di aristocrazie che lottano tra loro senza che ci sia più una sintesi statale. La crisi dello Stato moderno quindi non è solo un tema di dibattito tra giuristi, sociologi e politologi ma, ad un altro livello, anche un serbatoio di paure e insicurezze collettive da cui l'industria culturale trae la sua linfa. Sarebbe forse ora che facessero la stessa cosa anche le istituzioni educative per provare a raccontare la Storia in modo diverso e più efficace. Perché questo possa avvenire, tuttavia, occorre che il corpo docente sia reclutato tenendo conto di competenze che non hanno solo a che fare con il contenuto della disciplina, in questo caso la storia, ma anche con conoscenze e abilità sull'utilizzo delle tecnologie e dei media in ambito didattico.

4. Bibliografia

- Balzola, Andrea (2015) 'La formazione ri-creata. Ruolo e caratteristiche della pratica artistica con i media digitali nell'innovazione del sistema educativo', *Mediascapes*, 5, pp. 90-104.
- Cardini, Franco (2016) 'In TV vince la fiction, ma i Medici dove sono finiti?', *La Repubblica*, 20/10/2016.
- Castells, Manuel (2002) *L'età dell'informazione: economia, società, cultura, vol 1, La nascita della società in rete*. Milano: Università Bocconi.
- Clark, Andy (2003) *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press.
- Clark, Andy (2008) *Supersizing the Mind. Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford: Oxford University Press.
- Censis, Undicesimo Rapporto Censis/Ucsi sulla comunicazione, *L'evoluzione digitale della specie*, 2013.
- Martella, Giuseppe - Ilardi, Emiliano (a cura di) (2007) *Hi-Story. Riscritture della storia nella fiction contemporanea*. Napoli: Liguori.
- Noiret, Serge (a cura di) (1999) 'Storia e Internet: la ricerca storica all'alba del terzo millennio', *Memoria e Ricerca*, 3, pp. 7-20.
- Pinker, Steven (2013) *Il declino della violenza*. Milano: Mondadori.
- Serres, Michel (2014) *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Tarzia, Fabio (a cura di) (2011) *Narrazioni della storia e consumi mediali. Un'inchiesta sui giovani e la memoria*.

5. Curriculum vitae

Elisabetta Gola: professore associato presso il dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia dell'università di Cagliari dove insegna *Filosofia e teoria dei linguaggi* e *Semiotica dei media*. I suoi principali ambiti di ricerca sono: teorie e applicazioni delle metafore, processi di comprensione dei testi sia da parte degli esseri umani che delle macchine, comunicazione nelle istituzioni e nella didattica, rapporto tra didattica e nuove tecnologie.

Emiliano Ilardi: professore associato presso il dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia dell'università di Cagliari dove insegna *Sociologia dei processi culturali e comunicativi*, *Marketing e comunicazione pubblicitaria*, *Narratologia e digital storytelling*. I suoi principali ambiti di ricerca sono: sociologia dell'immaginario, sociologia urbana, comunicazione e promozione dei beni culturali, rapporto tra didattica e nuove tecnologie.

Alice Guerrieri: scrittrice ed esperta di storia dell'arte, collabora come tutor del corso di Scienze della comunicazione col dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia dell'università di Cagliari. Le sue principali competenze riguardano la scrittura, l'immaginario, la rappresentazione metaforica dei processi culturali, l'utilizzo della tecnologia come potenziamento della didattica.

Donatella Capaldi: Donatella Capaldi, mediologa, comparatista e traduttrice, ha attraversato diversi ambiti di ricerca: arti, traduzione, storytelling e immaginari, educazione, comunicazione e musei nell'epoca del digital heritage. Tra i contributi più recenti: *I cantieri della memoria. Digital Heritage e istituzioni culturali* (2011); *Gli archetipi della serialità nella letteratura* (2016); *Grand Tour. Immaginario, territorio e culture digitali* (2016).

Entre juego y nuevas tecnologías: una experiencia de divulgación de la investigación en historia en educación secundaria

Between Game and New technologies: an experience of dissemination of research in History in Secondary School

Esther Martí Sentañes

(Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea - CNR)

Resumen

Dentro del proyecto *E pluribus Unum* se han realizado distintos laboratorios en centros de educación secundaria sardos, catalanes y andorranos que han permitido reflexionar sobre el concepto de identidad ibérica en Cerdeña. Se trata de *case study* desde el punto de vista de la divulgación de la investigación histórica y su aplicación en la didáctica, que ha querido dar prioridad a la innovación en las aulas a través del aspecto lúdico y del uso de las nuevas tecnologías. Esta experiencia nos permite, asimismo, interrogarnos sobre cómo estas experiencias de divulgación pueden influenciar en las futuras investigaciones.

Parole chiave

Identidad, investigación, divulgación, juego, nuevas tecnologías.

Abstract

Within the *E pluribus Unum* project, different laboratories have been carried out in Sardinian, Catalan and Andorran secondary education centres, which have made it possible to reflect on the concept of Iberian identity in Sardinia. This case study has a point of view in the dissemination of historical research and its application in teaching, which has intended to give priority to innovation in classrooms, through a playful aspect and the use of new technologies. This experience also allows us to question how these dissemination experiences can influence future research.

Keywords

Identity, Research, Dissemination, Game, New technologies.

1. Introducción. - 2. De la investigación histórica a la divulgación. - 2.1. El pasado ibérico en Cerdeña en clave identitaria. -2.2. La divulgación de la investigación. -2.3. Las TIC, procesos activos de aprendizaje, y la enseñanza de la historia. - 2.4. Juego y aprendizaje. - 3. 'Viagiocando', como experiencia de diseminación- 4. Reflexiones finales. - 5. Bibliografía. - 6. Curriculum vitae.

Introducción

Divulgar los resultados de la investigación en el campo de la historia se convierte en una manera de llevarnos del pasado al presente, en un viaje que nos ayuda a comprender mejor la identidad específica de distintos países y regiones que comparten un pasado común. Por otra parte, la enseñanza de esta disciplina tiene gran relación con la construcción de la identidad y la transmisión de la memoria colectiva (Carretero - Montanero, p. 134).

La experiencia que se presenta forma parte del proyecto de investigación *E pluribus unum, profilo identitario sardo dal Medioevo alla Contemporaneità*¹, que persigue, entre sus objetivos, el estudio del bagaje cultural que la presencia de la Corona de Aragón en Cerdeña ha transmitido en la memoria y en la identidad cultural sarda, en gran parte visible todavía hoy (Manconi, 1984, pp. 217-237, 1999, pp. 43-65; Martí, 2014, pp. 229-255, 2015, pp. 23-32; Oliva - Schena, 2014), así como su disseminación en la sociedad, en particular en las escuelas.

En concreto, a través del laboratorio *‘Viagiocando’, attraverso il passato fino il presente*, se ha querido trabajar el concepto de identidad ibérica en Cerdeña en las escuelas de educación secundaria sardas, españolas y andorranas.

Viagiocando quiere ser un *case study* desde el punto de vista de la divulgación de la investigación histórica y la aplicación en la enseñanza, además de contribuir a valorizar el patrimonio material e inmaterial de las áreas citadas, generando un interés y un mayor conocimiento entre los jóvenes de su propia identidad, que es nuestro objetivo principal: analizar, estudiar y transmitir los lazos de identidad del pasado, aún presentes, en gran parte, entre la península Ibérica y la isla de Cerdeña.

Cabe decir que esta idea de divulgación de la investigación se ha proyectado para dar prioridad a la innovación, sobre todo a través del juego y del uso de la tecnología digital, reforzando, a través del aspecto lúdico, los valores democráticos de respeto a la cultura y a la diversidad. El mismo nombre de los laboratorios, *Viagiocando*, una invención, casi una metáfora, quiere ilustrar este viaje por los siglos de la historia en común hasta el presente, siguiendo estos hilos conductores.

¹ Este artículo se ha realizado gracias al proyecto *E pluribus unum. Il profilo identitario sardo dal Medioevo alla Contemporaneità* (CRP-78440). Regione Autonoma della Sardegna; Dr. Luciano Gallinari (PI).

2. De la investigación histórica a la divulgación

2.1. El pasado ibérico en Cerdeña en clave identitaria

¿Por qué estudiar la influencia de identidad ibérica de Cerdeña desde un punto de vista de la identidad? Cabe decir que desde la llegada de la Corona de Aragón a Cerdeña (1323), su cultura estará presente durante más de cuatro siglos. De hecho, la historia medieval de Cerdeña, y en buena medida también la moderna, se caracteriza por una fuerte presencia ibérica, que se convirtió en parte de la identidad y la memoria de los sardos².

Esta investigación analiza, por tanto, la identidad ibérica en Cerdeña desde la Edad Media hasta la actualidad. A través del método comparativo, y de forma interdisciplinaria, se toman en cuenta las instituciones, la historia, el arte, la lengua, la religión y la cultura popular, a la búsqueda de las raíces ibéricas que influyeron en la identidad de Cerdeña. Igualmente, se presta especial atención a la difusión de la investigación a través de la creación de actividades de laboratorio en el concepto de identidades ibéricas en Cerdeña.

Así, en los laboratorios que se han proyectado se ha trabajado en torno a la idea de una identidad sarda, integrada por diferentes identidades, en la que el peso de los elementos de influencia española va más allá del final de la dominación. Las actividades proyectadas fomentan el análisis por parte de los estudiantes, de forma interdisciplinaria, de lo que se mantiene de esta identidad en la cultura actual de Cerdeña³.

2.2. La divulgación de la investigación

Resulta necesario puntualizar cómo en los últimos años la divulgación de la investigación, la *Terza missione*, para el caso de las universidades y centros de investigación italianos, se ha convertido en un elemento con un peso cada vez mayor, también para las humanidades. Este conjunto de actividades por las que las universidades y centros de investigación entran en interacción directa con la sociedad promueve la aplicación directa, la valorización y el uso del conocimiento para contribuir al desarrollo social, cultural y económico de la sociedad a través de una relación directa con el territorio y sus actores.

En esta línea, resulta fundamental diseminar el campo de las humanidades para contribuir a mejorar la sociedad. Cabe decir que las grandes

² Sobre este argumento, véase, entre otros, Casula, 1984, 1990; Cioppi, 2012; Conde y Delgado de Molina, 1984; Carbonell - Manconi, 1984; Gallinari - Martí, 2017, pp. 494-503; Manconi, 1984, 1989; Martí, 2014, 2015a; Pillittu, 2014; Petrucci, 2010; Urban, 2000).

³ Sobre el concepto de identidad, véase, entre otros, Balcells, 2009, pp. 83-114; Fabietti, 1995; Guibernau, 2009; Derrida, 1968; Wertsch, 2002.

transformaciones que debemos afrontar, tanto a nivel europeo como global, implican una mayor atención al capital cultural, social y humano, fundamental para contribuir a un crecimiento del propio país. En directa relación con todo lo expuesto, resulta indispensable un sistema educativo de calidad, que se base en la experimentación y en la innovación, y donde el papel que debe tener la investigación resulte crucial. Así, en las estrategias europeas hasta el año 2020 en materia de educación, se concluye que el aprendizaje, para ser mayormente efectivo, debe comprender innovación y creatividad (Bocconi – Kamylyis - Punie, 2004, pp. 104-105). Asimismo, en los principios italianos del *Piano per la formazione dei docenti* (2016-2019), promover la innovación continua se constituye como una prioridad:

Il nostro sistema di istruzione vive e si sviluppa attraverso la continua sperimentazione e innovazione. In questa direzione, il Piano agisce attraverso diversi strumenti per valorizzare l'innovazione, sia a livello di singola scuola, che di intero sistema scolastico (...). Il legame con il mondo della ricerca, non solo a livello di tematiche pedagogiche e metodologiche, va esteso a tutti gli ambiti⁴.

El trabajo de equipo entre investigación, profesorado y dirección escolar que se ha realizado a través de los laboratorios de *Viagiocando* se ha inspirado en estos principios y se ha partido de la premisa que para realizar experiencias innovadoras en las aulas cabe instar, con eficacia, a favorecer el uso de las TIC y los principios del aprendizaje activo.

2.3. Las TIC, procesos activos de aprendizaje, y la enseñanza de la historia

Cuando hablamos de innovar en el campo de las humanidades y su aplicación en la vida escolar, la tecnología ocupa un lugar predominante. Hace ya tiempo que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han dejado de ser una novedad en la vida académica. Las TIC, unidas a distintas estrategias y métodos de aprendizaje, fomentan una mayor motivación y aumentan la empatía en los estudiantes, y también en sus profesores; y por ello su uso es cada vez mayor en las aulas.

Por otro lado, las *digital humanities*, ya sea en la docencia o en la investigación, ocupan cada vez una posición más destacada. De este modo, la

⁴ Piano per la formazione dei docenti. 2016-2019. La buona scuola. MIUR, p. 9. <http://www.istruzione.it/allegati/2016/Piano_Formazione_3ott.pdf> (29 de septiembre de 2017).

tecnología ya no solo ejerce de herramienta facilitadora, sino que también modula el contenido humanístico⁵.

Cabe decir que en la era digital ha cambiado radicalmente el modo cómo se accede y se codifica la información, y, en consecuencia, continúan a cambiar las habilidades de los estudiantes. Por ello, el método magistral como soporte del aprendizaje a menudo no resulta suficientemente eficaz para una clase integrada por nativos digitales (Prensky, 2001; Aliaga - Bartolomé, 2006, pp. 62-64). Presentar un tema a través de la clásica lección, usar una sola fuente, no siempre estimula a los estudiantes a participar en la interpretación de los hechos históricos, en la elaboración de interrogantes, en la creación de opiniones, entre otras habilidades, que, como apunta Luis García-Utrera (2013, p. 3), son necesarias para el desarrollo del pensamiento histórico, pues convierte en muchos casos el enseñamiento y el aprendizaje de la historia en algo que se percibe como tedioso o incomprensible para muchos estudiantes (Verdú⁶).

Desafortunadamente, todavía en algunos entornos de educación formal la aplicación de métodos innovadores topa con algunas resistencias, ya sea por la percepción de complejidad que sienten los docentes al tener que adaptarse a las novedades o por la efectiva falta de tiempo que el temario ofrece para poder incorporar nuevos proyectos. Aun así, para lograr cambios educativos importantes conviene explorar distintas metodologías que, unidas a los recursos tecnológicos, favorezcan la motivación, el rendimiento y el aprendizaje en el aula, además de ayudar igualmente a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y de aprendizaje de la historia. Las TIC hacen más dinámico el desarrollo de las competencias de razonamiento y contribuyen a potenciar en los estudiantes habilidades de pensamiento histórico (García - Utrera, 2013, p. 5; Carretero - Montanero, 2008, pp. 137-139; Trepát - Feliu, 2007, pp. 10-12; García Aretio, 2016, p. 10).

Por otro lado, las metodologías aplicadas en las aulas a la enseñanza de las humanidades tienen en cuenta diferentes tipos de aprendizaje y las inteligencias múltiples (Garner, 1994). Entre ellas, resulta interesante proyectar actividades a través de las metodologías activas, como el aprendizaje colaborativo. Durante el proceso de colaboración, los participantes llegan a unos procesos cognitivos superiores, porque han desarrollado distintas habilidades, como la creatividad, el pensamiento crítico, una mayor capacidad

⁵ <http://elpais.com/elpais/2017/01/30/talento_digital/1485801035_420685.html?id_externo_rsoc=TW_CC> (14 de septiembre de 2017).

⁶ Deseo agradecer a la Dra. Noemí Verdú que me haya permitido leer y citar su trabajo, que todavía se halla en curso de publicación.

de resolución de conflictos, además de responsabilizarse más de su propio aprendizaje (Strijbos - Martens - Jochems, 2004, pp. 403-424; Verdú).

De igual manera, la clase invertida, o *flipped classroom* favorece que los alumnos construyan, por lo menos en parte, sus propios conocimientos (Keenwagwe - Onchwari - Oigara, 2014). Así, los estudiantes tienen que buscar y elaborar materiales, para después exponerlos y compartirlos dentro de clase.

Igualmente, resultan interesantes las metodologías de *role-playing* aplicadas de forma presencial, semipresencial o virtual, como los juegos de rol, el aprendizaje basado en problemas o las metodologías de estudios de casos (Verdú).

Estas estrategias y métodos de aprendizaje resultan, a su vez, muy útiles si se trabaja por proyectos⁷. Además, a través de estas metodologías activas los alumnos pueden utilizar las TIC cuando y donde quieran para acceder, compartir información con flexibilidad y debatir temas entre ellos o con los profesores, lo que resulta un fantástico espacio virtual para el aprendizaje y un valioso complemento de las clases presenciales (Marqués, 2012, pp. 8-9).

2.4. Juego y aprendizaje

Otro aspecto importante en las aulas, más allá de la innovación tecnológica, es el componente lúdico dirigido al proceso de aprendizaje. El juego aplicado a la enseñanza conlleva numerosos beneficios, como el desarrollo de la imaginación y de la inventiva, convirtiéndose así en un recurso para transmitir conocimientos de una forma estimulante, creando una fuerte motivación intrínseca. Por todo ello, la gamificación en el aula mejora el rendimiento de los alumnos y su comportamiento (García Aretio, 2016, p. 18; Verdú; Prieto - Díaz - Montserrat - Reyes, 2014, pp. 76-77; Labrador - Villegas, 2016, pp. 126-127)⁸.

De este modo, y para el tema que nos concierne, distintos *serious games* pensados para enseñar historia, entre otras materias humanísticas, pueden ser usados como una buena alternativa para que el aprendizaje sea una experiencia muy motivadora (Nor - Azizah - Wong, 2009, p. 331). Los resultados de la investigación de Evaristo-Chiyong *et al.* (2016, pp. 46-48) así lo concluyen después de usar los videojuegos como juegos educativos y con temáticas históricas en el aula. Del mismo modo, se pueden considerar otros vehículos lúdicos, como los juegos de rol, o la simple búsqueda del tesoro, que también generan buenos resultados (Verdú).

⁷ Sobre el trabajo por proyectos, véase, entre otros, Blanchard - Muzás.

⁸ <<http://www.realinfluencers.es/2016/12/27/que-tendencias-marcaran-tecnologia-educativa-2017/>> (15 de septiembre 2017).

Por otra parte, como señalan Labrador y Villegas, la gamificación cuenta con un nutrido número de profesionales, pero no siempre de investigadores, por lo que su base científica es a veces discutida (Labrador - Villegas, 2016, p. 128). Por ello, en todo este proceso resulta evidente una necesaria y continua supervisión por parte de expertos, ya sea sobre los contenidos a divulgar (la investigación científica), o sobre los métodos pedagógicos aplicados para la obtención del resultado deseado. Con este espíritu, se ha ideado el *case study* de divulgación científica que se expone a continuación.

3. Viagiocando como experiencia de diseminación

Los laboratorios de *Viagiocando* se han realizado en centros de educación secundaria (ESO) y han sido proyectados pensando en realizar actividades presenciales, como distintas actividades online. Además, también se han previsto visitas a distintos monumentos y museos físicamente y a través de entornos virtuales.

Los centros implicados han sido la Scuola Alfieri de Cagliari y el Instituto de Educación Secundaria Pla Marcell de Cardedeu (Barcelona), así como el Colegio Español María Moliner de Andorra la Vella⁹. Las distintas actividades se han llevado a cabo durante los cursos 2015-2016 y 2016-2017¹⁰.

Entrando de lleno en las actividades efectuadas, cabe decir que se han realizado tres laboratorios con el Colegio Español María Moliner de Andorra y cinco laboratorios más entre las escuelas Alfieri y Pla Marcell, de dos horas por sesión.

Respecto a los laboratorios, en el Colegio Español María Moliner de Andorra la Vella se ha trabajado con tres clases de segundo de educación secundaria, a los que se realizó una sesión presencial por clase, donde, a través de un PowerPoint comentado, se han ilustrado los principales aspectos de las influencias ibéricas en Cerdeña y se ha hablado del concepto de identidad. La segunda parte de la sesión se ha efectuado en un trabajo por grupos, sobre las influencias del catalán y del español en la cultura sarda, a través de un juego

⁹ Deseo agradecer a los profesores Graziella Posadino, Maria Victòria Caner, Francesc Vilalta y Sílvia Folguera su gran empeño, profesionalidad y dedicación. Sin ellos no habría sido posible realizar este *case study*. Del mismo modo, deseo dar las gracias a la dirección de los tres centros y a todos los profesores que han colaborado en la realización de los laboratorios por su disponibilidad.

¹⁰ Sobre los laboratorios realizados en los centros de Cardedeu y de Cagliari, se vea igualmente: Martí, en curso de publicación.

por puntos. De este modo se ha tratado de manera especial las influencias en el mundo religioso, en las tradiciones populares, en la manera de vestir y en la cocina. Posteriormente, los alumnos han trabajado sobre los resultados obtenidos con sus docentes, pudiendo así resolver de manera personalizada sus dudas o curiosidades.

Por otra parte, el resto de actividades han sido proyectadas para ser realizadas entre los alumnos de segundo y tercero de la Scuola Alfieri de Cagliari y el Instituto de Educación Secundaria Pla Marcell. Se ha trabajado individualmente con cada clase para luego confrontar las dos escuelas y sus opiniones a través de la red, dentro de eTwinning, una plataforma dedicada principalmente a los equipos educativos de los centros escolares de los países europeos participantes para comunicarse, colaborar y desarrollar proyectos¹¹. Así, los estudiantes han podido trabajar en red y, a través de foros y chats, continuar comunicando, compartir información, debatir y opinar sobre las propuestas hechas durante los laboratorios. Igualmente, más allá de la parte científica del proyecto, estos dos centros han trabajado para desarrollar con éxito un intercambio *físico* entre las dos clases, en España e Italia, lo que se aprovechó para realizar otros laboratorios *in situ* y seguir así al alumnado en las visitas realizadas durante su permanencia en ambos países.

El espíritu de esta idea del proyecto ha consistido en implicar a los alumnos en un viaje cultural a través de la historia compartida entre Cerdeña y España capaz de conducirnos hasta la actualidad. De este modo, se ha priorizado analizar la presencia de la Corona de Aragón en Cerdeña desde un punto de vista histórico — en particular, dando relevancia a las instituciones — (Floris 1996; Floris - Serra, 1996; Mattone, 1989; Oliva, 2014; Olla, 1984; Sorgia, 2003), artístico (Ainaud de Lasarte, 1984; Anedda, 2012; Goddard King, 2000; Pillitu, 2014; Kirova, 1995; *Retabli. Sardinia: Sacred Art of the Fifteenth and Sixteenth*, 1993; Sari (2003a, 2003b, 2015); Scano, 2003; Serra, 1984; Siddi, 2003; Urban, 2000), lingüístico (Paulis, 1984; Wagner, 1960-1964), de las tradiciones —en especial las religiosas, como las relacionadas con la Semana Santa, con una fuerte influencia española— y de la cultura popular y gastronómica (Meloni, 2011; Pilia, 1991; Piquereddu, 2003, 2004; Porcu Gaias, 2004; Satta, 2003).

Desde el punto de vista metodológico, *Viagiocando* se ha concebido como una serie de laboratorios que dan prioridad al juego y al uso de las tecnologías digitales y de la red como medios conductores de los contenidos que se desea

¹¹ <<https://www.etwinning.net/es/pub/index.htm>> (15 de septiembre de 2017).

divulgar¹². Las sesiones 'presenciales', o a través de las videoconferencias, se han iniciado con una introducción histórica respecto a los contenidos que iban a ser tratados. Se han fomentado los principios del aprendizaje activo en el alumnado a través de las distintas actividades que los estudiantes debían realizar en cada sesión. Así, a través del aprendizaje colaborativo, o principios de la *flipped classroom*, y de la gamificación del aula, se les ha entregado una parte del material, mientras la otra hay que buscarla, crearla, compartirla y debatirla estimulando la creatividad, aumentado su grado de implicación en el proyecto y haciéndolos protagonistas de esta experiencia.

Del mismo modo se ha potenciado el trabajo de trabajo de grupo y de clase durante las sesiones, mientras que se ha desarrollado un trabajo más individual o de grupos más reducidos durante el espacio entre un encuentro y el siguiente, potenciando los grupos formados por ambas nacionalidades para favorecer el espíritu del proyecto, a través del canal eTwining, que ha permitido a su vez monitorizar el trabajo hecho.

Del mismo modo, enseñar historia comporta luchar contra el mito del aprendizaje memorístico de fechas, batallas e informaciones que poco entusiasman y cautivan a la generación que hoy reside en las aulas (Evaristo-Chiyong *et al.*, 2016, p. 35). Por ello se ha trabajado a través de la innovación didáctica, con las TIC y la gamificación, para fomentar el hábito de trabajo de los alumnos a partir de experiencias motivadoras. Ello ha generado una mayor competencia por parte del alumnado en el tratamiento de la información y el mundo digital. Del mismo modo, se ha reforzado la colaboración, la propia responsabilidad y el diálogo en y de la clase, así como el hábito de crearse estrategias de investigación en las que se manejen materiales alternativos al libro de texto (Sobrino, 2013, p. 7).

Siguiendo estas premisas, se ha querido trabajar en torno a los conceptos de memoria, identidad, lugares de memoria y 'yo y el otro', proponiendo actividades que valorizaran, a su vez, el pensamiento democrático. Así, en distintas ocasiones, se ha invitado a los estudiantes a reflexionar sobre la identidad compartida a través de *Playdecide*¹³, un juego de discusión para hablar de manera sencilla y efectiva sobre distintos temas, desde múltiples puntos de vista, o los juegos de rol —en particular a través de la visión de distintos viajeros que entre el siglo XIX y XX visitaron Cerdeña y notaron en su cultura

¹² Los laboratorios se han realizado siguiendo gran parte de los principios expuestos en el segundo apartado del presente trabajo, que van en la línea de la reciente publicación de Sanz, Molero y Rodríguez, 2017.

¹³ <<http://www.playdecide.eu/>> (15 de septiembre de 2017).

una notable influencia ibérica—, que han ayudado a identificarse en el otro y en su cultura para descubrir numerosos puntos en común a través de un pasado compartido (Martí, 2015b). Del mismo modo, han sido de gran ayuda los chats (dentro de eTwinning) en los que los estudiantes han podido compartir información y seguir debatiendo sobre ciertos argumentos, o las distintas herramientas, como las presentaciones con vídeos, audio, PowerPoint, Prezi, etc., así como las líneas del tiempo que permiten crear ejes cronológicos digitales, con la inclusión de elementos audiovisuales y la posibilidad de ser publicados online (Sobrino, 2013, p. 13), o las visitas virtuales empleando la pizarra digital interactiva, o bien los códigos QR, muy útiles, por ejemplo, en una 'búsqueda del tesoro'.

Asimismo, los estudiantes han creado distintas apps con los contenidos de las actividades desarrolladas, en especial las de promoción turística de Cagliari o de Barcelona, a través del trabajo cooperativo de grupos de compuestos por ambas nacionalidades, al mismo tiempo que algunos estudiantes han creado blogs sobre distintos aspectos de lo que han estudiado, o la web del proyecto, en la que están actualmente trabajando.

Naturalmente, no resulta indispensable que todos los aspectos de gamificación del proyecto se realicen completamente a través de las tecnologías. Una prueba de ello es Masterchef Cardedeu, una actividad conclusiva del intercambio en Cataluña presentada como un concurso, en la que los estudiantes, tras una sesión plenaria en la que se les facilitaron los resultados de las últimas investigaciones, por grupos, nos sorprendieron con sus habilidades culinarias reproduciendo distintas recetas sardas con influencias españolas — así como su versión ibérica.

Se trata, como ya hemos apuntado, de un proyecto todavía en curso. Hasta el momento, la experiencia de *Viagiocando* ha implicado a más de 100 estudiantes y a tres países, que han realizado distintas actividades, ya sea presenciales o a través de la red, basadas en el trabajo individual de equipo, de clase y entre las clases.

Por otra parte, desde el punto de vista de la investigación, esta experimentación de divulgación en las escuelas de una investigación todavía en curso ha sido una experiencia de ida y vuelta de los conocimientos, algo que, creemos, nos ha enriquecido desde el punto de vista científico y despertado nuevas ideas e intereses que pueden traducirse en nuevas líneas de investigación. Del mismo modo, cabe decir que hacer revivir los elementos de la cultura sarda con una raíz ibérica en las aulas representa una ventana abierta, en parte aún por explorar, que ayuda a ampliar y enriquecer la visión de la identidad de Cerdeña y de sus habitantes, así como difundir cuanto en común une a esta isla con los territorios ibéricos.

Este último aspecto significa, igualmente, la posibilidad de fortalecer y aumentar las relaciones culturales, científicas y económicas —véase el turismo cultural, creativo y escolar—, o las relaciones comerciales e institucionales entre España y Cerdeña, así como con las otras regiones de la antigua Corona de Aragón del resto de Italia.

4 Reflexiones finales

Los elementos identitarios de la cultura sarda que presentan una evidente —y no por ello siempre reconocida— influencia ibérica han sido y son numerosos. Las últimas investigaciones en este campo así lo evidencian. Asimismo, transferir los resultados de la investigación en la escuela resulta de fundamental importancia. Por ello, siguiendo las propuestas de la Unión Europea, que promueve el entendimiento mutuo entre regiones diferentes de Europa para mejorar la cohesión interna, se ha ideado en los laboratorios de *Viagiocando*, que persiguen la finalidad de analizar y transmitir los lazos de identidad del pasado, que todavía siguen vivos, en gran medida y en la actualidad, entre la península Ibérica y la isla de Cerdeña.

Para ello, las escuelas de educación secundaria representan un espacio ideal como campo de estudio, del mismo modo que las nuevas tecnologías aplicadas a la didáctica, conjuntamente con la gamificación del aula, se configuran como los vehículos ideales para realizar esta experiencia. Los recursos multimedia son de gran ayuda para simular momentos de la historia, reconstrucciones gráficas del pasado y, junto con las redes sociales, los blogs y las apps, se transforman en herramientas imprescindibles para dar a conocer el patrimonio material e inmaterial al estudiante en la era digital. En especial, permiten personalizar las experiencias y compartirlas inmediatamente, generar *feedback* sobre lo visto, aprendido, vivido o experimentado, e intercambiar valiosas informaciones entre los participantes del laboratorio.

Por otro lado, *Viagiocando* ha sido una experiencia de aprendizaje por proyectos y de aprendizaje activo que ha permitido a los docentes ampliar el temario (no solamente en historia) y ha gozado de una muy buena respuesta a nivel motivacional de los alumnos, mejorando así el nivel de atención y de implicación, y, por ende, el rendimiento de la clase en general, e incluso en determinados casos particulares con dificultades de aprendizaje o de inserción social.

Del mismo modo, este proyecto ha generado en los alumnos implicados una mayor comprensión de la historia del Mediterráneo desde la Edad Media hasta nuestros días, así como sobre los lazos que unen a los países estudiados, lo que

ha ayudado a incrementar un sentido natural de aceptación de la diferencia y del pensamiento democrático.

Respecto a los profesores, este proyecto está permitiendo compartir conocimientos en el campo de la investigación histórica entre las regiones del sur de Europa como resultado de la divulgación de la investigación. Se han compartido también métodos y tecnologías aplicadas a la didáctica, lo que ha contribuido a crear una primera parte de una red, que se espera que con nuevas ediciones de estos laboratorios y otras actividades afines continúe incrementándose¹⁴. Igualmente, se han obtenido distintos productos finales creados por los estudiantes, como vídeos, textos de presentación y apps interactivas, que reflejan las principales cuestiones identitarias sobre las que se ha trabajado en el proyecto.

Así es como se ha insistido en la interacción de los estudiantes de los diferentes países implicados, promoviendo el trabajo en grupos mixtos, con la finalidad de compartir y conocer mejor la propia identidad, historia y cultura.

Como aspecto crítico, conviene no obviar, cuando se proyectan actividades y laboratorios de esta índole en la escuela, la dificultad no indiferente para el mismo docente de poder congeniar estas actividades dentro del temario y las propias horas académicas. Las horas semanales dedicadas al enseñamiento de la historia en las tres realidades que se han observado son pocas, incluso para albergar el mismo temario, y puede resultar a menudo sumamente complicado integrar este proyecto con otros nuevos y nuevas actividades.

Del mismo modo, el impacto de las nuevas tecnologías e innovaciones pedagógicas en educación inciden en buena medida sobre el diseño educativo y deben contribuir a dar una respuesta eficaz a los cambios que se están produciendo en la sociedad y que se reflejan en las aulas (Aliaga, Bartolomé, 2006, pp. 82-83). Cabe decir, por tanto, que el uso de las TIC y la gamificación del aula no aseguran una enseñanza y un aprendizaje de calidad, que obtenga

¹⁴ En el plano de formación de los docentes, promovido por el Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca italiano entre el 2016-2019, una de las prioridades pasa por elevar la calidad de los procesos formativos, y uno de los objetivos para obtenerlo es favorecer la formación en el extranjero y la colaboración internacional de los docentes. "Scambi internazionali e formazione all'estero contribuiscono alla crescita del nostro capitale umano, allo sviluppo e alla condivisione di pratiche innovative e, in alcuni casi, alla creazione di comunità di pratiche durevoli e stimolanti", Piano per la formazione dei docenti. 2016-2019. La buona scuola. MIUR. «Scambi internazionali e formazione all'estero contribuiscono alla crescita del nostro capitale umano, allo sviluppo e alla condivisione di pratiche innovative e, in alcuni casi, alla creazione di comunità di pratiche durevoli e stimolanti», pp. 78. <http://www.istruzione.it/allegati/2016/Piano_Formazione_3ott.pdf> (29 de septiembre de 2017).

los resultados deseados, sino que detrás de ello debe haber el diseño de una metodología coherente, fruto de la colaboración entre docentes e investigadores en distintas materias humanísticas.

Bibliografía

- Ainaud de Lasarte, Joan (1984) 'La pittura sardo-catalana', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (Coords.), *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 111-124.
- Aliaga, Francisco - Bartolomé, Antonio R. (2006). 'El impacto de las nuevas tecnologías en Educación', en Escudero, Tomás - Correa, Ana (Coords.) *Investigación en Innovación Educativa*. Madrid: La Muralla, pp. 55-88.
- Anedda, Damiano (2012) 'Le cappelle medievali della Cattedrale di Santa Maria di Castello a Cagliari. Edificazione, occlusione, restauro', *RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, 8, pp. 5-34.
- Balcells, Albert (2009) 'Els llocs de memoria', en Casassas, Jordi (coord.), *Les identitats a la Catalunya Contemporània*. Cabrera de mar: Galerada, pp. 83-114.
- Blanchard, Mercedes - Muzás, M^a Dolores (2016) *Los Proyectos de Aprendizaje: Un marco metodológico clave para la innovación*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Bocconi, Stefania - Kamylyis, Panagiotis - Punie, Yves (2012) 'Creative classrooms: A Systemic Approach for Mainstreaming ICT-Enabled Innovation for Learning in Europe', en Cerone, Antonio - Persico, Donatella - Fernandes, Sara - Garcia-Perez, Alexeis - Katsaros, Panagiotis - Shaikh, Siraj Ahmed - Stamelos, Ioannis (Eds.), *Information Technology and Open Source: Applications for Education, Innovation, and Sustainability*. (SEFM 2012 Satellite Events, InSuEdu, MoKMaSD, and OpenCert. Thessaloniki, Greece, October 1-2, 2012). Berlin, Heidelberg: Springer, pp. 104-120.
- Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coords.) (1984) *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale.
- Carretero, Mario - Montanero, Manuel (2008) 'Enseñanza y aprendizaje de la historia: aspectos cognitivos y culturales', *Cultura y Educación*, 20, 2, pp. 133-142.
- Casula, Francesco C. (1984) *Sardegna catalano aragonese: profilo storico*. Sassari: 2D editrice Mediterranea.
- . (1990) *La Sardegna aragonese*. Sassari: Chiarella.

- Cioppi, Alessandra (2012) *Le strategie dell'invincibilità. Corona d'Aragona e Regnum Sardiniae nella seconda metà del Trecento*. Cagliari: ISEM-CNR (Collana Europa e Mediterraneo. Storia e immagini di una comunità internazionale).
- Conde y Delgado de Molina, Rafael (1984) *Castell de Càller. Cagliari catalano-aragonese*. Cagliari: Edizioni della Torre.
- Derrida, Jacques (1968) *La différance*. Paris: Ed. du Seuil.
- Evaristo-Chiyong, Inés S. - Vega-Velarde, M. Vanessa - Navarro Fernández Ricardo - Nakano Osos, Teresa (2016). 'Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú', «RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia», 19, 2, pp. 35-52, <<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/15569>> (26 de septiembre de 2017).
- Fabietti, Ugo (1995) *L'identità etnica. Storia e critica di un concetto equivoco*. Roma: IS.
- Floris, Francesco (1996) *Feudi e feudatari in Sardegna*, 2 vols. Cagliari: Ed. della Torre.
- Floris Francesco - Serra, Sergio (1996) *Storia della nobiltà in Sardegna: genealogia e araldica delle famiglie nobili sarde*. Cagliari: Edizioni della Torre.
- Gallinari, Luciano - Martí, Esther (2017) 'The Medieval Heritage: Islands and Territories with a Specific Identity?', in Sabaté, Flocel (Coord.), *The Crown of Aragon: a singular Mediterranean Empire*. Brill: Leiden (Brill's Companions to European History, 12), pp. 484-509.
- García Aretio, Lorenzo (2016) 'El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual', *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19, 2, pp. 09-23, <<http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>> (21 de septiembre de 2017).
- García-Utrera, Luis (2013) 'Herramientas tecnológicas para aprender historia en Primaria', *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 46, pp. 1-13. <<http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/79>> (21 de septiembre de 2017).
- Goddard King, Georgiana (2000) *Pittura sarda del Quattro-Cinquecento*. Cagliari: Ilisso.
- Guibernau, Montserrat (2009) 'Què és la identitat nacional?', en Casassas, Jordi (coord.) *Les identitats a la Catalunya contemporània*. Cabrera de Mar: Galerada.
- Keenwge, Jared - Onchwari, Grace - Oigara, James N. (2014) *Promoting Active Learning through the Flipped Classroom Model*. USA: Information Science Reference.

- Kirova, Tatiana K. *et al.* (1995) *Cagliari. Quartieri storici. Stampace*. Cagliari: Comune di Cagliari.
- Labrador, Emiliano - Villegas, Eva (2016), 'Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente', *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19, 2, pp. 125-142, <<http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.15748>> (26 de septiembre de 2017)
- Manconi, Francesco (1984) 'L'eredità culturale', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coords.) *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 217-237.
- (1999) "'De no poderse desmembrar de la Corona de Aragón": Sardegna e i Paesi catalani, un vincolo lungo quattro secoli', *Archivio sardo. Rivista di studi storici e sociali*, 1, pp. 43-65.
- Marqués, Pere (2012) 'Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones', *3Ciencias*, pp. 1-15.
- Martí, Esther (2014) 'La identidad catalana en Cerdeña', en Oliva, A. Maria - Schena, Olivetta (coords.), *Sardegna Catalana*. Barcelona: IEC, pp. 229-255.
- (2015a) 'Corona de Aragón e identidad en la Cerdeña bajomedieval', Guia, Lluís - Mele, M. Grazia - Tore, Gianfranco (coords.) *Identità e frontiere. Politica, economia e società nel Mediterraneo (secc. XIV-XVIII)*. Milano: Franco Angeli, pp. 23-32.
- (2015b) *Fragmentos de identidad catalana en la cultura sarda a través de la visión de los viajeros del siglo XIX y XX en Cerdeña*, in Gallinari, Luciano - Sabaté, Flocel (Eds.) *Tra il Tirreno e Gibilterra: un Mediterraneo iberico?*. Cagliari: ISEM-CNR, pp. 695-747.
- 'Dissemination in History and the project *Between the Iberian world and Sardinia: "Viagiocando" throughout History to the present*', en Martí, Esther (Ed.) *Teaching and Valuing the History of Sardinia. Reflections, Experiences and Best Practices*. Cagliari: ISEM-CNR, (Collana *Europa e Mediterraneo. Storia e immagini di una comunità internazionale*), en curso de publicación.
- Mattone, Antonello (1989) 'Le istituzioni e le forme di governo', en Anatra, Bruno - Mattone, Antonello - Turtas, Raimondo (coords.) *Storia dei sardi e della Sardegna. L'Età moderna. Dagli Aragonesi alla fine del periodo Spagnolo*. III, Milano: Jaca book, pp. 217-252.
- Meloni, M. Giuseppina (2011) *Il Santuario della Madonna di Bonaria. Origini e diffusione di un culto*. Roma: Viella.

- Nor, Azan - Azizah, Jaafar - Wong, Sen Y., (2009) 'Digital Game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history', *WSEAS Transactions on Computers*, 8, 2, pp. 322 - 333.
- Oliva, Anna M. (2014) 'Cagliari catalana nel Quattrocento. Società, memoria, identità', en Meloni, M. Giuseppina (a cura di) *Élites urbane e organizzazione sociale in area mediterranea fra tardo medioevo e prima età moderna*. Cagliari: ISEM-CNR, pp. 91-133.
- Oliva, Anna M. - Schena, Olivetta (coords.) (2014) *Sardegna Catalana*. Barcelona: IEC.
- Olla Repetto, Gabriella (1984) 'L'Amministrazione Regia', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coord.), *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 47-50.
- Paulis, Giulio (1984) 'Le parole catalane dei dialetti sardi', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coords.) *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 155-163.
- Petrucci, Sandro (2010) *Cagliari nel Trecento. Politica, istituzioni, economia e società. Dalla conquista aragonese alla guerra tra Arborea ed Aragona (1323-1365)*. Tesi di Dottorato in 'Antropologia, Storia medievale, Filologia e Letterature del Mediterraneo Occidentale in relazione alla Sardegna' (XX ciclo). Università degli Studi di Sassari, a.a. 2005-2006.
- Pilia, Fernando (1991) 'Influsso della cultura catalana sulle tradizioni popolari sarde', *Quaderni Bolotanesi*, 17, pp. 481-492.
- Pillitu, Aldo (2014) 'La civiltà artistica catalana in Sardegna', en Oliva, Anna M. - Schena, Olivetta (coords.) *Sardegna Catalana*. Barcelona: IEC, pp. 297-346.
- Piquereddu, Paolo (2003) 'Note di storia dell'abbigliamento in Sardegna', en Pau, Anna (coord.), *Costumi, Storia, Linguaggio e Prospettive del Vestire in Sardegna*. Nuoro: Ilisso, pp. 15-59.
- (2004). 'Magia e ornamenti preziosi', en Piquereddu, Paolo (coord.), *Gioielli. Storia, linguaggio, religiosità dell'ornamento in Sardegna*. Nuoro: Ilisso, pp. 317-369.
- Porcu Gaias, Marisa (2004) 'La diffusione del gioiello nella Sardegna medioevale e moderna. I corredi delle classi dominanti e i "tesori" delle chiese', en Piquereddu, Paolo (coord.) *Gioielli. Storia, linguaggio,religiosità dell'ornamento in Sardegna*. Nuoro: Ilisso, pp. 45-79.
- Prieto, Alfredo - Díaz, David - Montserrat, Jorge - Reyes, Eduardo (2014) 'Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario', *ReVisión*, 7,2, pp. 76-92.

- Retabli. *Sardinia: Sacred Art of the Fifteenth and Sixteenth Centuries* (1993). Cagliari: M&T Sardegna.
- Sanz, P. - Molero, J. M. - Rodríguez, D. (Eds.) (2017) *La historia en el aula. Innovación docente y enseñanza de la historia en la educación secundaria*. Lleida: Milenio, 2017.
- Sari, Aldo (2003a) 'L'architettura del cinquecento', en Marconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. I, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 74-89.
- (2003b) 'L'architettura del Seicento', en Marconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. II, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 106-123.
- (2015) 'Assimilazione, rielaborazione e permanenze in Sardegna di linguaggi architettonici e di modalità costruttive propri del gotico catalano', en Martorelli, Rossana (coord.) *Itinerando Senza confini dalla preistoria ad oggi Studi in ricordo di Roberto Coroneo*. vol. 1.2, Perugia: Morlacchi editore, pp. 939-963.
- Satta, M. Margherita (2003) 'La religiosità popolare', en Marconi, Francesco (coord.), *La società sarda in età spagnola*. I, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 174-183.
- Scano, M. Grazia (2003) 'La pittura del Seicento', en Manconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. II, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 124-153.
- Serra, Renata (1984) 'L'architettura sardo-catalana', en Carbonell, Jordi - Manconi, Francesco (coord.) *I catalani in Sardegna*. Milano: Silvana Editoriale, pp. 125-154.
- Siddi, Lucia (2003) 'La pittura del Cinquecento', en Manconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. I, Cagliari: Ed. della Torre, pp. 90-109.
- Sobrino, Diego (2013). 'El trabajo con blogs en Ciencias Sociales, Geografía e Historia', in «Clío. History and History teaching», 39, pp. 1-49, <<http://clio.rediris.es/n39/articulos/Sobrinoclio39.pdf>> (29 de septiembre de 2017).
- Sorgia, Giancarlo (2003) 'Le città regie', en Manconi, Francesco (coord.) *La società sarda in età spagnola*. Cagliari: Ed. della Torre, I, pp. 38-47.
- Strijbos, Jan. W. - Martens, Rob. - Jochems, Wim (2004) 'Designing for interaction: Six steps to designing computer-supported group-based learning', *Computers and Education*, 42, 4, pp. 403-424.
- Trepat, Cristòfol A. - Feliu, Maria (2007) 'La enseñanza y el aprendizaje de la historia mediante estrategias didácticas presenciales con el uso de nuevas tecnologías', *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 21, pp. 3-13.

Urban, Maria Bonaria (2000) *Cagliari catalano aragonese. Topografia e insediamento*. Pisa: Edizioni ETS.

Verdú, Noemí 'The role of ICT as a resource for the teaching and learning of History', en Martí, Esther (Ed.) *Teaching and Valuing the History of Sardinia. Reflections, Experiences and Best Practices*. Cagliari: ISEM-CNR, (Collana *Europa e Mediterraneo. Storia e immagini di una comunità internazionale*), en curso de publicación.

Wagner, Max L. (1960-1964) *Dizionario etimologico sardo*. Heidelberg: Carl Winter, III.

Wertsch, James V. (2002). *Voices of collective remembering*. Cambridge: Cambridge University Press.

Curriculum vitae

Esther Martí es doctora en Historia e investigadora del ISEM-CNR. Entre sus principales líneas de investigación destaca la historia parlamentaria en la Corona de Aragón en la Baja Edad Media y sus relaciones con el mundo urbano. Igualmente, se ha ocupado de historia, identidad, memoria y cultura de los territorios de la Corona de Aragón, analizando con particular atención la identidad ibérica en Cerdeña, desde la Edad Media hasta la actualidad. Esta línea de investigación ha producido distintos capítulos de libros, artículos y *papers* en congresos internacionales, entre ellos: (2014). 'La identidad catalana en Cerdeña', en Oliva, Anna M. - Schena, Olivetta (coord.) *Sardegna Catalana*. Barcelona: IEC, pp. 229-255; (2015). 'Corona de Aragón e identidad en la Cerdeña bajomedieval', en Guia, Lluís - Mele, M. Grazia - Tore, Gianfranco (coords.) *Identità e frontiere. Politica, economia e società nel Mediterraneo (secc. XIV-XVIII)*. Milano: Franco Angeli, pp. 23-32; (2016) 'Turismo entre Historia e Identidad. Nuevas propuestas para el sur de Cerdeña', *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 2, 1, pp. 145-165; Gallinari, L. - Martí, E. (2017) 'The Medieval Heritage: Islands and Territories with a Specific Identity?', en Sabaté, Flocel (Coord.) *The Crown of Aragon: a singular Mediterranean Empire*. Brill: Leiden, pp. 484-509.

Musica nuova per Monte Sirai - Archeologia in musica¹

New Music for Monte Sirai - Archeology in music

Giovanna Pietra - Maria Gerolama Messina - Emilio Capalbo
(Soprintendenza per i Beni Archeologici - Conservatorio G. P. da Palestrina)

Riassunto

Il progetto *Musica nuova per Monte Sirai* nasce dalla volontà di sperimentare nuove strategie di valorizzazione del patrimonio culturale, creando sinergie tra istituzioni deputate a fare cultura e opportunità per i giovani di partecipare in maniera diretta.

L'idea era raccontare il sito archeologico di Monte Sirai anche con il linguaggio della musica all'interno di uno strumento di comunicazione agile e innovativo come una app, affidando il racconto a giovani compositori e musicisti, con il duplice risultato di avvicinare i giovani artisti all'archeologia e di dare all'archeologia la freschezza e la creatività dei giovani artisti.

Parole chiave

App mobile; archeologia; musica; composizione; didattica.

Abstract

The project *New music for Monte Sirai* was born from the desire to experience new strategies for enhancing cultural heritage, creating synergies between institutions dedicated to culture and opportunities for young people to participate directly.

The idea was to tell the archaeological site of Monte Sirai also with the language of music within an agile and innovative communication tool as an app, entrusting the tale to young composers and musicians, with the double result of bringing young artists closer to archeology and to give archeology the freshness and creativity of young artists.

Keywords

Mobile App; Archeology; Music; Composition; Didactics.

1. Monte Sirai, ricerca, tutela e valorizzazione. – 2. Il progetto didattico: l'ideazione. – 3. Il progetto didattico: l'apprendimento. – 4. Il progetto didattico: prima lettura e registrazione. – 5. Il progetto didattico: i concerti. – 6. Il progetto didattico: conclusioni. – 7. L'inizio. – 8. L'impostazione del lavoro. – 9. Cosa significa comporre 'musica contemporanea'? – 10. Le composizioni per il progetto 'Monte Sirai'. – 11. Conclusioni. – 12. Bibliografia. – 13. Immagini. – 14. Curriculum vitae.

¹ Il paragrafo 1 è stato scritto da Giovanna Pietra; i paragrafi 2, 3, 4, 5, 6 e 13 da Maria Gerolama Messina; i paragrafi 7, 8, 9, 10 e 11 da Emilio Capalbo.

1. Monte Sirai, ricerca, tutela e valorizzazione

La storia contemporanea di Monte Sirai (Carbonia) inizia ufficialmente nel 1963, quando si avviarono le prime indagini archeologiche sul sito per il comune volere della Soprintendenza alle Antichità di Cagliari e in particolare di Ferruccio Barreca e dell'Istituto di Studi del Vicino Oriente dell'Università di Roma diretto da Sabatino Moscati, con il supporto delle Istituzioni Locali².

Nel Mediterraneo sono relativamente pochi gli insediamenti fenici e punici indagabili in estensione e privi di sovrapposizioni successive, così Monte Sirai si candida, sin dal primo momento, a divenire un autentico laboratorio di ricerca sulla civiltà fenicio-punica e sulla Sardegna arcaica.

Nacque allora una vera e propria 'scuola di archeologia', nella quale archeologi e tecnici di Soprintendenza, Università, Enti di Ricerca, Istituzioni Locali, attività private e studiosi stranieri hanno lavorato e lavorano tutt'oggi fianco a fianco.

La Soprintendenza alle Antichità è diventata Soprintendenza per i Beni Archeologici e poi Soprintendenza Archeologia e poi Soprintendenza Archeologia Belle Arti e Paesaggio; all'Istituto di Studi per il Vicino Oriente si è avvicinata l'Università di Sassari; il cantiere regionale è stato sostituito dalla società ATI-Ifras.

Cambiano i nomi e le persone. Ma la strada tracciata da Ferruccio Barreca e Sabatino Moscati è, da oltre 50 anni, la via maestra di Monte Sirai: un luogo di incontro, un cantiere di formazione per generazioni di archeologi, una fabbrica di conoscenza, un laboratorio di ricerca, un'opportunità di lavoro.

Il pianoro di ruderi, rovi e macchia dove nel 1963 è iniziata questa grande avventura è diventato un parco archeologico, che risulta però pressoché sconosciuto al di fuori dell'ambiente scientifico.

Il parco vanta il non invidiabile risultato di 5/6 mila visitatori l'anno, che significa che non funziona come 'attrattore culturale' nemmeno a livello locale.

Un tema ricorrente per la gestione del patrimonio culturale è il 'mettere in rete'. Ma occorre superare l'idea di una semplicistica messa in rete di risorse culturali puntuali in un'ottica di produttività economica. Piuttosto il tema è quello della *ri-connessione* dei siti con il proprio contesto, inteso sia come luogo fisico-geografico sia come memoria/coscienza collettiva, anche in un orizzonte più ampio che riconosce nel Mediterraneo un'origine comune: non isole di ruderi, 'oggetti da museo', circoscritti in angusti confini territoriali e temporali, ma componenti di un insieme riconoscibile, storicamente stratificato fino alla

² La bibliografia relativa alle ricerche archeologiche a Monte Sirai è immensa, da ultimo per un inquadramento generale e per i rimandi agli studi precedenti cfr. Guirguis, 2015

forma attuale, che è il risultato, per altro provvisorio e valido solo per il momento in cui viene percepito, della continuità di vita. In una percezione dinamica del patrimonio quale valore del presente e non solo testimonianza del passato o 'bellezza' da 'vendere'. Con ricadute importanti, e forse più durature, sia sulla capacità di tutelare il patrimonio sia sulla sostenibilità della sua valorizzazione, supportando con contenuti qualificati da un lato il combinato di norme necessario alla tutela, dall'altro la necessità di ottimizzare le risorse economiche e strumentali, creare economie di scala e rendere complementari e non alternative le offerte culturali³.

Nasce nell'ambito di questa riflessione, alla luce di quello che è il compito costituzionale della Soprintendenza e dei principi dell'indivisibilità del processo di ricerca, tutela e valorizzazione e della cooperazione tra istituzioni, l'idea di raccontare Monte Sirai mediante uno strumento, un'applicazione per dispositivi mobili, che ormai sembra diventato irrinunciabile per qualunque cosa nella quotidianità e, quindi, potenzialmente incisivo anche per contribuire a quella memoria/coscienza collettiva. Non come alternativa né come supporto alla visita, non come sostituto della conoscenza ma incentivo alla conoscenza dei 2700 anni di storia di Monte Sirai, dalla nascita allo sviluppo, dall'abbandono alla riscoperta.

Per realizzare la app abbiamo scelto di seguire la via maestra di Monte Sirai: quella del 'fare cultura' insieme, della sperimentazione, della formazione, del laboratorio.

Nel progetto sono stati coinvolti archeologi e tecnici della Soprintendenza, ricercatori e allievi dell'Università di Sassari che hanno redatto i testi, selezionato le immagini e impostato il racconto su tre temi principali: la storia del sito, le testimonianze archeologiche, la storia degli scavi; mentre gli aspetti

³ Il tema è stato al centro delle attività del progetto europeo *ArcheoMedSites. Tutela, valorizzazione e qualità della gestione. Applicazione dei modelli di gestione nei siti archeologici e nei contesti urbani*, che aveva quale obiettivo principale la proposta di linee guida per la tutela, la valorizzazione e la gestione dei siti archeologici del Mediterraneo, in particolare nei contesti urbani, attraverso l'analisi dei siti target (Italia: Cagliari-Tuvixeddu, Carbonia-Monte Sirai, Paestum, Velia; Libano: Tiro; Tunisia: Cartagine e Kerkouane) e la predisposizione di un piano per la loro gestione, nella prospettiva del confronto e della condivisione di prassi ed esigenze comuni, della partecipazione e dello scambio di conoscenze e metodologie, del coinvolgimento attivo di soggetti privati e del rafforzamento della collaborazione istituzionale. Il progetto, finanziato nell'ambito del programma ENPI CBC MED Bacino del Mediterraneo 2007-2013, si è svolto negli anni 2014-2015 sotto la guida del MiBACT – Segretariato Generale – Servizio I, soggetto capofila in partenariato con la Tunisia – Institut National du Patrimoine e il Libano – Ministero della Cultura; Soprintendenza Archeologia della Sardegna; Soprintendenza Archeologia della Campania; Università degli Studi di Sassari; Comune di Firenze; Comune di Siena; Comune di Carbonia; FederCulture; Ricerca e Cooperazione. Cfr. Colavito - Ariano - D'Annibale, 2016.

informatici sono stati curati dall'ATI Ifras⁴.

Il valore aggiunto del progetto, di per sé non particolarmente originale, è la musica.

Volevamo usare la musica non come semplice accompagnamento di immagini e testo, anzi piuttosto ribaltare lo schema della 'colonna sonora' e usare la musica come linguaggio per narrare Monte Sirai e la sua storia, con le immagini e il testo a supportarne l'ascolto.

Ci siamo rivolti al Conservatorio, dove creare e fare musica si insegnano e si imparano, dove l'idea un po' astratta che avevamo avrebbe potuto incontrare la freschezza, la creatività e la sensibilità dei giovani compositori e musicisti.

In sintonia con la vocazione propria di Monte Sirai e con i compiti istituzionali dei Servizi Educativi della Soprintendenza è stato ideato il progetto didattico *Musica nuova per Monte Sirai*, che – non mi sembra inopportuno ricordarlo – ha avuto un costo vivo di € 275,00 per il noleggio del pullman con il quale abbiamo portato i giovani compositori del Conservatorio e i loro maestri, molti dei quali per la prima volta, a Monte Sirai.

2. Il progetto didattico: l'ideazione

Il settore dei Servizi Educativi del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali ha il compito istituzionale di ideare, elaborare e realizzare progetti didattici sperimentali per l'educazione al patrimonio culturale, rivolti a scuole di ogni ordine e grado, quale proposta di ricerca e approfondimento di contenuti specifici e/o di temi trasversali rispetto alla programmazione curricolare. I progetti prevedono lo svolgimento di diverse attività destinate a studenti, docenti e famiglie come percorsi didattici, laboratori creativi, tecnico-artistici e multimediali, esperienze di alternanza scuola/lavoro, stage e tirocini, conferenze e corsi di aggiornamento.

Lo scopo principale risiede nel favorire la conoscenza del patrimonio culturale e contribuire alla formazione di cittadini consapevoli della sua importanza quale bene comune del Paese, strumento di crescita e di integrazione sociale.

⁴ Nelle more di pubblicazione di questi Atti la convenzione tra la Regione Autonoma della Sardegna e la società ATI Ifras, che ha consentito per diversi anni una fattiva collaborazione nella ricerca, tutela e valorizzazione di Monte Sirai (e di altri siti archeologici della Sardegna), non è stata rinnovata e pertanto non è stato, ancora, possibile completare il progetto. Ringrazio in particolare l'Ing. Remigio Pireddu con il quale abbiamo condiviso, con entusiasmo, lo spirito di questa iniziativa. Ci auguriamo che, attraverso altre formule che stiamo attivando, il progetto possa in tempi ragionevolmente brevi arrivare a conclusione.

I progetti di educazione al patrimonio si articolano sui temi della salvaguardia, tutela, conservazione e fruizione, prevedono percorsi di apprendimento, di informazione scientifica e di divulgazione, indirizzati a destinatari diversificati per fasce di età.

Nel corso dei progetti si procede alla raccolta di materiali didattici, sussidi audiovisivi e prodotti multimediali, attività redazionali e pubblicazione di strumenti editoriali per varie categorie di pubblico.

Incontrarsi con l'arte significa conoscere, capire, emozionarsi; dunque arricchirsi attraverso la condivisione di un bene che appartiene a tutti.

Il progetto 'Musica nuova per Monte Sirai', nato per concretizzare l'idea della App sul sito archeologico, è stato attivato mediante una Convenzione tra il Conservatorio di Musica G. P. da Palestrina di Cagliari e la Soprintendenza Archeologia della Sardegna con durata biennale.

L'idea di far realizzare i temi musicali di fondo a giovani compositori e farli eseguire da altrettanto giovani musicisti nasceva quindi dall'intento di coinvolgere e supportare i ragazzi nell'avviamento al lavoro nel Settore Culturale.

3. Il progetto didattico: l'apprendimento

Il progetto prevedeva una prima fase conoscitiva a cura dei funzionari della Soprintendenza mediante una lezione frontale, indispensabile per far conoscere i contenuti storici e documentari relativi al sito archeologico, sconosciuto alla maggior parte degli allievi; una breve storia degli scavi pregressi e di quelli attuali e la fornitura di materiale informativo sul sito e sulla ricerca archeologica in generale. (Foto 1)

L'argomento ha suscitato subito un notevole interesse nei ragazzi, particolarmente nei confronti degli aspetti più caratterizzanti del sito: le sepolture, i riti del tophet, le abitazioni e le strade, le mura. (Foto 2)

Forse la scintilla creativa è scoccata durante la seconda fase, nel corso della visita all'antica città con i funzionari della Soprintendenza; l'indubbio antico fascino del luogo e lo spettacolare panorama a 360° (... *senza parole*) devono aver stimolato la creatività dei giovani compositori (Foto 3). Lentamente i luoghi e le atmosfere hanno suscitato un prevedibile impatto emotivo: le piccole, commoventi urne cinerarie dei bambini del tophet (*Gutta cavat lapidem*) (Foto 4) e la malinconica semplicità delle tombe a camera della necropoli, la cui severa struttura ipogea deve aver suggerito strani ed improbabili contrasti tra l'umida e fredda atmosfera interna e la solare luminosità dell'esterno (*La nave di Mot*) (Foto 5).

Quanto poi all'abitato, una sorta di nostalgica affinità con gli antichi abitanti deve aver suggerito l'impalpabile percezione della loro presenza nell'iterativo e monotono susseguirsi dei resti di strade e case (*Sor e Memorie*) (Foto 6/7).

Infine il seducente fascino del sito e i racconti e le spiegazioni sull'evoluzione degli scavi, devono aver stimolato un'idea *romantica* sul mestiere degli archeologi e sulle loro attività sul campo, a giudicare dai titoli delle due sezioni dedicate ai personaggi: *Eterea nostalgia* e *Sacred Silence* (Foto 8/9).

4. Il progetto didattico: prima lettura e registrazione

I giovani compositori, guidati e supportati dai Maestri di Composizione Emilio Capalbo e Ettore Carta, hanno lavorato per un intero anno ed infine, nel maggio del 2016, hanno concluso il lavoro creativo.

A questo punto il Conservatorio ha attivato due componenti fondamentali per la prosecuzione e la buona riuscita del progetto.

Innanzitutto ha avviato Scisma, un laboratorio multidisciplinare dedicato alla elaborazione ed esecuzione dei brani ideati nelle classi di Composizione e allo studio di partiture del '900 e contemporanee. L'Ensemble, formato da giovani strumentisti diplomati o ancora in corso, diretto dal M° Nicola Manca e curato nelle parti esecutiva e compositiva dai Maestri Riccardo Leone e Christian Cassinelli, ha subito avviato lo studio e la sperimentazione dei brani (Foto 10/11).

L'Istituzione Musicale ha inoltre messo a disposizione strumenti, operatori e sala, indispensabili per la registrazione dei brani da inserire nella App.

Per più e più volte, da autentici professionisti, gli strumentisti di Scisma e gli autori hanno provato e messo a punto le 7 composizioni, ripetendo l'esecuzione dei brani o di parte di essi innumerevoli volte fino al raggiungimento dell'ottimizzazione del suono, ogni volta con la stessa inossidabile serietà, competenza, entusiasmo e passione per il proprio lavoro (Foto 12/13/14).

Tutte le fasi del progetto sono state documentate con foto e filmati dai fotografi della Soprintendenza con la speranza di poter utilizzare il materiale in un secondo momento per far conoscere, anche fuori dalla Sardegna, questo innovativo ed emozionante progetto⁵. Tra gli aspetti più che positivi dell'esperienza multidisciplinare, dobbiamo inoltre annoverare il grande e coinvolgente affiatamento sorto tra gli elementi dell'ensemble ed i compositori,

⁵ Nel segnalare la professionalità e competenza dei fotografi della Soprintendenza impegnati in questo progetto, ringrazio particolarmente Claudio Buffa, Leonardo Corpino e Ignazio Sechi per la partecipazione e la grande disponibilità dimostrate in ogni occasione.

sotto la costante e attenta guida esperta dei Maestri responsabili del Laboratorio. Un esempio particolarmente ben riuscito di avviamento all'attività professionale in un ambiente sereno e di continua collaborazione in cui l'intesa e la stima reciproche svolgono la fondamentale funzione di impulso propulsivo nella crescita del bagaglio tecnico, strumentale e musicale attraverso un continuo, produttivo confronto.

5. Il progetto didattico: i concerti

Le musiche per Monte Sirai non sono state ancora inserite nella App poiché non è stata ancora conclusa la parte informatica del progetto ma sono state ormai eseguite svariate volte in concerti, anche all'estero, e in occasione di altri progetti didattici sulla valorizzazione di siti archeologici, suscitando sempre un notevole favore ed interesse nel pubblico di qualunque età o formazione culturale; durante le esecuzioni, per aiutare gli spettatori nella comprensione dei brani, ogni singolo pezzo veniva accompagnato dalla proiezione delle immagini che lo avevano ispirato (Foto 15/16/17).

La positiva accoglienza da parte del pubblico e l'evidente gradimento delle composizioni, stanno a significare che i dati, le analisi, le strategie utilizzate nella fase informativa hanno prodotto il giusto orientamento in quella creativa (Foto 18/19).

6. Il progetto didattico: conclusioni

Tiriamo brevemente le somme di questo progetto; si è ormai conclusa la prima fase, quella essenzialmente didattica. In seguito, quando la App sarà assemblata, le composizioni dei giovani autori e strumentisti del Conservatorio di Cagliari, viaggiando sul web, contribuiranno a far conoscere ed apprezzare un luogo ricco di storia e di bellezza, con la loro freschezza e originalità.

Dal punto di vista didattico possiamo affermare di aver raggiunto gli obiettivi prefissati; ancora una volta abbiamo verificato come l'educazione al patrimonio possa essere concepita come scoperta, creazione, invenzione, costruzione delle conoscenze.

L'educazione alla cultura deve dare vita non tanto ad aridi insegnamenti minuziosi e specialistici quanto ad un nuovo modo di lavorare in maniera interdisciplinare, analizzando i testi antichi, le opere d'arte, gli edifici storici, le aree archeologiche, le composizioni musicali e tutte le manifestazioni dell'ingegno e della creatività umana, come occasioni di utilizzo e di

salvaguardia di un bene comune che possano fornire valide prospettive di lavoro ed occasioni di crescita professionale. Una reale e attiva sinergia tra enti che lavorano con e per la cultura, può portare ad un processo formativo di successo, capace di travalicare i puri e semplici obiettivi didattici.

Una passione può diventare una professione, ai nostri ragazzi dobbiamo insegnare questo semplice concetto: di musica, di arte, di cultura in generale si può vivere (Foto 20).

Si tratta di una strada difficile ma non impossibile se tutti gli attori coinvolti accettano di fare la loro parte: i giovani con il loro impegno, con la serietà nello studio, con il coraggio di misurarsi con scenari nuovi e più ampi; a loro volta gli enti preposti alla formazione e quelli che si occupano di tutela e valorizzazione culturale, con l'offerta di nuove opportunità, con l'apertura di nuovi spazi, con il sostegno e soprattutto la fiducia verso le nuove generazioni.

7. L'inizio

Quando fummo contattati per proporci di collaborare al progetto 'Musica nuova per Monte Sirai', mi parve da subito che si trattasse di un'ottima opportunità per i nostri allievi, per più di una ragione. Intanto perché si prefigurava la possibilità concreta di avere esecuzioni e registrazioni delle loro composizioni; poi per l'opportunità di confrontarsi con l'esterno, pur all'interno di un'attività didattica svolta all'interno della scuola; e infine per la possibilità di affrontare le problematiche legate al rapporto tra musica e immagini. Da qui l'entusiasmo con cui accogliemmo l'invito, lo stesso con cui hanno poi lavorato gli allievi alla stesura dei brani.

8. L'impostazione del lavoro

I ragazzi avevano davanti a loro degli 'oggetti' (un video e 4 PowerPoint), che all'inizio andavano immaginati. È stato il momento più affascinante e allo stesso tempo più problematico del lavoro. L'incontro con Maria Gerolama Messina e Giovanna Pietra e la visita a Monte Sirai avevano reso loro chiaro di cosa si trattasse, e cominciato a stimolare la loro fantasia e creatività, e le indicazioni metodologiche date da noi docenti di Composizione avevano definito le linee-guida cui dovevano riferirsi nel loro lavoro; ma i 5 'oggetti' da musicare erano ancora degli abbozzi. Affascinante: i compositori dovevano mettere a punto dei brani avendo chiaro l'ambito in cui inserirli, potendo quindi incanalare la loro creatività; problematico: non potevano verificare la corrispondenza con le

immagini. Una delle ragioni per cui abbiamo di che essere orgogliosi del lavoro fatto dai nostri allievi a mio avviso è proprio questo: la capacità di farsi guidare dal fascino che questa attività generava, non facendo intaccare il loro entusiasmo dall'iniziale problematicità. E il tempo ha dato loro ragione!

9. Cosa significa comporre 'musica contemporanea'?

Nei paesi anglofoni è definita *contemporary classical music*, un'evidente contraddizione in termini (musica classica contemporanea), contraddizione che racconta di un altrettanto evidente problema: quello di dare delle etichette alla musica (in generale, e alla *nuova musica* in particolare). La musica contemporanea è, ovviamente, tutta la musica composta e realizzata nell'epoca in cui viviamo. La musica che noi consideriamo *classica* (definizione che, generalmente, copre tutta quella sviluppatasi in Occidente nei secoli dal XVI al XX) è quella creata in un ambito che oggi definiremmo *accademico*. La *contemporary classical music* è quindi quella composta e realizzata oggi da compositori con studi accademici in corso o alle spalle; questo, dal punto di vista dell'etichettatura, la distingue dalla musica di tradizione orale, dal *jazz* e dal *pop*. Perciò cosa ci si può aspettare andando a sentire un concerto dove venga eseguita musica contemporanea? Musica 'strana', cacofonia, dissonanze, eventi sonori incomprensibili in quanto generati da tanto raziocinio che niente ha a che fare con LA musica, strumenti usati in modo assurdo per ottenere 'rumori' più che suoni, diavolerie elettroniche...

O forse no. Forse si può scoprire che la stranezza è solo apparente, che cacofonia e dissonanze sono, nei fatti, semplicemente dei risultati sonori più vicini alla nostra sensibilità di occidentali del XXI secolo, che il raziocinio (che in realtà è sempre esistito nell'atto compositivo 'artistico') può guidare ad esiti musicali assolutamente apprezzabili non solo dagli addetti ai lavori, che solo a volte gli strumenti vengono usati in maniera non tradizionale, e comunque sempre a fini musicali, che il contributo dell'elettronica, quando presente, è anch'esso funzionale allo scopo, che rimane – semplicemente – quello di fare musica⁶.

⁶ Si vedano, tra i tanti: Dallin, 1974; Morgan, 1991; Simms, 1996; Cope, 1997; Kostka, 1998; Sciarrino, 1998; Fubini, 2001; Von der Weid, 2002; Catalán Sanchez, 2003; Dalmonte, 2007; Ross, 2007; Persichetti, 2009.

10. *Le composizioni per il progetto 'Monte Sirai'*

Quando un compositore crea musica, questa verrà inevitabilmente 'marchiata' dal suo creatore. Nella musica di chi ha fatto la storia è molto spesso possibile individuare tratti distintivi della personalità compositiva di chi l'ha scritta: il linguaggio, lo stile, la tecnica. Nella musica di chi è nel suo primo periodo artistico linguaggio, stile e tecnica sono una sorta di cantiere aperto, dove pullulano idee, l'entropia creativa è elevata, ma si fa ancora un po' di fatica a tenere in ordine le varie pulsioni musicali. Chi dall'esterno (ma neanche troppo...) è chiamato ad aiutarli in questo processo di maturazione, si trova di fronte da una parte la realtà dei fatti, che suggerisce di non accelerare troppo i tempi, e dall'altra la necessità (talvolta pressante) di far sì che i lavori vengano terminati entro una scadenza. Come mettere ordine all'interno delle suddette pulsioni? Il lavoro combinato dei miei colleghi Christian Cassinelli e Riccardo Leone (con la fattiva e preziosa collaborazione di Nicola Manca, direttore dell'ensemble Scisma) è stato, da questo punto di vista, magistrale! Il mio compito, con l'apertura di quel laboratorio, terminava; e iniziava il loro.

Laboratorio. La parola-chiave. L'arma vincente. Sì, perché il quadretto del compositore che lavora da solo, con la sola compagnia del proprio pianoforte - tipico nell'immaginario collettivo romantico - apparentemente stride e collide con l'idea di far sviluppare le proprie idee in compresenza coi musicisti che poi le renderanno musica reale suonando le note scritte dal compositore. Ma stridore e collisione sono solo apparenti; anzi! L'idea musicale (quella che nel periodo iniziale di lavoro sotto la mia supervisione era l'embrione in fase di primo sviluppo), anziché essere sviluppata a tavolino, o con l'aiuto dei *virtual instruments* tramite un computer, prendeva vita da subito, mettendo sul leggio dei musicisti l'idea stessa, e trasformandola da subito in musica vera. I musicisti (sotto la guida dei miei colleghi e con suggerimenti ulteriori da parte del direttore) indicavano ai compositori punti problematici e suggerivano modalità di notazione più efficaci, facendo sì che i compositori 'entrassero' un po' di più nelle sensazioni di uno strumentista. Questa modalità di lavoro, che potrebbe apparire come funzionale più che altro a una crescita delle competenze degli studenti di composizione, è stata invece foriera di notevoli risultati sulle composizioni effettive dei ragazzi. Essi sono stati guidati al risultato, che è comunque il *loro* risultato; le composizioni rispecchiano la personalità dei singoli compositori, il loro stile compositivo (seppur in divenire, come è ovvio che sia), la loro idea di linguaggio utilizzato, nel caso specifico, al fine di sonorizzare immagini riguardanti un particolare argomento.

Le sette composizioni ('...' di Alessio Gibroni, 'Eterea nostalgia' di Matteo Atzori, 'Sacred silence' di Mauro Sitzia, 'Gutta cavat lapidem' di Marcello

Calabrò, 'La nave di Mot' di Michele Angius, 'Memorie' di Claudia Mura e 'Sôr' di Michela Paganelli) sono state eseguite il 13 settembre 2016 a Cagliari e il 25 settembre 2016 a Monte Sirai, con esecuzione dell'ensemble Scisma diretto da Nicola Manca (Marina Onidi e Selene Gaviano, flauto; Sara Alagna e Laura Piras, oboe; Andrea Onnis, clarinetto; Serena Flore, corno; Silvia Congia, Anna Floris, Teresa Paniconi e Greca Puddu, violino; Tommaso Delogu, viola; Rebecca Fois e Alessandro Mallus, violoncello; Federica Josè Are, contrabbasso; Eleonora Congiu, arpa; Nina Krokos, Marcello Calabrò e Matteo Atzori, pianoforte; Gian Marco Medda e Matteo Musio, percussioni; Giuliano Cau, live electronics). Sono brani che hanno una stessa storia (il motivo per cui si è deciso di scriverli) e sette storie diverse (per le differenti personalità e poetiche musicali dei compositori, come si è detto). Il solo brano di Alessio Gibroni appare affine a ciò che ci si aspetta sapendo di ascoltare un brano di musica contemporanea; gli altri sei, seppur con sfumature diverse, strizzano l'occhio alla tradizione. Eppure il filo conduttore, aldilà delle immagini della *App*, c'è, e soprattutto c'è stato: il lavoro comune nel laboratorio. Perché in quel laboratorio, come detto, i compositori e gli esecutori hanno interagito sin dal primo momento; ma i compositori hanno interagito anche tra loro, come nelle migliori tradizioni delle botteghe rinascimentali dove si imparava l'arte assieme agli altri, direttamente lì dove l'artista già esperto operava nella quotidianità. Ecco: alcune delle smussature intervenute sui brani nel loro divenire hanno contribuito a generare quell'omogeneità complessiva, che in nessun modo ha pregiudicato l'indipendenza espressiva dei singoli compositori, riconosciuta con tutta evidenza da chi era tra il pubblico in quelle due occasioni.

11. Conclusioni

Ho assistito ai concerti nei quali sono state presentate le 7 composizioni dei nostri allievi in simultanea con le immagini della *App*. E ho potuto verificare in prima persona alcune cose piuttosto interessanti.

La qualità delle composizioni si è rilevata buona, più che buona tenendo presente il livello di studio degli allievi (non si poteva dare per scontato, ma credevo molto in loro, oltre che nella qualità del laboratorio).

L'interesse destato nel pubblico è stato decisamente alto, segno incontrovertibile che la musica *contemporanea*, come detto precedentemente, non per forza crea una barriera tra sé e i non addetti ai lavori.

La consapevolezza nei propri mezzi da parte degli allievi compositori è aumentata molto (ne sono la prova i risultati raggiunti nei 12 mesi seguenti,

all'interno del laboratorio ma non solo), un'esperienza che ha avuto la forza di imprimere un'accelerazione impetuosa al loro processo di crescita.

L'insegnamento, inteso non solo come trasmissione di sapere ma anche, se non soprattutto, come tentativo costante e indefesso di guidare gli allievi verso i risultati che essi vogliono raggiungere, è ancora vivo e gode di ottima salute!

12. Bibliografia

- Catalán Sanchez, Teresa (2003) *Sistemas compositivos temperados en el siglo XX*. València: Institució Alfons el Magnànim.
- Colavito, Michele - Ariano, Giuseppe - D'Annibale, Silvia (a cura di) (2016) *ArcheoMedSites. Mediterranean perspectives*. Roma: Gangemi Editore.
- Cope, David (1997) *Techniques of the contemporary composer*. New York: Schirmer.
- Dallin, Leon (1974) *Techniques of twentieth century composition. A guide to the materials of modern music*. Dubuque: Brown Company.
- Dalmonte, Rossana (2007) *Luciano Berio. Intervista sulla musica*. Bari: Laterza.
- Fubini, Enrico (2001) *L'estetica musicale dal Settecento a oggi*. Milano: Einaudi.
- Guirguis, Michele (2015) *Monte Sirai 1963-2013 mezzo secolo di indagini archeologiche*. Sassari: Carlo Delfino Editore.
- Kostka, Stefan (1998) *Materials and techniques of twentieth century music*. New Jersey: Prentice Hall.
- Morgan, Robert P. (edited by) (1991) *Anthology of Twentieth-Century Music*. New York: Norton & Company (Norton Introduction to Music History).
- Persichetti, Vincent (2009) *Armonia del ventesimo secolo*. Milano: Guerini.
- Ross, Alex (2007) *The rest is noise. Listening to the 20th century*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Sciarrino, Salvatore (1998) *Le figure della musica. Da Beethoven a oggi, con 2 CD*. Milano: Casa Ricordi.
- Simms, Bryan R. (1996) *Music of the 20th century. Style and structure*. New York: Schirmer.
- Von der Weid, Jean Noël (2002) *La musica del XX secolo*. Milano: Casa Ricordi.

13. Immagini



Foto 1: Cagliari. Conservatorio di Musica - lezione frontale: localizzazione del sito.



Foto 2: Cagliari. Conservatorio di Musica - lezione frontale: storia ed esame strutture.



Foto 3: Carbonia. Monte Sirai - visita guidata: veduta generale del centro urbano.



Foto 4: Carbonia. Monte Sirai - visita guidata: sosta al tofet (cimitero dei bambini).



Foto 5: Carbonia. Monte Sirai - visita guidata: all'interno delle tombe a camera.



Foto 6: Carbonia. Monte Sirai - visita guidata: ingresso all'abitato dalla porta nord.



Foto 7: Carbonia. Monte Sirai - visita guidata: sulle strade della città.



Foto 8: Carbonia. Monte Sirai - scavi archeologici dell'abitato: il prof. F. Barreca con il prof. P. Bartoloni e la squadra della Soprintendenza Archeologica (1982).



Foto 9: Carbonia. Monte Sirai - scavi archeologici della necropoli: il prof. F. Barreca e il prof. P. Bartoloni esaminano una sepoltura fenicia ad inumazione (1982).



Foto 10: Cagliari. Conservatorio di Musica - Ensemble Scisma: prima lettura dei brani alla presenza dei compositori.



Foto 11: Cagliari. Conservatorio di Musica - Ensemble Scisma: prima lettura dei brani alla presenza dei compositori.



Foto 12: Cagliari. Conservatorio di Musica - Ensemble Scisma: registrazione dei brani.



Foto 13: Cagliari. Conservatorio di Musica - Ensemble Scisma: registrazione dei brani.



Foto 14: Cagliari. Conservatorio di Musica - Ensemble Scisma: registrazione dei brani.



Foto 15: Cagliari - Pirri. Ex Vetreria - Ensemble Scisma: concerto.

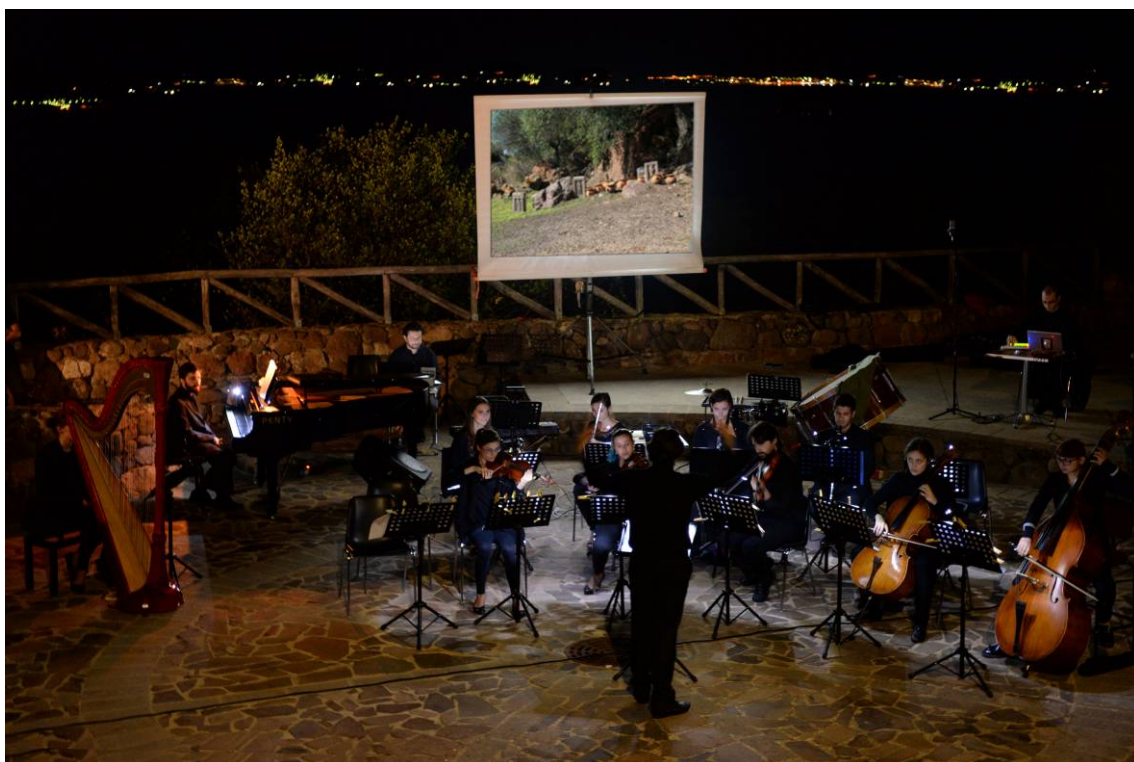


Foto 16: Carbonia. Sito archeologico Monte Sirai - Ensemble Scisma: concerto.



Foto 17: Cagliari. Conservatorio di Musica - Auditorium - Ensemble Scisma: concerto.



Foto 18: Cagliari - Pirri. Ex Vetreria - Ensemble Scisma: affluenza di pubblico.



Foto 19: Cagliari - Convitto Nazionale - Ensemble Scisma: concerto durante un progetto didattico - incontro con i ragazzi.



Foto 20: Cagliari. Conservatorio di Musica - Ensemble Scisma: dopo il progetto, il gruppo continua a lavorare ed ottiene riconoscimenti ed elogi.

14. Curriculum vitae

Giovanna Pietra è laureata in Lettere all'Università degli Studi di Pisa, Specialista in Archeologia presso l'Università degli Studi di Padova e Dottore di Ricerca in Archeologia presso l'Università degli Studi di Sassari, dal 2012 presta servizio nel MiBACT a Cagliari come archeologa. Svolge attività di tutela e valorizzazione del patrimonio archeologico, fino al 2016 nel territorio sulcitano e ora in particolare nel Comune di Cagliari, con numerosi interventi di scavo, conservazione, restauro e valorizzazione di siti archeologici, tra i quali Monte Sirai a Carbonia e la necropoli di Tuvixeddu a Cagliari. Si occupa prevalentemente di archeologia romana, con incursioni nel precedente periodo punico. Ha pubblicato vari articoli scientifici e una monografia su Olbia romana.

Maria Gerolama Messina è laureata in Lettere Classiche indirizzo Archeologico presso l'Università degli Studi di Cagliari. Dal 1979 presta servizio presso il MiBACT a Cagliari; fino al 2007 ha curato il settore della Catalogazione Architettonica e Storico Artistica, dal 2014 si occupa dei Servizi Educativi della

Soprintendenza. Nel triennio 2014-2016 è stata ideatrice e curatrice del progetto 'Cultura senza ostacoli', vincitore di consultazione on-line e per molti anni è stata membro del Comitato Scientifico di 'Monumenti Aperti'. Ha pubblicato vari articoli ad argomento archeologico e storico-artistico e partecipato all'organizzazione e all'allestimento di mostre ed esposizioni.

Emilio Capalbo, nato a Cagliari nel 1968, diplomato a 20 anni in Organo e Composizione Organistica, dal 2000 è titolare della cattedra di Armonia, Contrappunto, Fuga e Composizione presso il Conservatorio di Cagliari.

È attivo come compositore (vincitore e finalista in vari concorsi internazionali, un'incisione per l'etichetta *Stradiovarius*, ha ricevuto commissioni dall'Università di Jakobstaad – Finlandia e dal festival SpazioMusica), come organista e come direttore di coro.

Le sue attenzioni compositive sono concentrate principalmente sulle commistioni tra musica colta ed extra-colta, con particolare attenzione alle suggestioni armonico-ritmiche della musica afro-americana e alla rielaborazione del repertorio tradizionale sardo.

È stato molto attivo anche nel campo della musica 'leggera', essendo stato dal 1990 al 1995 componente e co-autore della formazione cagliaritano dei Dorian Gray, con i quali ha inciso due album (*Shamano* e *Matamoros*), ha svolto una tournée in Cina, due in Svizzera e numerosi concerti in varie città della penisola, e ha registrato un video andato ripetutamente in onda su Videomusic e alla RAI.

L'archéologie du paysage sonore: de la théorie à la pratique

The Archaeology of sound landscape: from theory to practice

Mylène Pardoën

(CNRS - Institut des Sciences de l'Homme)

Résumé

L'archéologie utilise de plus en plus souvent la 3D afin de proposer des restitutions patrimoniales. Mais celles-ci sont muettes. L'archéologie du paysage sonore est une réponse. Elle permet la valorisation du patrimoine par le sensible, propose des modèles scientifiquement valides, facilite leur compréhension. La restitution d'ambiances sonores historiques pose de nombreuses questions fondamentales : où trouver trace de ces ambiances ? Comment les restituer et faire entendre ce passé sonore ? L'article exposera le cheminement qui mène l'enquêteur, analysant et recoupant ses sources, au 'compositeur / alchimiste / scénographe', proposant une restitution sonore respectueuse de l'Histoire.

Mot-clés

Restitution; Humanités numériques;
Sensoriel; Maquette historique;
Représentation 5 D.

Abstract

Archeology is increasingly using 3D to offer heritage restitutions. But these are silent. The archeology of the soundscape is an answer. It allows the valuation of heritage by the sensitive, offers scientifically valid models, facilitates their understanding. The restitution of historical soundscapes raises many fundamental questions: where to find traces of these atmospheres? How to restore them and make heard this past sound? The article will expose the path that leads the investigator, analyzing and intersecting his sources, to the 'composer / alchemist / scenographer', proposing a sound reproduction respectful of history.

Keywords

Restitution; Digital Humanities; Sensory;
Historical Model; Representation 5 D.

1. Quelques définitions. – 2. De la théorie... à la pratique. – 3. La collecte. – 4. La récolte. – 5. En guise de conclusion. – 6. Bibliographie. – 7. Illustrations. – 8. Curriculum vitae.

Voyager dans le temps et le remonter dans le passé, restituer des monuments ou des villes à travers l'élaboration de maquettes 3D est aujourd'hui facilité par l'usage d'outils informatiques. Mais la majeure partie de ces restitutions, qui permettent une visualisation, reste encore trop souvent contrainte à un mode statique et sont silencieuses.

Certes, nombre de jeux vidéo proposent la plongée dans un passé qui se veut historique et ludique. Mais ces restitutions comportent de nombreuses erreurs et anachronismes, et, de ce fait, ne sont guère respectueuses de l'Histoire. Mais les outils et logiciels permettant la création de ces jeux deviennent intéressants pour l'élaboration et la proposition de restitutions historiques dynamiques, dans un premier temps, puis sensibles et sensorielles, dans un second temps.

C'est ce que propose le projet Bretez II: une restitution 5D – la 3D habituelle, le déplacement dans la maquette et l'immersion dans des ambiances sonores restituées¹. Pour ce dernier volet, nous nous appuyons sur l'archéologie du paysage sonore.

Cette toute jeune discipline est une réponse à toute demande de sonorisation qui doit respecter l'histoire du quotidien.

Les lignes suivantes, proposent de découvrir les nombreuses étapes qui jalonnent le parcours de ces restitutions sonores – en nous focalisant plus particulièrement sur l'analyse des sources en vue d'une proposition de restitution.

1. Quelques définitions

La notion de paysage sonore est récente. Elle fut théorisée et développée par Murray Raymond Schafer dans son ouvrage *The Soundscape, our sonic environment and the tuning of the world*². Cette notion reste attachée à l'histoire de l'enregistrement du sonore et à nos préoccupations contemporaines et c'est la raison pour laquelle, M.R. Schafer fait la distinction entre le paysage sonore vécu et celui créé – qu'il soit enregistré ou imaginé. Or, avant le XXème siècle, le paysage sonore existait déjà, seule la technologie pour le capter manquait. Alain

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=YP__1eHeyo4>. Une nouvelle version devrait être mise en ligne début janvier (12 décembre 2017)

² Schafer, 1977: Traduit en français par *Le paysage sonore, toute l'histoire de notre environnement sonore à travers les âges*, 1978, traduction révisée de Sylvette Gleize, *Le paysage sonore, le monde comme musique*, 2010.

Corbin³, Arlette Farges⁴ ou Jean-Pierre Gutton (2000) se font les rapporteurs de ce passé sonore.

Mais qu'est-ce qu'un paysage sonore?

Plus complexe qu'un paysage visuel, un paysage sonore relève du sensoriel, du domaine de l'abstrait. Il comporte des caractéristiques et des éléments sonores indissociables du lieu et de l'époque visés. Ainsi, l'environnement sonore est-il intrinsèquement lié aux phénomènes et caractéristiques acoustiques des espaces qu'il investit. Ces espaces acoustiques sont eux-mêmes habités par des sonorités naturelles (le vent, l'eau qui coule, le bruit de la forêt...) et par ceux générés par les humains (le bruit d'un moulin, celui d'un atelier, *etc.*). Cette seconde couche passe souvent inaperçue car elle fait partie du quotidien. Autre couche importante – surtout lorsqu'on étudie le passé – est celle des signaux sonores – ces sémiologies qui ponctuent la vie de nos ancêtres comme autant de marqueurs de temps. Que ce soit les cloches des églises ou les sonneries et batteries des militaires, tous permettent de nous situer spatialement et temporellement. Ils font partie de la vie urbaine. Pour terminer, il ne faut pas omettre les marqueurs sonores – qui font la typicité d'un lieu car ils sont uniques et marquent leur territoire. Ils peuvent être caractéristiques d'une communauté, d'une ville (carillon, sirène d'une usine...). L'ensemble de ces éléments – phénomènes et caractéristiques acoustiques, signaux/sémiologies sonores et les marqueurs sonores – forment des paysages ou ambiances sonores.

Présentes, mais non fixées, comment faire renaître ces ambiances? L'archéologie du paysage sonore apporte donc une réponse.

En effet, l'archéologie du paysage sonore tend à chercher/pister les traces du sonore tant dans les écrits que dans les visuels⁵ et à les restituer. Elle propose un modèle virtuel – un parmi tant d'autres. Il est donc primordial de garder à l'esprit qu'un modèle virtuel n'incarne pas une vérité scientifique figée mais une proposition représentant l'état de la science à l'instant de sa création et qui est voué à évoluer. Pour construire ces restitutions sonores, il est nécessaire de s'appuyer sur un moyen de communication adapté: l'hétérographie.

L'hétérographie privilégie l'analyse de la relation sensorielle avec la matérialité des textes et des visuels. Nous pouvons nous référer aux études de Fernando Bouza (2010). Hétérographier ce serait donc permettre à tout support traditionnel (visuel, écrit) de transcender à travers d'autres formes médiatiques – pour ce qui nous concerne: l'audio.

³ Avec notamment 1994; et dernièrement 2016.

⁴ Nous pouvons citer 2009.

⁵ Visuel sera pris dans son sens large, c'est dire qui relève du domaine de la vue.

L'archéologie et l'hétérographie permettent toutes deux d'élaborer des scénarios de restitutions sonores d'ambiances urbaines ou d'intérieurs selon un mode opératoire décrit dans les lignes suivantes.

La démarche de l'archéologue se distingue très nettement de celles du *sound designer* ou du bruiteur. Loin de l'imaginaire et de l'émotionnel, son travail s'articule autour de sons du passé captés car figurant encore dans notre paysage sonore contemporain. À travers cette collecte outre la restitution de paysages ou de fresques sonores, apparaît un acte de patrimonialisation. Au-delà, l'archéologue ne crée pas de sons. Il assume les vides – sans les meubler de musique comme pourrait le faire un *sound designer* ou un compositeur. Le but n'est pas faire vibrer le public en accompagnant un scénario – comme nous pourrions le faire pour le cinéma – ou amplifier un bruit pour le rendre plus explicite qu'il ne l'est – cas typique de la gifle au cinéma ou au théâtre. La finalité est d'accepter de faire entendre un bruit tel qu'il existe – avec ses caractéristiques.

2. De la théorie... à la pratique

Tout travail de restitution d'ambiances sonores du passé débute de la même manière. La phase préparatoire consiste à délimiter les périodes temporelles et les aires géographiques qui permettent de cerner les grandes caractéristiques et de poser les premiers jalons. En effet, comme aucune trace enregistrée n'existe, il faut effectuer une plongée dans le passé, exploiter les archives visuelles et textuelles afin d'en tirer les informations qui nous offrent des pistes et des indices nécessaires pour étudier et analyser comment pouvaient être l'environnement sonore d'une époque. Et si, de prime abord, cela semble simple, dans les faits, l'exercice est beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît. C'est une enquête en plusieurs phases qui permettra d'aboutir au travail de restitution.

Trois grandes étapes jalonnent le parcours qui mène à l'élaboration d'une fresque sonore : la collecte, l'enregistrement et la restitution. C'est la phase collecte qui retient ici notre attention.

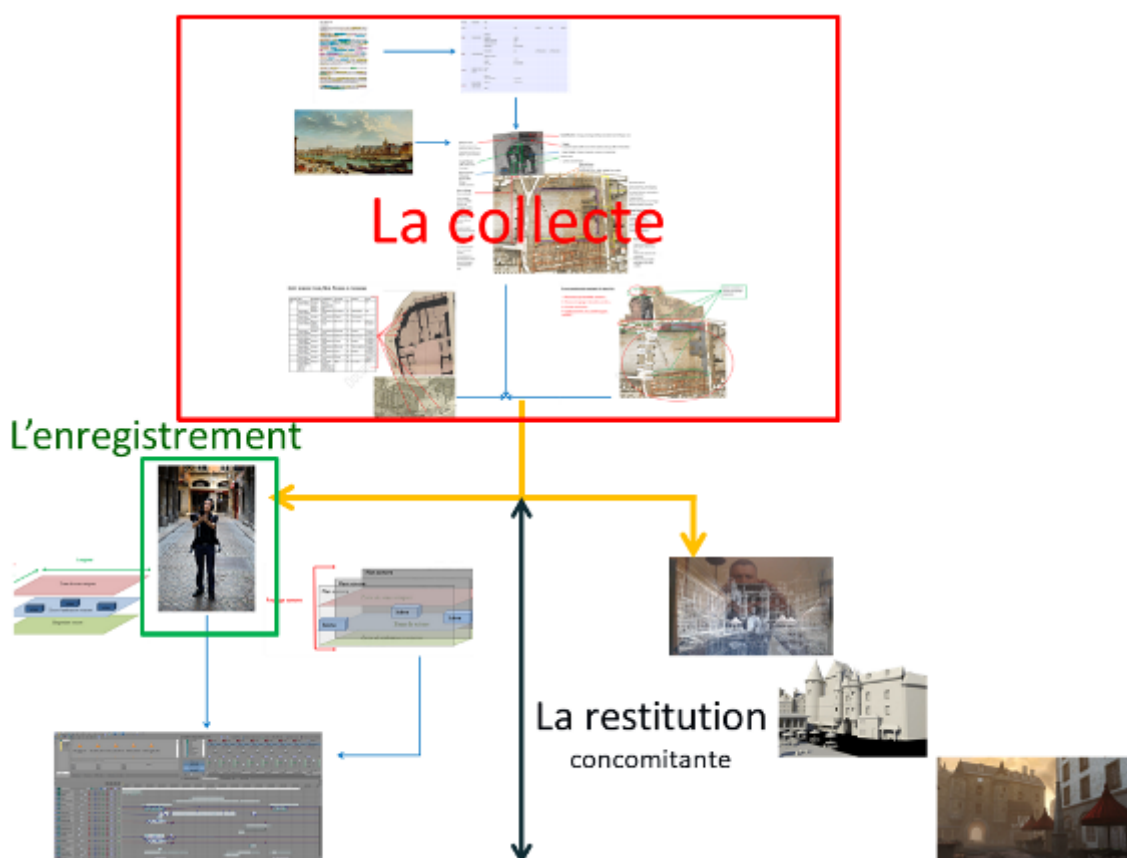


Illustration 1: restitution les trois étapes (Projet Bretez).

3. La collecte

C'est la phase la plus longue. Cette collecte permet la mise en œuvre de la recherche d'indices. Trouver les sources et les exploiter réclament beaucoup de curiosité et de patience. En effet, faute d'avoir des enregistrements de l'époque, nous allons nous appuyer sur tout type de supports (visuel et textuel) et de toute condition – tant littéraires qu'administratifs ou juridiques pour les sources textuelles et autant les tableaux et gravures que les objets de la vie quotidienne pour les visuels. La lecture de cette documentation doit nourrir les trois « matières » déterminées précédemment qui forment la consistance même d'un paysage sonore : les phénomènes et les caractéristiques acoustiques, les signaux/sémiologies sonores et les marqueurs sonores.

Mettant de côté nos propres référents et notre propre ressenti, il nous faut également prendre en compte et analyser la part émotionnelle des témoignages et mener une enquête afin de recouper l'information ainsi récoltée. Seuls ces multiples recoupements permettent la validation des indices sonores ainsi récoltés.

Que le document soit un texte (tous les documents apportent leurs lots d'information – jusqu'aux registres, très factuels ou aux devis des travaux, importants pour connaître les acoustiques des lieux) ou un visuel, la démarche reste identique : on cherche, on trouve, on lit, on analyse, on récolte, on recoupe avec d'autres supports afin de d'infirmer, de confirmer et/ou compléter l'information initiale. Cette collecte vérifiée, tirée, validée, peut passer à la phase suivante: la localisation. Pour ce faire, nous utilisons une carte, voire un plan très détaillé.

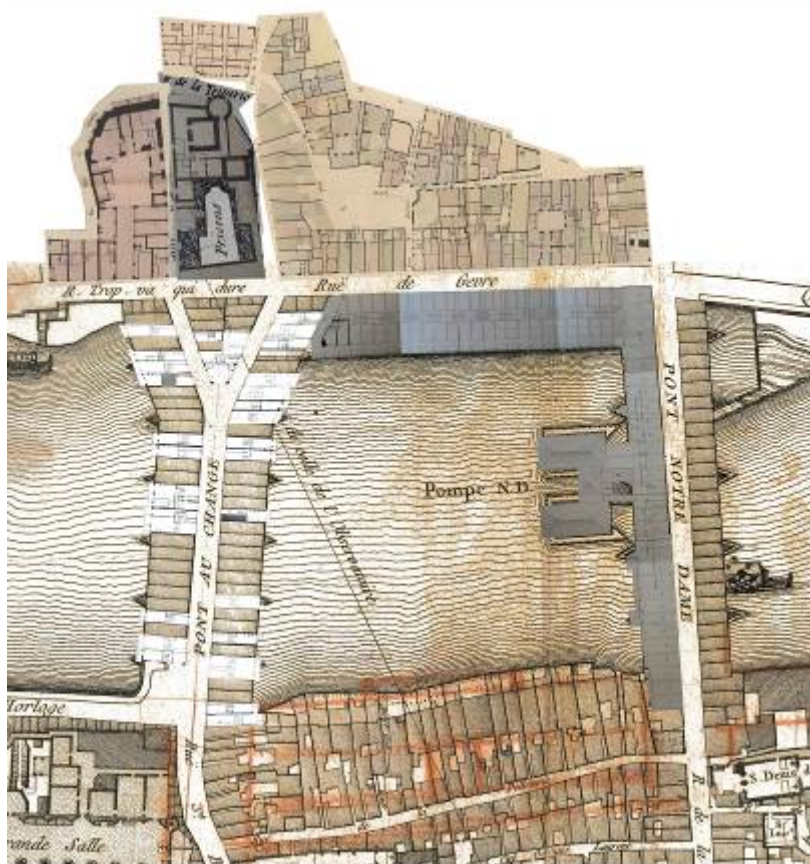


Illustration 2: plan de travail du projet Bretez.

Notons que les concepteurs de la maquette visuelle travaillent à partir du même fond de carte – seul moyen de mettre en symbiose visuel et sonore.

La localisation des indices se fait à partir de ce référent, mais chaque carte devient spécifique: celle des insectes et les animaux, celle des éléments architecturaux pour l'acoustique, des artisans et les personnages, des éléments de la nature, *etc.* Établies le plus précisément possible, elles permettent la spatialisation – puisque nous circulons dans la maquette visuelle. On obtient de cette manière une sorte de mille-feuilles.

LOCALISATION DES OISEAUX ET INSECTES

- 1 : Passereaux type hirondelles, martinets...
- 2 : Oiseaux nécrophages : falconidés, corvidés...
- 3 : Corvidés, passereaux...
- 4 : Laridés (mouettes, etc.), anatidés (cygnes, canards)...

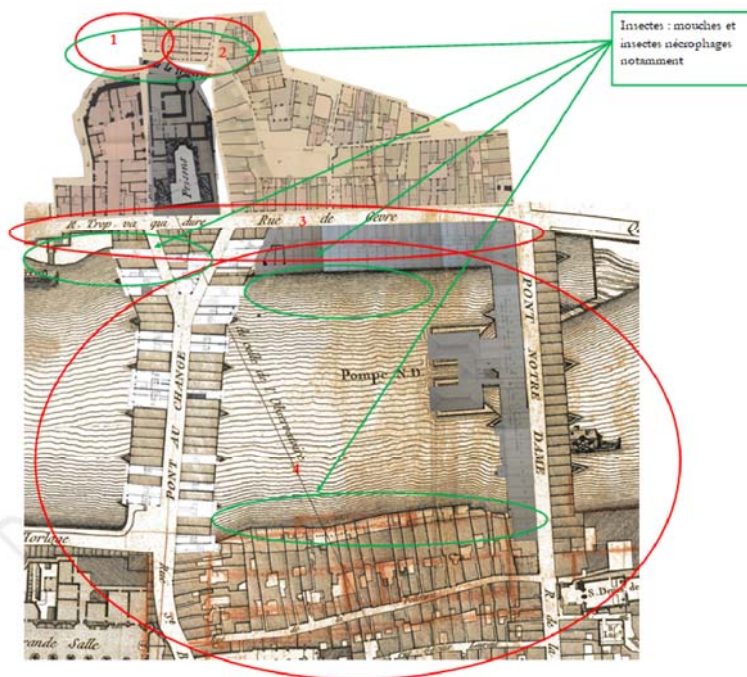


Illustration 3: Carte de localisation (projet Bretez).

4. La récolte

Il existe trois niveaux d'indices. L'indice de niveau 1 est le plus simple à traiter: à un terme, un visuel on peut associer un son, un bruit (un chien, un carrosse...). L'indice de niveau 2 correspond souvent à une ambiance repérée. Prenons pour exemple un tableau de Nicolas-Jean-Baptiste Ragenet (1715 – 1793): *vue de Paris du Pont Neuf* [1763]. L'analyse rapide de cette œuvre nous offre l'occasion d'illustrer notre propos et de comprendre comment les artistes de l'époque arrivent à rendre sonores leurs témoignages et nous offrent ainsi les indices qui nous sont utiles. C'est également l'occasion de comprendre comment lire et décrypter ces témoignages afin d'obtenir des indices de niveau 1, 2 et 3.



Illustration 4: Nicolas-Jean-Baptiste Raguenet (1715 – 1793) : *vue de Paris du Pont Neuf* [1763.]

Dans un premier temps, l'archéologue étudie l'acoustique du lieu en analysant les éléments présentés (ici, un pont pavé, la Seine bordée de quais, un espace large et ouvert). Cette acoustique est essentielle car elle permet de «qualifier» les ambiances sonores. Sans ce travail préparatoire, tous les sons auraient la même «saveur», la même couleur, la même densité, quel que soit le lieu restitué. Ici, dans ce cas, les bruits ne sont pas enfermés mais s'échapperont dans la nature. L'étape suivante consiste à décrypter les scènes peintes.

Au premier plan, nous trouvons des indices de premier et second niveaux: les chiens, les cavaliers, la vinaigrette (sorte de chaise à porteur à deux roues et amortisseurs tirée par un seul homme), les carrosses...tous relèvent du niveau 1; les groupes de personnages entrent dans la catégorie des indices de second niveau. En effet, de gauche à droite, nous observons des ecclésiastiques, puis des personnages à pied qui se disputent, une vendeuse....



Illustration 5: Extrait du tableau cité – scène de la marchande.

Chacune de ces scénettes forme une ambiance différente et doit être prise en compte lors de la restitution. La différenciation des éléments – personnages à pied, à cheval, homme ou femme, en botte ou en chaussure, discutant ou se disputant – tout est important. Le peintre, par sa scénographie, nous présente une scène pleine de vie – respectueuse ou non d'une certaine réalité du moment figé sur la toile. Nous devons faire de même avec les sons. Ainsi nous allons, nous aussi, scénographier les ambiances sonores découvertes sur la toile afin que l'oreille puisse comprendre ce qu'elle doit entendre.

Mais qu'en est-il des indices de troisième niveau? Afin de comprendre ce niveau d'indices, nous allons nous appuyer sur le plan de travail présenté précédemment (illustration n 2). Pour illustrer ce cas de figure, focalisons notre attention sur le passage marchand couvert du Quai de Gesvres (à droite de la Pointe du Pont au Change). Nous y avons localisé un imprimeur. Cette localisation précise devient un bon exemple pour comprendre ce qu'est un indice de niveau 3.

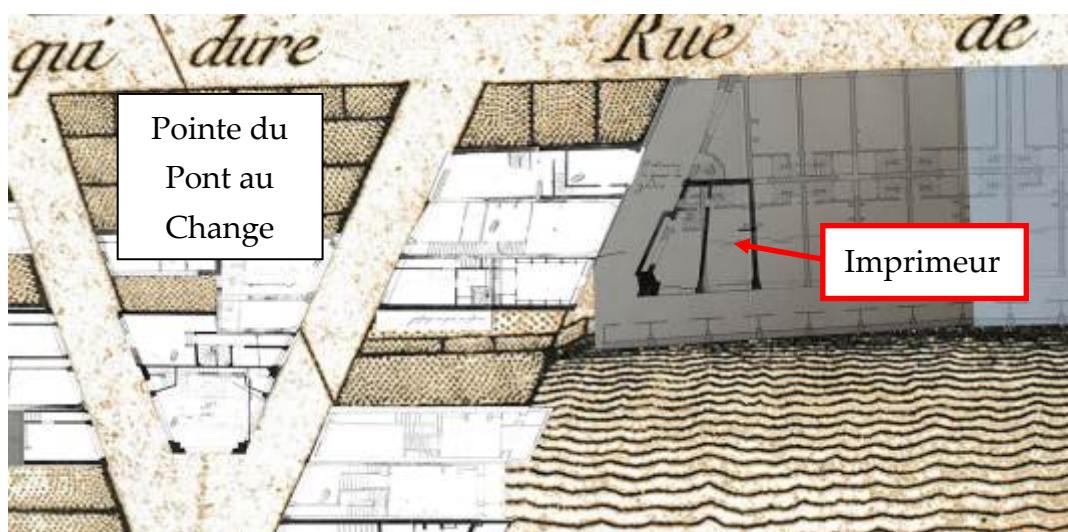


Illustration 6: Localisation de l'imprimeur.

Cette localisation lance le début d'une longue enquête. Quels sont les outils utilisés? Où se situent les machines (presses, notamment)? Quel est leur nombre? comment se déroule le travail? Il nous faut de nouveau fouiller les archives et les témoignages, recouper les informations. Un bon travail de restitution historique est à ce prix : trouver l'information, la recontextualiser et la recouper par un faisceau d'indices qui permet de valider l'information initiale.

Pour passer à la phase restitution, il faudra encore fouiller, chercher, trouver – mais cette fois dans notre présent. Il nous faut de nouveau mener enquête de nos jours: les machines, les outils existent-ils encore de nos jours? Sont-ils encore en activité, peut-on retrouver tous ces bruits et ces sons afin de les enregistrer?

La captation et la récolte de sons et de bruits passent nécessairement par une étude et une analyse de notre propre environnement sonore et de son évolution: par exemple, se tourner vers l'artisanat, trouver les traces sonores des gestes du passé.

Reste l'ultime phase: la conception des ambiances, des fresques et leur diffusion – que ce soit pour une maquette, une exposition ou tout autre demande de sonorisation à caractère historique à laquelle l'archéologie du paysage sonore peut répondre – sonorisation d'un visuel, création d'ambiances sonores, diffusion en 2D, 3D, spatialisation, immersion....

5. En guise de conclusion

Il est essentiel de garder à l'esprit que le travail d'archéologue se distingue de celui du *sound designer* ou du bruiteur. En effet, en archéologie du paysage sonore, nous n'inventons pas les sons, nous captions ceux existants encore dans notre présent (il y a donc acte de patrimonialisation), nous assumons les vides (pas de musique), nous n'amplifions pas leur caractère (comme pourrait le faire le bruiteur). Nous ne cherchons pas à jouer avec les émotions, comme au cinéma. Notre seule volonté est de présenter un état possible d'un environnement sonore quotidien tel qu'il aurait pu exister dans le passé. Ce n'est qu'une proposition parmi d'autres ce n'est pas une vérité figée. C'est un travail minutieux qui s'inscrit dans le temps long – comme celui de l'Histoire.

6. Bibliographie

- Aubrun, Juliette - Bruant, Catherine - Kendrick, Laura - Lavandier, Catherine - Simonnot, Nathalie (sous la dir.) (2015) *Silences et bruits du Moyen-Âge à nos jours. Perceptions, identités sonores et patrimonialisation*. Paris: L'Harmattan.
- Bretez project <https://www.youtube.com/watch?v=YP__1eHeyo4>. (12 décembre 2017)
- Boutin, Aimée (2015) *City of noise – Sound and Nineteenth-Century Paris*. Chicago: University of Illinois Press.
- Bouza, Fernando (2010) *Hétérographies. Formes de l'écrit dans le Siècle d'Or ibériques, Traduit de l'espagnol par Jean-Marie Saint-Lu*. Madrid: Casa de Velázquez.
- Corbin, Alain (2000) *Les Cloches de la terre. Paysage sonore et culture sensible dans les campagnes au XIXe siècle*. Paris: Flammarion, (1re éd. 1994). (Champs Histoire).
- (2016) *Histoire du silence de la Renaissance nos jours*, Paris: Albin Michel.
- Emerit, Sibylle - Perrot, Sylvain - Vincent, Alexandre (2015) *Le paysage sonore de l'antiquité – méthodologie, historiographie et perspectives*. Paris: Institut français d'archéologie orientale.
- Farges, Arlette (2009) *Essai pour une histoire des voix au dix-huitième siècle*. Paris: Bayard.
- Gleize, Sylvette (2010) *Le Paysage sonore : le monde comme musique*. Paris: Éd. Wildproject. Traduction révisée de Gleize, Sylvette (1979) *Le Paysage sonore*.

Toute l'histoire de notre environnement sonore à travers les âges. Paris: J.-C. Lattès.
Traduction de Schafer, Raymond Murray (1977) *The Tuning of the World.* New York: Knopf.

Gutton, Jean-Pierre (2000) *Bruits et sons dans notre histoire.* Paris: PUF.

Schafer, Raymond Murray (1977) *The Tuning of the World.* New York: Knopf.

7. Illustrations

Illustration 1: restitution les trois étapes (Projet Bretez). => Fichier Restitution (libre de droits © Bretez)

Illustration 2: plan de travail du projet Bretez. => Fichier PlanQuartier (libre de droits © Bretez)

Illustration 3: Carte de localisation (projet Bretez). => Fichier carte_oiseaux (libre de droits © Bretez)

Illustration 4: Nicolas-Jean-Baptiste Raguenet (1715 – 1793): vue de Paris du Pont Neuf [1763.] => Fichier Raguenet, Pont_Neuf

Illustration 5: Extrait du tableau cité – scène de la marchande. => Fichier Extrait_Raguenet. © Public Domain. © File:Nicolas-Jean-Baptiste Raguenet, A View of Paris from the Pont Neuf - Getty Museum.jpg © Created: 1 January 1763. Localisé ici: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nicolas-Jean-Baptiste_Raguenet,_A_View_of_Paris_from_the_Pont_Neuf_-_Getty_Museum.jpg#/media/File:Nicolas-Jean-Baptiste_Raguenet,_A_View_of_Paris_from_the_Pont_Neuf_-_Getty_Museum.jpg> (12 décembre 2017)

Illustration 6: Localisation de l'imprimeur. => Fichier Extrait_plan (libre de droits © Bretez)

8. Curriculum vitae

Chercheur à l'ISH de Lyon, Mylène Pardoën est docteur en musicologie. Après une première expérience au Musée de l'Armée – Hôtel des Invalides (Paris), elle se spécialise dans l'étude et la restitution de paysages et d'ambiances sonores

historiques. Actuellement, elle travaille, entre autre, sur le projet *Bretez II*: restitution en 5D de Paris au XVIII^e siècle.

Son travail, récompensé lors des Innovatives 2015 (projet représentant la catégorie Patrimoine) et présent à celles de 2017, est sélectionné pour la troisième année consécutive et figure au programme des Humanités Numériques/DH 2017 (Montréal – Canada), après celles de 2015 (Montréal - Canada) et 2016 (Cracovie - Pologne).

On peut entendre ses travaux au Musée archéologique de la Crypte de Notre-Dame à Paris (75 - France).

Tecnologie digitali, territorio e beni culturali: una grande opportunità per la Sardegna

Digital technologies, territory and cultural heritage: a great opportunity for Sardinia

Roberto Lai
(Renderingstudio)

Riassunto

In Sardegna, regione tradizionalmente vicina alle tecnologie digitali, si assiste al costante sviluppo di strumenti e strategie indirizzati alla promozione dell'immenso patrimonio storico e naturalistico attraverso la produzione di videogame, cartoon 3D e applicazioni per PC e dispositivi mobili. Un passato magico e misterioso insieme al presente che guarda al futuro mediante l'innovazione, lascia intravedere nuove opportunità di sviluppo economico.

Uno scenario che vede impegnati, spesso in collaborazione sui medesimi progetti, centri di ricerca, aziende, professionisti, scuole e università, associazioni culturali.

Parole chiave

Sardegna; 3D design; animazione digitale; videogame; archeologia virtuale.

Abstract

In Sardinia, a region traditionally close to digital technologies, we are constantly assisting in the development of innovative tools and strategies that promote cultural and natural heritage through video games, 3D cartoons, desktop and mobile applications. A magical and mysterious past and a present that looks to the future through new technologies let see new economic development opportunities.

A situation where are engaged, often in collaboration with the same projects, research centers, companies, professionals, schools and universities, cultural associations.

Keywords

Sardinia; 3D Design; Digital Animation; Video Games; Virtual Archaeology.

1. Introduzione. – 2. L'industria dei videogame muove i primi passi nell'Isola. – 3. Leggende sarde, archeologia, cinema d'animazione: il progetto Alba delle Janas. – 4. Rivivere Cagliari tra '800 e '900 grazie all'animazione digitale. – 5. Risorse web. – 6. Immagini. – 7. Curriculum vitae.

1. Introduzione

Videogame e musei, realtà virtuale e siti archeologici, gallerie d'arte e realtà aumentata. Fino a qualche anno fa questi accostamenti, citati a titolo esemplificativo, facevano parte del lessico di sognatori, gestori di beni culturali con lo sguardo lungo, studi e agenzie che avevano intravisto nella progettazione di strumenti e servizi innovativi per il settore della cultura una valida alternativa, un'interessante e affascinante occasione per dare sfogo alle smisurate opportunità offerte dalle tecnologie digitali¹ in loro possesso.

L'aspetto tecno-ludico iniziava così a intersecarsi con quello didattico e divulgativo, la capillare diffusione della rete ha reso possibile la fruizione su scala internazionale di qualsiasi contenuto digitale, il progressivo predominio di dispositivi mobili quali smartphone e tablet hanno dettato l'adozione di strumenti, contenuti e strategie capaci di supportare, promuovere e stimolare il settore della cultura a tutto tondo.

In Sardegna, terra caratterizzata da una forte vocazione per le nuove tecnologie, si assiste allo sviluppo di progetti e sistemi di comunicazione in particolare, destinati allo studio, catalogazione, fruizione e divulgazione delle innumerevoli e rilevanti risorse culturali presenti nell'Isola.

Cinema d'animazione, modelli 3D di aree archeologiche o altre emergenze culturali, spazi espositivi multimediali in ambito artistico e museale, applicazioni per i digital device, trovano sempre più spazio e consensi, riescono a conquistare fasce di pubblico come quella dei più giovani, con i quali non è sempre facile dialogare o interagire con i mezzi abitualmente definiti tradizionali.

A parità di contenuti, l'aspetto ludico, il coinvolgimento sensoriale, l'approccio multimediale, diventano fattori che possono rinnovare, o suscitare per la prima volta l'interesse verso una tematica, un territorio, un particolare bene culturale o patrimonio artistico.

Anche in Sardegna sono sempre più presenti nuove e accattivanti modalità di comunicazione finalizzate alla valorizzazione di beni e attività culturali e tante realtà si apprestano a entrare in contatto con le nuove tecnologie che, risulta fondamentale sottolinearlo, offrono grandi opportunità sul piano occupazionale in un periodo caratterizzato da grandi difficoltà sul piano economico e dall'emorragia di giovani qualificati verso mete che offrono loro la possibilità di costruire un futuro dignitoso.

¹ Orlandi, 2017 <<http://storiaefuturo.eu/didattica-e-turismo-2-0-nuove-tecnologie-per-la-divulgazione-del-patrimonio-culturale/>>.

Interi territori hanno oggi la possibilità di mostrare al mondo le proprie peculiarità in modo innovativo e coinvolgente, a patto che lo facciano con il supporto di professionisti dalle comprovate capacità ed esperienze, perché se da una parte la tecnologia dà l'impressione di essere alla portata di tutti, dall'altra necessita di 'essere guidata' da mani esperte e competenti per ottenere i migliori risultati, dati spesso dall'interazione tra varie discipline connesse al tema da sviluppare, all'area interessata, agli obiettivi da conseguire.

Un ottimo sistema di promozione della Sardegna, dei suoi luoghi meno accessibili e di quelli più suggestivi è sicuramente la fotografia aerea a bassa quota, mediante droni o elicottero, particolarmente indicata per l'ottenimento di scenari mozzafiato e dettagli invisibili da terra, molto apprezzati da chi sviluppa videogame, applicazioni interattive, strumenti, mostre, supporti multimediali, allestimenti museali, progetti legati all'archeologia virtuale.

Proprio nell'isola troviamo uno dei suoi interpreti più qualificati, un pioniere dell'impiego dei droni: Gianni Alvito. Con la sua azienda, Teravista², incanta da tanti anni lettori e utenti online con produzioni video e fotografiche di grande impatto e alta qualità, capaci di far compiere emozionanti viaggi visivi in una terra unica, come testimoniato dai modelli 3D presenti nella galleria su Sketchfab. Ottenuti con tecniche fotogrammetriche, i modelli dei beni culturali risultano utilizzabili o declinabili in qualsiasi contesto, rappresentano la base sulla quale progettare materiali, applicazioni e strumenti di promozione legati all'archeologia virtuale, un deciso passo in avanti rispetto alle tradizionali riprese video e fotografiche. Entrano in gioco l'interattività, la possibilità di animare o ispezionare in modo immersivo i modelli nell'ambito di videogiochi, siti web, sistemi basati su realtà virtuale o aumentata.

2. L'industria dei videogame muove i primi passi nell'Isola

Dal 25 luglio al 3 agosto 2017, si è tenuta per la prima volta in Sardegna una summer school a carattere scientifico dedicata al mondo dei videogame promossa dal centro di ricerca interdisciplinare CRS4 in collaborazione con Sardegna Ricerche e Regione Autonoma della Sardegna.

La Videogame Scientific School³ è stata ideata, proposta e condotta da Massimo Deriu⁴, ricercatore del centro, responsabile e capo programma della

² Teravista, modelli 3D dei siti archeologici della Sardegna <sketchfab.com/teravista>.

³ Videogame Scientific School 2017 <<http://videogameschool2017.crs4.it>>.

⁴ Massimo Deriu, CRS4, intervista <<https://www.youtube.com/watch?v=wqTvON-elss>>.

sezione 'Game-based Interaction and Technologies'¹.

In piena aderenza con l'obiettivo del CRS4 di supportare la Sardegna per quanto riguarda la nascita e sviluppo del settore hi-tech nell'ambito della società dell'informazione, la school ha registrato la grande partecipazione di studenti e la presenza di docenti e relatori altamente specializzati nelle varie componenti che costituiscono i progetti legati ai videogame.

Quello dei videogame è un settore in continua e significativa crescita in tutto il mondo, è un'industria capace di mettere a frutto creatività e competenze trasversali. Progettare, realizzare e distribuire un videogame comporta il coinvolgimento di varie figure professionali, la scelta ed esplorazione del territorio nel caso di particolari ambientazioni, l'approfondita conoscenza dei mercati e delle tecniche di marketing e comunicazione, perché tali prodotti possono determinare il successo di un territorio grazie alla grande diffusione presso target eterogenei di appassionati, numericamente sempre più rilevanti.

Considerata la linea strategica tracciata dal protocollo d'intesa⁵ tra Italian Film Commissions⁶ e l'AESVI - Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani⁷ che mira a promuovere i videogame quali strumenti a supporto della promozione del territorio, la Sardegna, è il caso di dirlo, deve provare a ricoprire un ruolo da protagonista grazie all'incommensurabile offerta di luoghi e suggestioni funzionali all'ambientazione e sviluppo di videogame.

A confermare la bontà dell'idea di una summer school su questi temi ci pensano i numeri dettati dal mercato, indicatori di un trend che, se opportunamente sfruttato anche in Sardegna, riserverebbe grandi risultati.

In Italia, il giro d'affari generato dall'industria dei videogiochi vale oltre un miliardo, come si evince dal rapporto 2016 presentato proprio da AESVI, elaborato sulla base di dati forniti dalla società di ricerca GFK. Ciò che genera le migliori aspettative è l'incremento rispetto al 2015, pari a un 8,2%, impensabile per tanti altri settori che invece devono fare i conti con un momento di forte incertezza e conseguenti difficoltà.

I videogame inoltre hanno la capacità di spingere i segmenti legati a software, console, pc e mobile device, accessori, gadget, cinema e letteratura, arte e beni culturali in genere.

Emblematico il caso di Monteriggioni⁸, che a distanza di otto anni continua a

⁵ AESVI e IFC insieme per promuovere l'industria nazionale dei videogiochi e favorire la promozione del patrimonio storico, artistico e paesaggistico italiano, 6/9/2106 <http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=902&cms_pk=2671>.

⁶ Italian Film Commissions <<http://www.italianfilmcommissions.it>>.

⁷ AESVI <<http://www.aesvi.it>>.

⁸ IVIPRO, Monteriggioni e Assassin's Creed II, otto anni dopo, 27/7/2017

far parlare di sé per aver fatto parte di *Assassin's Creed II*, il celebre gioco che ha destato grande attenzione verso l'antico borgo toscano, favorendo di fatto l'incremento delle presenze turistiche. Una bella storia tra cultura, turismo e videogame, delineata da Andrea Desseno di IVIPRO, Italian Videogame Program⁹, progetto nato per sostenere videogame legati alla cultura e al territorio italiano supportato da AESVI e IFC, come previsto dal protocollo di cui sopra.

La stessa Fondazione Sardegna Film Commission¹⁰, partner della summer school, ha fornito il proprio contributo scientifico incentrato sugli aspetti creativi ed economici che legano il mondo cinematografico e quello videoludico per voce di Susanna Tornesello, Communication Manager della Fondazione e la direttrice, Nevina Satta, nel corso del convegno conclusivo 'Giocando si cresce. Prospettive e nuove opportunità' che ha visto per la prima volta il confronto tra i più noti esponenti di questo settore.

Il recentissimo caso del Museo Archeologico di Napoli, che attraverso il gioco *Father and Son*¹¹ fa registrare numeri da record in termini di presenze e scaricamento del videogame dalla rete, è stato analizzato dal suo principale artefice, Fabio Viola¹², gamification designer noto in ambito nazionale e internazionale, presidente dell'associazione Tuo Museo che ha realizzato il progetto per il museo napoletano.

E la Sardegna non può farsi sfuggire l'occasione di stare al passo con quanto accade altrove grazie ai sorprendenti numeri generati dalla contaminazione tra videogame, cinema, territori e beni culturali.

3. Leggende sarde, archeologia, cinema d'animazione: il progetto Alba delle Janas

Alla base della produzione cinematografica 'Alba delle Janas' c'è sicuramente il coraggio, perché Grazia Serci e Mariangela Corda, fondatrici dell'associazione culturale MUVIS – Museo Virtuale Itinerante Solidale¹³, ne hanno avuto

<<https://ivipro.it/it/notizie/monteriggioni-e-assassins-creed-ii-otto-anni-dopo-2/>>.

⁹ Mameli - Desseno, 2017 <<http://linguaggio-macchina.blogspot.it/2017/08/andrea-dresseno-italian-videogame.html>>.

¹⁰ Fondazione Sardegna Film Commission <<http://filmcommission.regione.sardegna.it>>.

¹¹ Viola - Solima, 2107 <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/audience-centered-design-il-caso-father-and-son>>; <<http://www.museoarcheologiconapoli.it/it/father-and-son-the-game/>>.

¹² Fabio Viola, Tuo Museo, intervista <<https://www.youtube.com/watch?v=6W9815tLpYc>>.

¹³ Associazione MUVIS, progetto Alba delle Janas <<http://www.associazionemuvis.org/it>>.

davvero tanto.

Scommettere sulle tecnologie digitali per raccontare miti, leggende, storia e tradizioni della Sardegna non è da tutti, soprattutto quando si decide di finanziare un simile progetto con le proprie risorse finanziarie, senza sponsor privati o istituzioni a coprire le spalle.

Loro sono due guide archeologiche, operano in Ogliastra, una delle zone più belle e selvagge della Sardegna, caratterizzata dal matrimonio perfetto tra mare e montagna e dalla presenza di siti e altre emergenze culturali di grande pregio.

Stanche dei soliti metodi di narrazione impiegati durante le visite presso le aree archeologiche, hanno scelto di affidarsi alla modellazione e animazione 3D per conquistare soprattutto l'interesse dei giovani attraverso un innovativo approccio didattico.

È nata così l'idea di produrre un cartoon in 3D dal titolo 'Alba delle Janas', costituito da una trilogia di cortometraggi che, partendo proprio delle Janas, le fate che popolano antiche storie e leggende della Sardegna, mira a raccontare il passato dell'Isola in modo nuovo e coinvolgente.

Le riprese reali realizzate nelle impervie zone della Barbagia di Seulo, si fondono con i contesti tridimensionali per dare vita a un racconto che si snoda tra riti sacri, Domus de Janas, Tombe dei Giganti, nuraghi e loro abitanti, ricostruiti in 3D e animati dall'azienda Renderingstudio di Cagliari, con la regia e montaggio di Daniele Pagella, musiche originali di Matteo Martis e la bravissima Michela Atzeni nei panni dell'archeologa Alba.

Tutte le figure professionali coinvolte provengono esclusivamente dalla Sardegna, a dimostrazione che i tempi sono maturi per gestire in loco l'intera fase di produzione.

La sceneggiatura, anch'essa frutto della creatività delle ideatrici, vede la giovane archeologa Alba entrare in contatto con le creature del mondo fantastico delle leggende e dei racconti sardi. Inizierà così un vero e proprio viaggio nel tempo dal quale scaturisce una sintesi molto affascinante e insolita della millenaria cultura della Sardegna, la narrazione di una parte dell'Isola, dal neolitico fino al tardo nuragico, mediante intrusioni di racconti, tramandati nel tempo e giunti fino a noi di generazione in generazione con tutto il loro fascino, il loro mistero e l'alone di magia. Online è disponibile il trailer¹⁴.

Lo studio e realizzazione del cortometraggio ha richiesto oltre un anno di tempo, durante il quale sono state affrontate tutte le fasi che caratterizzano questo tipo di produzioni. Alla sceneggiatura ha fatto seguito lo storyboard, che una volta animato, ha consentito di valutare durata e caratteristiche principali

¹⁴ Trailer *Alba delle Janas* <<https://vimeo.com/160711538>>.

delle varie scene. Nel mentre, si è proceduto alla creazione dei personaggi partendo dalle matite di Riccardo Atzeni, e una volta individuato lo stile è arrivato il momento del character design, precursore della fase di modellazione 3D. Le immagini allegate riguardano, a titolo esemplificativo, la creazione di Alba, la giovane archeologa protagonista del corto, interpretata nelle riprese reali da Michela Atzeni, che al personaggio 3D ha dato anche la voce, sapientemente truccata da Liviana Serra.

Approvato lo storyboard, sono state girate tutte le scene nel contesto reale nella Barbagia di Seulo, presso le Domus de Janas scelte inizialmente.

Una volta ottimizzate le riprese, è arrivato il momento della fase più lunga e laboriosa: la modellazione e animazione 3D dei personaggi e delle scene.

In particolare, sono stati ricostruiti nuraghi, domus de janas, tombe dei giganti, paesaggi costieri, boschi e aperta campagna, gli ambienti nei quali si svolge questo primo racconto.

Giunti alla prima versione completa, è arrivata la prova della colonna sonora originale, composta dal maestro Matteo Martis, della rumoristica e della voce.

Il regista Daniele Pagella, individuate le inevitabili correzioni e integrazioni, ha infine affrontato la fase del montaggio esecutivo culminata con la consegna del prodotto finito.

All'esame dei concorsi cinematografici nazionali e internazionali, il corto ha riservato grandi soddisfazioni conquistando nel 2016 il premio speciale 'Visioni Sarde' al festival Visioni Italiane della Cineteca di Bologna e la selezione ufficiale presso i prestigiosi International Film Festival Skepto di Cagliari, Future Film Festival di Bologna, Fabriano Film Fest e SF98 di Nis in Serbia.

Da allora, il cortometraggio, il backstage, le illustrazioni originali e successiva modellazione in 3D, foto e aneddoti di scena, sono divenuti materiale divulgativo che l'associazione MUVIS utilizza nel corso delle lezioni nelle varie scuole della Sardegna, un originale modulo didattico che sta ottenendo grandi consensi tra insegnanti, studenti e genitori, un modo divertente e coinvolgente per avvicinare adulti e bambini alla misteriosa e affascinante storia sarda.

L'aspetto della solidarietà non è certo secondario, infatti parte dei ricavi di MUVIS ottenuti dalle attività divulgative messe in campo andranno in beneficenza, soprattutto a favore delle cause legate al mondo dei beni culturali.

4. Rivivere Cagliari tra '800 e '900 grazie all'animazione digitale

Venerdì 5 maggio 2017, ore 11:00, sala conferenze della Fondazione di Sardegna. Un nutrito gruppo attende la presentazione e proiezione del cortometraggio dal titolo 'Il sogno della Belle Époque', secondo episodio del

progetto 'Cagliari en marche' ideato e portato avanti dall'associazione culturale La Pleiade con l'obiettivo di valorizzare e promuovere il vastissimo patrimonio culturale della città di Cagliari.

Le voci cariche di emozione e soddisfazione di Nuncia Rita Russo e Maria Tore, componenti dell'associazione, delineano in pochi minuti diversi decenni di studio e catalogazione quotidiana, ricordi e citazioni di vecchi maestri come Giuseppe Serri, al quale è stato dedicato il progetto.

Emergono prepotenti l'amore per Cagliari, per la sua storia e quella dei suoi abitanti, l'esigenza di rendere pubblici personaggi e avvenimenti di una città che non ha mai smesso di stupire, nei momenti di splendore e in quelli più scuri. Il quadro tratteggiato è frutto di tanto lavoro e continua ricerca di collaborazioni e soluzioni tecnologiche in grado di comunicare efficacemente il vasto repertorio di materiali selezionato nel tempo.

Iniziava così il racconto del viaggio nel tempo cinematografico iniziato con il primo cortometraggio¹⁵, 'Cagliari en marche', nel 2015, incentrato sulle vicende legate allo smuramento della via Roma e conseguente affaccio diretto sul porto della città.

Quest'anno è stata la volta del secondo episodio, dal titolo 'Il sogno della Belle Époque'. Insieme danno vita a un percorso narrativo più ampio, che intende raccontare in modo originale Cagliari e le principali vicende che vi si svolsero tra la fine dell'Ottocento e i primi del Novecento.

La libera elaborazione e animazione delle immagini d'epoca del capoluogo restituiscono un suggestivo e coinvolgente quadro della città, che riporta alla leggerezza e ironia di certi film d'epoca senza trascurare il rigore della ricerca storica, che l'Associazione la Pleiade svolge da diversi anni nel valorizzare e promuovere il patrimonio culturale della città di Cagliari. Anche in questo caso l'adozione di tecniche d'animazione digitali hanno consentito di rendere vive, coinvolgenti ed emozionanti le foto d'epoca della città.

Un grande numero di dettagli, ritagliati e animati singolarmente con appositi programmi, costituiscono l'originale 'cast' del cortometraggio, restituendo il ricordo di un periodo decisivo nella storia del capoluogo sardo, che dopo la trasformazione da 'città fortificata' a 'città borghese' con lo spostamento verso il mare tratteggiata nel primo episodio, vede l'affermazione della borghesia con l'entusiasmo, i sogni e gli stimoli della Belle Époque, che segue la moda di Parigi e si esprime alla francese.

In contrasto, la maggioranza dei cittadini vive difficili e disagiate condizioni socio-economiche, che sfociano nei sanguinosi tumulti del 1906. Protagonisti

¹⁵ Il primo cortometraggio *Cagliari en marche* <<https://vimeo.com/200977028>>.

dell'episodio sono Don Michele Carboni, noto imprenditore cagliaritano, mademoiselle Parapluie e il suo cagnolino, i viaggiatori del tempo già presenti nel primo corto.

Compaiono importanti personaggi storici, come il sindaco Ottone Bacaredda, giovani universitari, bagnanti, scioperanti, sigaraie e lavoratori, le forze dell'ordine.

In totale e libera fantasia, tutti animano vie, piazze e luoghi di Cagliari: i bagni Carboni e Devoto, piazza Matteotti, piazza del Carmine, le feste di maggio, il Municipio, Largo Carlo Felice, Corso Vittorio Emanuele, sa passillara, i luoghi del maggio 1906.

Quale schermo ideale per la prima presentazione al pubblico sono state coinvolte alcune attività commerciali ricadenti proprio nelle zone del centro storico protagoniste dei corti. Così, migliaia di cagliaritani e turisti, hanno potuto fare un salto temporale grazie ai grandi schermi posizionati all'interno delle vetrine dei negozi durante la manifestazione Monumenti Aperti.

La direzione artistica dell'opera cinematografica è di Emanuela Russo, la regia di Massimo Gasole, il grande lavoro di ricerca e selezione delle immagini storiche di Giorgio Russo, Renderingstudio ha svolto un ruolo di supervisione e coordina le azioni di marketing e comunicazione.

Il progetto si inserisce nella politica del Comune di Cagliari che mira a promuovere la collaborazione tra il mondo della cultura e quello imprenditoriale e commerciale cittadino, ed è stato realizzato grazie al sostegno economico della Fondazione di Sardegna e la preziosa collaborazione offerta dall'associazione Imago Mundi (Monumenti Aperti) e dalla MEM - Mediateca del Mediterraneo per quanto riguarda il materiale d'archivio.

5. Risorse web

Didattica e turismo 2.0 <<http://storiaefuturo.eu/didattica-e-turismo-2-0-nuove-tecnologie-per-la-divulgazione-del-patrimonio-culturale/>>. (12 dicembre 2017)

Teravista, modelli 3D dei siti archeologici della Sardegna <sketchfab.com/-teravista>. (12 dicembre 2017)

Videogame Scientific School 2017 <<http://videogameschool2017.crs4.it>>. (12 dicembre 2017)

Massimo Deriu, CRS4, intervista <<https://www.youtube.com/watch?v=wqTvON-elss>>. (12 dicembre 2017)

Interviste ai protagonisti della Videogame Scientific School 2017 <https://www.youtube.com/playlist?list=PLX21f_QIA_54jfWPBDjYBILD9y7mLZYiH>. (12 dicembre 2017)

AESVI e IFC insieme per promuovere l'industria nazionale dei videogiochi e favorire la promozione del patrimonio storico, artistico e paesaggistico italiano, 6/9/2106 <http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=902&cms-_pk=2671>. (12 dicembre 2017)

Italian Film Commissions <<http://www.italianfilmcommissions.it>>. (12 dicembre 2017)

AESVI <<http://www.aesvi.it>>. (12 dicembre 2017)

IVIPRO, Monteriggioni e Assassin's Creed II, otto anni dopo, 27/7/2017 <<https://ivipro.it/it/notizie/monteriggioni-e-assassins-creed-ii-otto-anni-dopo-2/>>. (12 dicembre 2017)

Mameli, Andrea - Dresseno, Andrea (2017) 'Il videogioco nuova frontiera nella valorizzazione del territorio', *Italian Videogame Program*, 5 agosto <<http://linguaggio-macchina.blogspot.it/2017/08/andrea-dresseno-italian-videogame.html>>. (12 dicembre 2017)

Fondazione Sardegna Film Commission <<http://filmcommission.regione.sardegna.it/>>. (12 dicembre 2017)

Viola, Fabio - Solima, Ludovico (2017) 'Audience centered design - Il caso Father and Son', 18 luglio, <<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/audience-centered-design-il-caso-father-and-son>> - <<http://www.museoarcheologiconapoli.it/it/father-and-son-the-game/>>. (12 dicembre 2017)

Fabio Viola, Tuo Museo, intervista <<https://www.youtube.com/watch?v=6W-9815tLpYc>>. (12 dicembre 2017)

Associazione MUVIS, progetto *Alba delle Janas* <<http://www.associazione-muvis.org/it>>. (12 dicembre 2017)

Trailer *Alba delle Janas* <<https://vimeo.com/160711538>>. (12 dicembre 2017)

Il primo cortometraggio *Cagliari en marche* <<https://vimeo.com/200977028>>. (12 dicembre 2017)

6. Immagini

Due immagini tratte dai modelli 3D ottenuti da Teravista con tecniche fotogrammetriche:



Su Monte (Sorradile) in provincia di Oristano.



Nuraghe Losa (Abbasanta) in provincia di Oristano.

Logo della Videogame Scientific School e locandina del convegno conclusivo

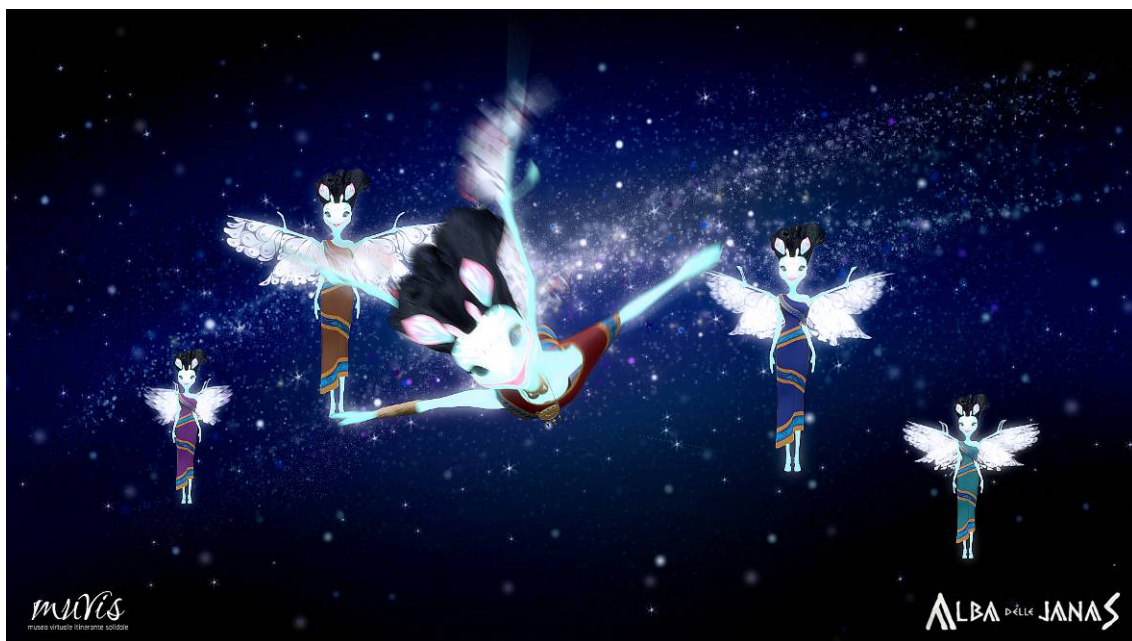


'Alba delle Janas': immagini tratte dal cortometraggio, tra riprese reali, scenari e personaggi 3D.

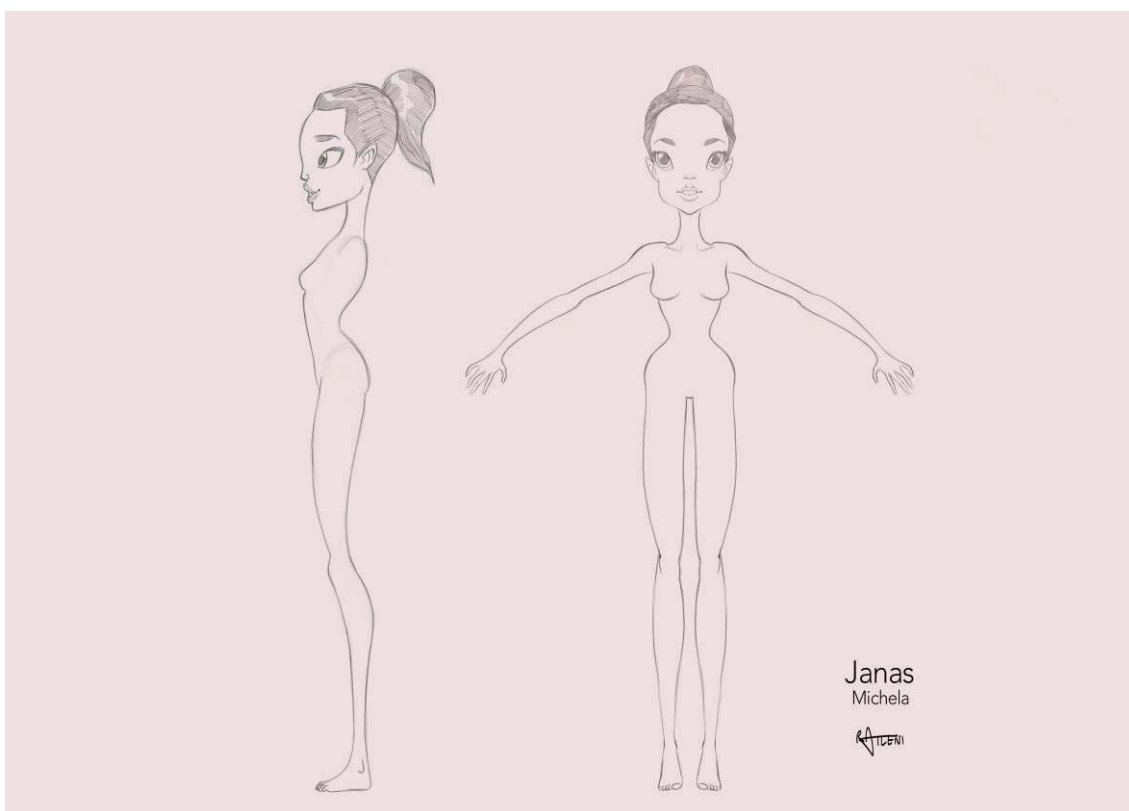
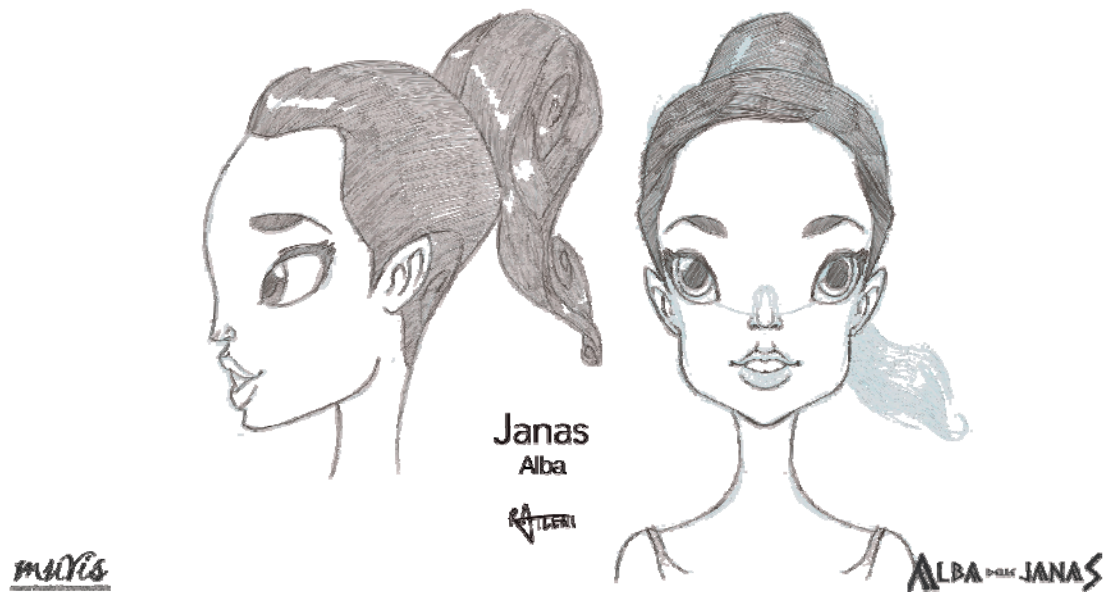


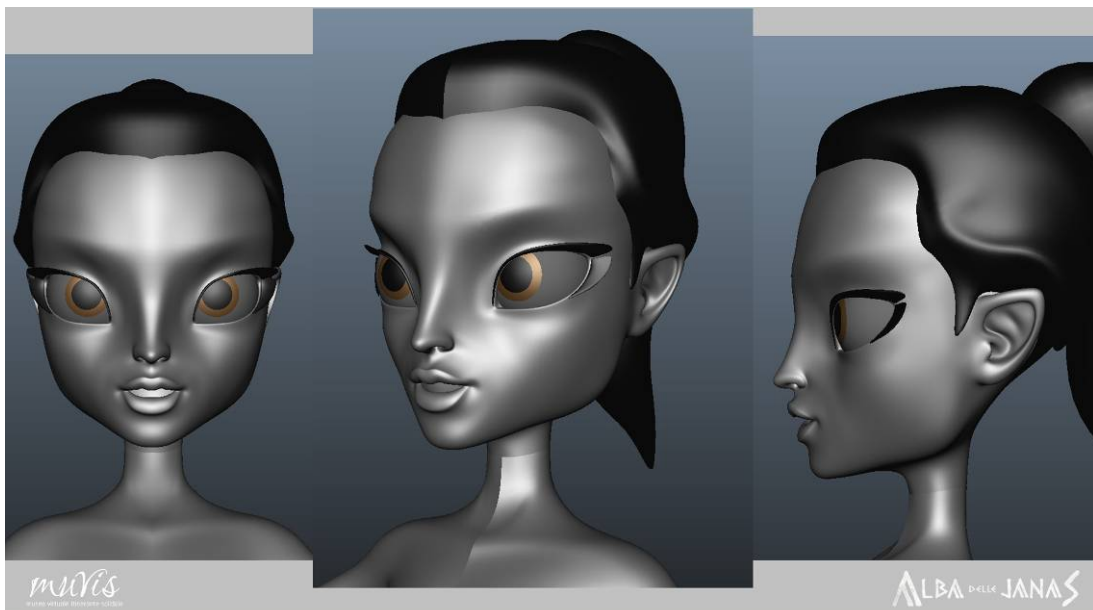






'Alba delle Janas', la nascita del personaggio di Alba: dalle matite al modello 3D.









Locandina del secondo episodio del progetto 'Cagliari en marche' e alcune immagini tratte dal cortometraggio







7. Curriculum vitae

Roberto Lai è un comunicatore d'impresa, copywriter, cofondatore della digital agency Renderingstudio di Cagliari. Lavora e scommette ogni giorno sulle tecnologie digitali applicate alla valorizzazione e promozione delle aziende e delle risorse turistiche e culturali della Sardegna.

