

REGIONE TOSCANA



Consiglio Regionale



Silvia Bertelli

La comunicazione digitale per la storia

Digital public history, musei e luoghi di memoria

La tesi di laurea qui pubblicata è stata discussa il 27 giugno 2018 dalla Dott.ssa Silvia Bertelli nell'ambito del corso di laurea in Strategie della comunicazione pubblica e politica della Scuola di Scienze Politiche "Cesare Alfieri" dell'Università degli Studi di Firenze, relatore Prof. Fulvio Conti. Il Corecom della Toscana ha premiato questo lavoro il 7 dicembre 2018 come migliore tesi di laurea in comunicazione della Toscana 2018.

Consiglio regionale della Toscana

Progetto grafico e impaginazione: Patrizio Suppa

Stampato presso la tipografia del Consiglio regionale della Toscana

Luglio 2019

ISBN 978-88-85617-37-7

Sommario

Presentazioni

Eugenio Giani, Presidente del Consiglio regionale della Toscana	7
Enzo Brogi, Presidente del Corecom Toscana	9

Introduzione	11
---------------------	----

CAPITOLO I

Cultura digitale e memoria. Come cambia il ruolo dello storico	15
---	----

Paragrafo 1. La nuova società sommersa: una vita digitale.	15
--	----

Paragrafo 1.1. Società in rete e cultura postmoderna. Nuove forme di socialità tra interconnessione e resistenze.	19
---	----

Paragrafo 2. L'attendibilità delle informazioni in rete.	26
--	----

Paragrafo 3. La cultura partecipativa e la dimensione sociale dei media digitali.	29
---	----

Paragrafo 3.1. Un'applicazione dei principi partecipativi: <i>i participatory museums</i> .	31
---	----

Paragrafo 4. Identità e memoria sociale.	34
--	----

Paragrafo 4.1. Il ruolo della storiografia nella costruzione della memoria collettiva.	37
--	----

Paragrafo 5. Alcuni dati sull'Italia.	41
---------------------------------------	----

CAPITOLO II

La <i>Digital Public History</i> e il nuovo rapporto con il pubblico	45
---	----

Paragrafo 1. <i>Digital History</i> .	45
---------------------------------------	----

Paragrafo 1.1. Partire dalle basi: il quadro definitorio.	50
---	----

Paragrafo 1.2. <i>The Valley of the Shadow</i> .	52
--	----

Paragrafo 2: <i>Public History</i> .	53
--------------------------------------	----

Paragrafo 3. <i>Digital Public History</i> .	57
--	----

Paragrafo 4. Discorso storico e scrittura digitale.	59
---	----

Paragrafo 4.1. Storia, comunicazione e <i>storytelling</i> .	62
--	----

Paragrafo 5. <i>Narrative theories</i> e comunicazione museale.	64
---	----

Paragrafo 5.1. Nuove esperienze museali in Italia.	67
--	----

Paragrafo 6: La fotografia, fonte storica in un mondo digitale.	71
---	----

Paragrafo 6.1. L'uso storico della fotografia tra propaganda ed <i>engagement</i> .	73
---	----

Paragrafo 7. Il ruolo della cultura pop nella comunicazione storica: videogiochi e fiction televisiva a tema storico.	77
---	----

Paragrafo 7.1. I videogiochi a tema storico.	78
--	----

Paragrafo 7.2. Costruire un brand intorno al museo.	81
Paragrafo 7.3. La fiction televisiva a tema storico.	82
CAPITOLO III	
Percorsi di storia digitale in Italia	89
Paragrafo 1. L'Atlante delle Stragi Naziste e Fasciste in Italia: un portale di <i>Digital Public History</i> tutto italiano.	89
Paragrafo 2. Paesaggi della memoria. Reti di musei e <i>Public History</i> .	93
Il Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza italiana.	94
Il Museo della Fine della Guerra a Dongo.	96
Museo Cervi e il progetto "Resist – Enza. La via della Libertà".	98
Paragrafo 3. Il caso del museo nazionale del fascismo a Predappio. Tra <i>Public History</i> e memoria collettiva.	100
Paragrafo 3.1. Predappio: storia o memoria?	106
Paragrafo 4. Le rievocazioni storiche e il ruolo del <i>public historian</i> .	107
Paragrafo 4.1. Quando i luoghi della memoria entrano nell'arena politica. Il caso della manifestazione "La Colonna della Libertà" di passaggio a Cascina.	111
Conclusioni	113
Bibliografia	117
Sitografia	121

Presentazioni

Le pubblicazioni del Consiglio regionale della Toscana si sono arricchite dal 2018 di un filone dedicato ad uno dei temi più cruciali del dibattito pubblico, quello della comunicazione. Lo facciamo grazie ad una iniziativa del Corecom della Toscana, punto di riferimento a livello regionale per tutto ciò che riguarda la vigilanza e l'analisi dei media locali e delle nuove forme di comunicazione.

Dal 2017, infatti, nell'ambito del riconoscimento attribuito al "Comunicatore toscano dell'anno", il Corecom premia le migliori tesi di laurea discusse negli Atenei della Toscana in materia di comunicazione.

La tesi di laurea qui pubblicata, discussa a giugno del 2018 presso la Scuola di Scienze Politiche "Cesare Alfieri" dell'Università di Firenze dalla Dott.ssa Silvia Bertelli, offre un'approfondita disamina della *Public History*, una nuova disciplina di stampo anglosassone che sta prendendo sempre più piede anche in Italia, osservando nel dettaglio l'impatto della cultura digitale sul nuovo tessuto sociale e le implicazioni di un approccio partecipativo su istituzioni culturali quali i musei e i luoghi di memoria collettiva.

Si tratta di un elaborato approfondito e ben strutturato, un notevole contributo agli studi sulle nuove applicazioni delle tecnologie digitali in ambito storico, che mi auguro possa incontrare il vostro interesse e che può contribuire a valorizzare il nostro straordinario patrimonio storico e culturale.

Per questo, oltre all'autrice, ringrazio il Corecom e il suo presidente, Enzo Brogi, per l'impegno profuso a sostegno della qualità della comunicazione regionale e, in questo caso, dei giovani studiosi che ne analizzano trasformazioni e tendenze.

Eugenio Giani

Presidente del Consiglio regionale della Toscana

Tra le prime iniziative organizzate dal nuovo Corecom della Toscana, che ho l'onore di presiedere dal settembre 2017, rientra il riconoscimento al “Comunicatore toscano dell'anno”, attribuito ad una personalità della nostra regione che si sia distinta per una particolare capacità nell'ampio settore della comunicazione e nel diffondere un'immagine positiva della Toscana. Nell'ambito di questo riconoscimento, che ha una natura simbolica e non pecuniaria, abbiamo voluto premiare anche un/una giovane laureato/a in una delle tre Università toscane sui temi della comunicazione, con un contributo in denaro e la pubblicazione della tesi di laurea magistrale.

Il 7 dicembre 2018, nel corso della cerimonia di premiazione di Ilaria Bidini e Iacopo Melio come “comunicatori toscani dell'anno” per merito del loro forte impegno nella lotta di sensibilizzazione contro l'abbattimento di barriere architettoniche e culturali, il Corecom ha dunque premiato una neolaureata toscana, risultata vincitrice del bando di concorso pubblico.

La dottoressa Silvia Bertelli ha discusso la sua brillante tesi di laurea su “La comunicazione digitale per la storia. *Digital Public History*, musei e luoghi di memoria” nel Corso di laurea magistrale in “Strategie della comunicazione pubblica e politica” della Scuola di Scienze Politiche dell'Università di Firenze, relatore il Professor Fulvio Conti. La sua tesi è stata valutata dalla commissione meritevole del premio in quanto rappresenta un contributo rilevante per comprendere l'importanza del cambiamento della figura dello storico, con una sua definizione particolarmente originale in rapporto all'impatto delle nuove tecnologie digitali. L'elaborato affronta con competenza e precisione lo sviluppo nel tempo della *Digital Public History*, disciplina che ha avuto una profonda influenza 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. Il lavoro affronta dunque un tema di grande attualità, in particolare in questo momento storico in cui viene addirittura messa in discussione la presenza stessa della storia come materia di studio scolastico.

Un contributo davvero accurato e approfondito, che arricchisce il patrimonio di conoscenze del Corecom e della società toscana e che mi auguro possa incontrare il vostro interesse e gradimento.

Enzo Brogi

Presidente del Corecom Toscana

Introduzione

Da una decina d'anni a questa parte sta prendendo sempre più piede, anche in Italia, una nuova disciplina nata negli Stati Uniti, o più in generale nel mondo anglosassone, ma che sta trovando un numero crescente di consensi tra gli accademici e i ricercatori continentali, proponendo un nuovo approccio metodologico alla storia che tenga conto del mutato panorama mediale e culturale. Stiamo parlando della *Public History*, letteralmente 'storia pubblica'.

In tutti gli ambiti della società contemporanea, i vari agenti sociali hanno dovuto adeguarsi all'irrompere sulla scena delle nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione (Ict) che hanno mutato profondamente non solo l'agire quotidiano, ma anche la conformazione stessa della società. Economia e politica, lavoro e socialità, stili di vita e alimentazione: l'arrivo del digitale, e in modo particolare di internet e del web sociale, ha ridisegnato prassi e abitudini consolidate nel tempo. Nel primo capitolo, pertanto, cercheremo di fornire un quadro più chiaro del nuovo contesto sociale pervaso dalla cultura digitale, soffermandoci sull'impatto della cultura partecipativa su istituzioni culturali quali i musei e sulle pratiche di costruzione della memoria collettiva, con particolare attenzione per il ruolo ricoperto in tale processo dalla storiografia.

Tutti ci scopriamo sempre più abituati alla lettura dei post pubblicati su Facebook dai politici, che magari utilizzano il social network per difendere una propria scelta oppure per raccogliere consensi in campagna elettorale; non ci stupiamo più se ormai la nostra dieta informativa è calibrata in base alle notizie sempre aggiornate dei siti web oppure dei social, ma sempre meno dipendente dal classico quotidiano. Perché mai, allora, non dovremmo fare lo stesso per quel che riguarda le discipline umanistiche e la comunicazione accademica? Tra tutte, la storia si presta per sua natura ad una narrazione pubblica inclusiva e sembra quindi scontato lo sbocco nel mondo digitale. Non fosse per alcune resistenze che ancora si incontrano in seno alla comunità accademica. La storia, nelle sue vesti di *Public History*, si apre così ad un pubblico eterogeneo e le università non sono più i soli luoghi deputati alla divulgazione scientifica, la quale ha avuto accesso prima a cinema e televisione e poi al web, e i divulgatori non sono necessariamente gli storici e i ricercatori, ma nuove figure professionali in grado di adattare i contenuti comunicativi ai nuovi mezzi a disposizione. Lo storico scende nell'arena pubblica, trovandosi a volte anche a dover gestire delicate situazioni in cui la memoria collettiva risulta frammentata e divisa, ponendosi come mediatore tra i contenuti del discorso storico e la società civile, in cui cresce la domanda informativa

e di conoscenze in grado di produrre coerenza intorno alle identità di gruppo e rinsaldare il senso di appartenenza.

Fare public history oggi non significa solo insegnare o divulgare un certo tipo di storia concretamente applicata ai problemi dibattuti oggi nell'arena pubblica, con l'aspirazione di raggiungere un ampio pubblico. Significa anche fare una storia in contatto diretto con l'evoluzione della mentalità e del senso delle appartenenze collettive delle diverse comunità che convivono all'interno dello spazio nazionale e nel villaggio globale e valorizzare lo studio delle loro identità¹.

Nel secondo capitolo forniremo quindi una lettura approfondita della *Public History* e della *Digital Public History*, riunendo le definizioni e gli approcci formulati fino ad ora in un quadro definitorio riassuntivo, cercando anche di fare chiarezza e individuare un filo logico conduttore. Inoltre, osserveremo come le pratiche di scrittura digitale abbiano profondamente modificato il discorso storico, introducendo nuove strategie comunicative a livello museale e cambiando l'utilizzo tradizionale delle fonti (si veda a tal proposito il rapporto tra fotografia digitale e storia). Si tratta di tendenze alle quali alcuni storici tendono ancora ad opporsi, rimanendo arroccati nelle cosiddette 'torri di avorio' accademiche, ma non è certo possibile ignorare la richiesta sempre più consistente da parte del pubblico di narrazioni storiche innovative, che abbiano dismesso i vecchi abiti ingessati degli intellettuali e che suonino nuove rispetto alle noiose lezioni di storia. Possiamo trovare conferma di ciò nel successo ottenuto negli ultimi anni da videogiochi e serie tv a tema storico, in cui il passato è stato affrontato con linguaggi e punti di vista diversi, aprendo una nuova finestra sul passato. Questi prodotti dell'industria dell'intrattenimento dovrebbero essere rifiutati, in quanto veicoli di ricostruzioni storiche inesatte, o piuttosto accolti per l'effetto rivitalizzante che portano con sé?

Infine, il terzo capitolo è dedicato all'analisi di alcuni percorsi di storia pubblica digitale in Italia, tenendo conto di progetti che trovano espressione soltanto sul web e di altri che, invece, hanno saputo coniugare la realtà del museo con le risorse online. I due ultimi casi meritano una particolare attenzione, in quanto danno modo di comprendere quale sia effettivamente il ruolo del *public historian* nella società civile e il suo rapporto con le narrazioni di memorie conflittuali.

La tesi sostenuta in questo elaborato è che le tecnologie digitali possano portare giovamento al discorso storico, introducendo nuove narrazioni (anche nella loro forma più pop) capaci di portare nuova linfa vitale ad una disciplina che sembra prendere vita soltanto durante le apprezzatissime apparizioni televisive di Alberto Angela, per

1 S. Noiret, "Public History" e "storia pubblica" nella rete, in F. Mineccia e L. Tomassini (a cura di), *Media e storia*, numero speciale di "Ricerche storiche", anno XXXIX, n°2-3, maggio-dicembre 2009, pp. 275-327.

tornare poi di nuovo in uno stato di assopimento. Dare fiducia alla (*Digital*) *Public History* significa allora credere nelle capacità del pubblico in quanto *prosumer* di storia e memorie che svolge un ruolo attivo nella relazione comunicativa di tipo storico; significa anche convincersi che la storia ha molto da dare alla società, intervenendo in quei contesti, soprattutto locali, in cui il passato necessita di essere riportato ad unità. Proviamo allora a sfatare il diffuso senso comune secondo cui la storia sarebbe ormai una disciplina grigia ed austera, tingendola con i colori pop del mondo digitale.

Cultura digitale e memoria. Come cambia il ruolo dello storico

Paragrafo 1. La nuova società sommersa: una vita digitale.

L'argomento centrale di questa trattazione sarà la *Digital Public History* ma, prima ancora di cercare di darle una definizione ed inquadrarla tra le discipline storiche, dobbiamo necessariamente fornire, almeno in linea generale, una descrizione del contesto socio-culturale all'interno del quale inscriverla.

Sempre più spesso sentiamo parlare di 'rivoluzione digitale' oppure di 'cultura digitale' e, nel bene e nel male, sentiamo un po' tutti di farne inevitabilmente parte anche se forse ci sfugge cosa significhi veramente. Basta guardarci intorno, qualunque sia il luogo in cui ci troviamo, e ci accorgiamo che siamo circondati da strumenti digitali; anzi, siamo noi stessi ad essere ormai un po' digitali con tutti quegli accessori che portiamo indosso. Prima tutti portavamo l'orologio al polso, adesso lo *smartwatch*; prima programmavamo la sveglia ogni sera per alzarci al mattino, adesso impostiamo il cellulare che non lascia mai il posto accanto al nostro letto; prima per parlare con quell'amico che era andato a lavorare dall'altra parte del mondo scrivevamo lettere (le telefonate internazionali erano troppo costose), adesso possiamo scrivergli un messaggio su WhatsApp di giorno e fare una videochiamata su Skype la sera. Ecco, vivere in una società immersa nella cultura digitale significa che la quotidianità, il ritmo delle giornate, le relazioni sociali, il modo di pensare ed anche quello di parlare sono definiti dalla tecnologia digitale. Non si tratta di un fenomeno nuovo, poiché da sempre la tecnologia possiede la capacità di modellare non solo la struttura sociale all'interno della quale si colloca, ma anche le fondamenta cognitive degli individui e dei gruppi sociali: per restare nell'ambito delle tecnologie della comunicazione, la scrittura, probabilmente per la prima volta nella storia dell'uomo, ha profondamente rivoluzionato il modo di interagire ed elaborare il pensiero, e così è stato poi per le successive innovazioni fino ad arrivare all'età del digitale.

L'attuale società è quindi il frutto delle moderne tecnologie digitali, che hanno finito per darle una forma ben precisa. Il sociologo spagnolo Manuel Castells, i cui studi sono ormai un punto di riferimento per tutti coloro che sono interessati all'argomen-

to, describe la società contemporanea come una “società in rete” (*network society*)², ovvero:

Una società la cui struttura sociale ruota intorno alle reti attivate da tecnologie dell'informazione e della comunicazione elaborate digitalmente basate sulla microelettronica. Considero le strutture sociali come gli assetti organizzativi degli esseri umani che entrano in relazioni di produzione, consumo, riproduzione, esperienza e potere, espresse in una comunicazione dotata di senso codificata dalla cultura³.

Chiaramente la presenza di reti diffuse globalmente, grazie alle quali si attivano processi informativi e relazioni comunicative, è l'elemento caratterizzante fondamentale, e sono sempre le reti a determinare l'aspetto delle strutture organizzative della società e, quindi, le molteplici attività sociali in cui si impegnano gli individui che vivono nella società in rete. A livello teorico, Castells individua cinque capisaldi della *network society*: “la centralità dell'informazione come risorsa strategica, la diffusione pervasiva dell'innovazione, la produzione flessibile, appunto la logica dell'organizzazione reticolare, e infine la convergenza di tecnologie specifiche in un sistema altamente integrato”⁴. La società in rete è organizzata secondo una struttura orizzontale in cui non si riscontrano gerarchie tra i nodi che compongono la rete ed, ognuno di essi, è chiamato a svolgere la propria funzione a favore dell'intero sistema; chiaramente, i nodi in cui si concentrano le informazioni rivestono un ruolo decisivo nell'organizzazione dei flussi poiché dispongono di risorse chiave.

L'innovazione tecnologica, pur essendo stata fondamentale per lo sviluppo della *network society* dal momento che ha fornito l'infrastruttura fisica intorno alla quale collocare le diverse pratiche sociali, da sola non spiega comunque l'affermarsi di questa nuova socialità scomposta su più livelli. I supporti tecnologici che hanno fornito gli strumenti di base per i successivi innesti sono stati il personal computer e la rete internet. La diffusione del personal computer ha dato ad un numero crescente di individui la possibilità di accedere alla produzione di contenuti direttamente dalla propria abitazione o dal luogo di lavoro e, successivamente, collegandosi alla rete, questi contenuti sono stati messi in connessione e resi accessibili a tutti gli utenti. Ma “l'innovazione tecnologica non basta a sé stessa, [...] vive del respiro dei gruppi sociali in grado di valorizzarla, capaci di soffiare sul fuoco della diffusione e lavorare

2 In realtà, il termine è stato utilizzato per la prima volta da Jan Van Dijk (*The Network Society. An Introduction to the Social Aspects of New Media*, London, Sage, 1999) e ampliato successivamente proprio da Castells che è oggi considerato tra i maggiori esperti in materia.

3 M. Castells, *Comunicazione e potere*, Egea, Milano, 2009 (ed. or., *Communication Power*, Oxford University Press, Oxford, 2009), p. 19.

4 A. Miconi, *Teorie e pratiche del web*, Il Mulino, Bologna, 2013, p. 11.

all'apertura di nuovi mercati"⁵. Una tecnologia è plasmata dal suo utilizzo sociale e dai valori che gli individui le imprimono: gli strumenti tecnici (e quindi le tecnologie della comunicazione e dell'informazione) sono prima di tutto prodotti culturali. Lo sono nel momento in cui vengono ideati, perché inevitabilmente riflettono l'impianto ideologico del gruppo sociale che lo ha sviluppato e continuano ad esserlo in seguito in quanto veicolo di valori e ideali, poiché portano con sé un'interpretazione specifica delle relazioni sociali. È quello che ci ricorda McLuhan quando afferma che "il medium è il messaggio"⁶, poiché occorre andare oltre la riflessione tradizionale sul significato dei messaggi veicolati dai media, considerati imparziali rispetto ad un contenuto significativo, per concentrarci piuttosto sul ruolo del mezzo nella costruzione del significato. Potremmo invece iniziare a ripensare questo concetto in altri termini, più consoni alla società in rete, proprio come fa Castells quando sostiene che "il network è il messaggio"⁷: nella *network society* è il network a definire il range di significati dei flussi comunicativi, è la struttura sociale intorno alla quale si ridefiniscono le nostre abitudini e le nostre pratiche quotidiane in perenne divenire.

La società contemporanea, quindi, era pronta ad accogliere una struttura organizzativa orizzontale come quella della società in rete perché, nella seconda metà del Ventesimo secolo, si era ormai affermato un contesto socio-culturale fecondo, non soltanto per quanto riguarda gli avanzamenti tecnologici. La crisi del patriarcato, ad esempio, permette di capire come si siano progressivamente allentate le maglie delle gerarchie all'interno della famiglia ma anche all'esterno, tanto che i tradizionali legami di autorità che hanno reso stabili le società di stampo comunitario si sono prima intaccati e poi disgregati definitivamente, finendo per preparare il terreno ideale ad una società basata sui network, "perché solo un individuo dotato di autonomia, liberato dalle regole codificate dalla tradizione, può abbracciare in pieno un modello di relazioni orizzontale, come quello di rete"⁸. Altri due processi degni di nota sono la richiesta di flessibilità gestionale e la globalizzazione del capitale, da un lato, e la domanda di maggiore libertà individuale e di comunicazione aperta da parte della società, dall'altro⁹. A partire dalla metà del secolo scorso, ha preso piede un processo di integrazione tra le reti di comunicazione e le reti finanziarie tale che quest'ultime hanno iniziato a godere progressivamente dell'elasticità e della dinamicità delle strutture mediatiche, che hanno favorito gli investimenti di capitale delocalizzato in tutto il mondo, la definizione di un mercato del lavoro maggiormente flessibile e processi

5 A. Miconi, *op. cit.*, p. 14.

6 M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano, 2008 (ed. or., *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964).

7 M. Castells, *Galassia Internet*, Feltrinelli Editore, Milano, 2002 (ed. or., *Internet Galaxy*, Oxford University Press, Oxford, 2001), p. 13.

8 A. Miconi, *op. cit.*, p. 14.

9 *Ibid.*

di produzione potenziati grazie all'innovazione tecnologica. L'integrazione tra le reti ha stimolato quindi la nascita del "capitalismo informazionale"¹⁰, ovvero un capitalismo che opera su un nuovo paradigma tecnologico, su scala globale, servendosi delle tecnologie informazionali consapevole del ruolo strategico ricoperto dall'informazione come propulsore per l'economia e gli investimenti. Non è più possibile pensare di produrre ricchezza senza le leve della conoscenza e dell'innovazione.

La rete internet nasce da un'improbabile intersezione tra *Big Science*, ricerca militare e cultura libertaria e, quindi, dalla collaborazione tra i centri di ricerca interni al dipartimento della Difesa americano e i laboratori informatici delle migliori università statunitensi¹¹. Quello che inizialmente era stato concepito come un progetto militare, il progetto ARPANET, che avrebbe fornito un vantaggio consistente nella corsa al progresso tecnologico che vedeva fronteggiarsi Stati Uniti e Unione Sovietica, ormai sempre più minacciosa per la sicurezza nazionale del paese, diviene ben presto terreno di confronto tra gli accademici e, in particolare, tra la comunità di studenti hacker e i ricercatori impegnati nello sviluppo della rete. Sebbene i ricercatori non appartenessero alla controcultura e ai movimenti di opposizione degli anni Sessanta e Settanta, la cultura studentesca ha fatto propria questa tecnologia concependola come un mezzo di potenziamento della libera comunicazione, come un luogo di libera espressione e circolazione del pensiero e, nelle sue espressioni politiche, diventa strumento di emancipazione dalla stretta autoritaria dei governi. L'architettura tecnica stessa di internet si basa sui principi di apertura e accessibilità, così come il World Wide Web che è stato pensato dal suo ideatore, Tim Berners-Lee, come un bene pubblico e un diritto fondamentale, un mezzo per migliorare la vita di ognuno. Sono cinque le idee che hanno ispirato la costruzione del web e che ancora oggi sono accolte da alcune *web community*:

- "Decentralisation: No permission is needed from a central authority to post anything on the web, there is no central controlling node, and so no single point of failure ... and no "kill switch"! This also implies freedom from indiscriminate censorship and surveillance.
- Non-discrimination: If I pay to connect to the internet with a certain quality of service, and you pay to connect with that or a greater quality of service, then we can both communicate at the same level. This principle of equity is also known as Net Neutrality.
- Bottom-up design: Instead of code being written and controlled by a small group of experts, it was developed in full view of everyone, encouraging maximum participation and experimentation.

10 M. Castells, *La nascita della società in rete*, Egea, Milano, 2008 (ed. or., *The rise of the Network Society*, Blackwell Publishing Ltd, Oxford, 1996).

11 M. Castells, *Galassia Internet*, cit. Per una ricostruzione storica accurata delle origini di internet, si veda anche T. Detti e G. Lauricella, *Le origini di Internet*, Bruno Mondadori, Milano, 2013.

- Universality: For anyone to be able to publish anything on the web, all the computers involved have to speak the same languages to each other, no matter what different hardware people are using; where they live; or what cultural and political beliefs they have. In this way, the web breaks down silos while still allowing diversity to flourish.
- Consensus: For universal standards to work, everyone had to agree to use them. Tim and others achieved this consensus by giving everyone a say in creating the standards, through a transparent, participatory process at W3C¹².

Secondo Berners-Lee, il web dovrebbe sempre essere protetto e mantenuto libero, rimanendo fedeli agli ideali secondo i quali è stato creato, perché “the Web is yours. It is a public resource on which you, your business, your community and your government depend”¹³.

Paragrafo 1.1. Società in rete e cultura postmoderna. Nuove forme di socialità tra interconnessione e resistenze.

Castells entra quindi nello specifico cercando di descrivere la cultura della società in rete, impresa non da poco se si considera l'ampiezza teorica del fenomeno. Così come la *network society* si estende a livello globale, così la sua cultura ha una geografia dai contorni indefiniti ed imprecisi, attivando e integrando una molteplicità di culture radicate alla storia di ogni area del mondo. Ciò significa che nella globalità di questo network, le singole realtà culturali non vanno perse nell'amalgama del grande *melting pot* cosmopolita ma piuttosto trovano una nuova valorizzazione: singolarità e comunità si muovono alla stessa velocità lungo la rete. Si sviluppano quelle che Castells definisce “identità di resistenza”¹⁴, ovvero sacche culturali minoritarie che sviluppano un atteggiamento di sfida e che rifiutano di accettare la logica delle reti dominanti, tanto che ciò che distingue la cultura della società in rete è “la contrapposizione tra la logica globale della rete e l'affermazione di una molteplicità di sé locali”¹⁵. La natura conflittuale delle “identità di resistenza” rende apparentemente impossibile instaurare relazioni comunicative tra i nodi del network, troppo presi dai propri antagonismi e dal proprio desiderio di rivalsa per mantenere coesa la rete, quando in realtà lo spirito comunitario riesce a riequilibrare le spinte verso la singolarità sfruttando alcuni “protocolli di comunicazione interculturale”:

La cultura comune della società in rete globale è una cultura di protocolli di comunicazione che permettono la comunicazione tra culture diverse

12 <https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web/>, consultato il 27 marzo 2018.

13 T. Berners-Lee, *Long Live the Web - A Call for Continued Open Standards and Neutrality* in “Scientific American”, dicembre 2010, p. 82.

14 M. Castells, *Comunicazione e potere*, cit., p. 36.

15 *Ibid.*

sulla base non di valori condivisi ma della condivisione dei valori della comunicazione. Ossia: la nuova cultura non è fatta di contenuti ma di processi [...]¹⁶.

È sufficiente la condivisione di un solo valore, il potere del *networking* e la forza attrattiva dei processi comunicativi, da parte di individui ben consapevoli delle potenzialità offerte dal reticolo di nodi e legami in cui vivono, desiderosi di scambiare, e quindi ricevere anche in cambio, le risorse strategiche necessarie per soddisfare i loro bisogni, non per questo cedendo a logiche utilitariste ma tenendo presente sempre l'obiettivo di cooperare per il superamento delle barriere che li dividono.

La natura resistenziale delle identità che compongono i network porterebbe nuove conferme ai teorici della postmodernità, secondo cui viviamo in un mondo che è sì sempre più connesso ma, allo stesso tempo, anche più anonimo, tanto che entriamo continuamente in contatto con sconosciuti nei quali dobbiamo necessariamente riporre la nostra fiducia. Le relazioni sociali interpersonali sono sempre più fragili e labili, poiché prevale la paura dell'ignoto e del tradimento, cosicché, nella società postmoderna, la fiducia diventa un bene ogni volta negoziabile ed ogni volta messo a rischio.¹⁷ Il rischio è a tutti gli effetti un elemento strutturale della contemporaneità, sia che si parli di relazioni interpersonali oppure di ambiente sociale, tanto da teorizzare l'ascesa di quella che Ulrich Beck¹⁸ chiama 'società del rischio'. Secondo Beck, nella seconda modernità la produzione di ricchezza è annessa alla produzione sociale del rischio, frutto dei progressi della scienza e della tecnica. Il rischio non è certo un'invenzione della modernità, in quanto anche nella società industriale si combatteva continuamente contro la precarietà delle condizioni di vita, la povertà, l'inquinamento e il disagio sociale, tutti fattori che influenzano da sempre la vita degli individui. Si trattava, tutto sommato, di rischi personali confinati nello spazio e nel tempo. Oggi i rischi sono di natura globale e sono prodotti dalla modernità, per cui "nelle conseguenze che producono, non rimangono più legati al loro luogo di origine: la fabbrica. Per loro natura essi minacciano *la vita* sulla terra in *tutte* le sue forme"¹⁹ e diventa impossibile calcolare il rischio per tentare, in qualche modo, di proteggersi da esso. In una struttura sociale a rete, inoltre, gli effetti collaterali si propagano ancor più velocemente, rimbalzando da nodo a nodo, e non compromettono soltanto la salute dell'uomo e della natura, ma anche la vita economica, sociale e politica.

16 Ivi, p. 37.

17 A. Giddens, *Le conseguenze della modernità*, il Mulino, Bologna, 1994 (ed. or., *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge, 1990).

18 U. Beck, *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci Editore, Roma, 2013 (ed. or., *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1986).

19 Ivi, p. 28.

Il passaggio dalla modernità alla postmodernità (o seconda modernità) è caratterizzato dal progressivo affermarsi di una società di individui e si tratta di un cambiamento di paradigma molto rilevante. Infatti, la sociologia classica guarda al rapporto tra società ed individuo come a due componenti distinte oppure impegnate in un conflitto insanabile, mentre è tipico della società moderna concepire i singoli membri come individui e ragionare quindi in termini di individualizzazione. Il focus sugli individui e la loro singolarità porta, da un lato, a valorizzare il contributo apportato alla società e la loro specificità ma, dall'altra parte, finiscono per prevalere logiche individualiste che comportano il superamento dei legami comunitari, causando il ripiegamento degli individui all'interno della sfera privata, della loro intimità o poco oltre. La società postmoderna ha molti di quei tratti che Ferdinand Tönnies²⁰ attribuisce alla *Gesellschaft*, nella quale i soggetti sono concentrati nel perseguimento dei loro interessi personali tanto da entrare in conflitto con gli altri membri della società che fondamentalmente ostacolano il successo dell'impresa; gli unici legami che sopravvivono sono quelli del ristretto nucleo familiare, della sfera privata, mentre i membri della comunità sono meri antagonisti. L'organicità del tessuto sociale della *Gesellschaft* sembra piuttosto suscitare un ricordo nostalgico di un'era passata, o forse mai esistita, in cui gli uomini erano guidati da uno spirito comunitario di collaborazione e supporto reciproco, denunciando l'apatia di una società governata dall'interesse e dalla soddisfazione del sé. Per quanto stiamo in effetti assistendo, indubbiamente, all'avanzare costante di sentimenti individualisti, non è certo il caso di gridare al pericolo di disgregazione del tessuto sociale. Semplicemente, la società postmoderna risponde a logiche di tipo diverso, come ha affermato Jean-François Lyotard.

Il sé è poco, ma non è isolato, è coinvolto in un tessuto di relazioni più complesse e mobili che mai. Giovane o vecchio, uomo o donna, ricco o povero esso è sempre situato ai 'nodi' dei circuiti di comunicazione, per quanto infimi questi siano. Meglio sarebbe dire: situato in posizioni attraversate da messaggi di natura diversa. E non è mai, e questo vale anche per le posizioni più sfavorite, privo di potere sui messaggi che lo attraversano definendone la posizione, sia che si trovi nella condizione di destinatario, o di destinatario, o di referente²¹.

Più recentemente, il sociologo americano Barry Wellman si è espresso in termini molto simili riguardo la trasformazione dei legami sociali secondo il modello di un nuovo sistema operativo sociale che egli chiama "individualismo in rete"²² (*networked*

20 F. Tönnies, *Comunità e società*, Editori Laterza, Roma - Bari, 2011 (ed. or., *Gemeinschaft und Gesellschaft. Abhandlung des Communismus und des Socialismus als empirischer Culturformen*, Fues, Leipzig, 1887).

21 J. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli Editore, Milano, 2014 (ed. or., *La condition postmoderne*, Les Editions de Minuit, Paris, 1979), p. 32.

22 B. Wellman, *Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking*, in

individualism). Le relazioni sociali che vengono intessute in rete, nascono dall'integrazione virtuosa che si realizza tra le norme comunicative, la costruzione di senso e la definizione del contesto tipiche delle relazioni interpersonali, in linea con i vincoli di comunità, da un lato, e le nuove pratiche sociali della rete, dall'altro, mantenendo un profondo senso di continuità tra i due momenti. Per questa ragione, anche se il web invita ad una fruizione individuale dei contenuti e valorizza la posizione occupata dal singolo all'interno della rete, quasi fosse il soggetto privilegiato intorno a cui ruotano gli altri nodi-soggetti, è allo stesso tempo "il luogo in cui le persone mettono in gioco i valori acquisiti nel corso dell'esistenza"²³ inventando nuove forme di socializzazione che sfruttano la struttura orizzontale e partecipativa della rete, e che non disgregano assolutamente lo spirito sociale della natura umana ma, semmai, lo valorizzano.

Una questione particolarmente dibattuta dagli studiosi è il rapporto tra la quantità dei contenuti culturali messi in circolazione sul web e la loro qualità, che verrebbe inevitabilmente compromessa da quegli individui che, potendo accedere con facilità agli strumenti di produzione e diffusione, si cimentano in creazioni artistiche originali senza possedere le competenze necessarie. Gli elementi che qui entrano in gioco sono fondamentalmente due: da una parte, negli ultimi anni, i costi a cui far fronte per entrare in possesso dei supporti tecnici necessari per produrre nuovi contenuti sono sensibilmente diminuiti (personal computer, smartphone, videocamere, etc.); dall'altra, è progressivamente aumentato il pubblico di utenti che utilizza quotidianamente il web per informarsi e accedere a prodotti di intrattenimento durante il tempo libero. Aggiungiamo poi il fatto che in ogni utente si sovrappongono le funzioni di produttore e consumatore, i cosiddetti *prosumer*, e possiamo avere un'idea della quantità effettiva di prodotti culturali circolanti sul web. I flussi comunicativi dei mezzi digitali sono impostati secondo una logica molto diversa da quelle delle relazioni interpersonali oppure dei mezzi di comunicazione tradizionale. Tipicamente, ci relazioniamo con gli altri secondo un meccanismo *one-to-one* che, con l'avvento dei mezzi di comunicazione di massa, si è trasformato in *one-to-many* assumendo quindi i tratti di un flusso unidirezionale. La logica prevalente nel mondo digitale è, invece, di tipo *many-to-many*, tale per cui numerosi creatori producono altrettanto numerosi elementi per un ampio pubblico. Ma non solo. Il pubblico diviene a sua volta produttore creativo e si attivano flussi comunicativi interattivi che seguono il modello di "autocomunicazione di massa"²⁴. Sui social network siamo tutti consumatori di contenuti prodotti da altri utenti e, allo stesso tempo, creatori attivi, e lo stesso vale per blog e piattaforme di condivisione video come YouTube. L'emergere di questo nuovo modello non segna certo la fine della comunicazione di massa, perché

"International Journal of Urban and Regional Research", vol. 25.2, giugno 2001, pp. 227-252.

23 A. Miconi, *op. cit.*, p. 60.

24 M. Castells, *Comunicazione e potere*, cit.

in fondo la massa cambia soltanto la propria connotazione. La frammentazione dei contenuti disponibili sui media digitali provoca la segmentazione dell'audience in tanti pubblici diversi per proprietà e caratteristiche, per cui la massa non è più unitaria ma divisa in numerose componenti ben identificabili e, certamente, meno anonime (si pensi alle ricerche di mercato, per finalità commerciali o politico-elettorali); le componenti della massa riescono inoltre a comunicare tra di loro, superando i confini della comunicazione interpersonale per godere delle agevolazioni che l'interattività dell'ambiente digitale comporta, riuscendo a marginalizzare la passività. Quando si parla di autocomunicazione di massa, quindi, dobbiamo mantenere pur sempre la consapevolezza che le masse non sono scomparse ma se non altro si sono ben equipaggiate. I *prosumer*, infine, si impegnano anche in un altro genere di attività, il *mashup*, ovvero nel recupero di materiale realizzato da altri e nella sua ricomposizione in prodotti completamente nuovi e originali; non si tratta semplicemente di riutilizzare idee altrui, poiché entrano comunque in gioco competenze e abilità, tecniche ma non solo, capaci di rendere il nuovo materiale effettivamente personale. Dopo aver preso atto di questa realtà, però, dobbiamo subito constatare che soltanto una piccola parte degli utenti prende parte attivamente ai processi di creazione di nuovi contenuti. È quella che Jakob Nielsen chiama "the 90-9-1 rule"²⁵, una regola non scritta che descrive la tendenza a partecipare in modo disomogeneo alle attività di scrittura e creazione che si svolgono nelle comunità online o su altre piattaforme *user-generated content*. Soltanto una minima parte della popolazione del web contribuisce attivamente alla generazione di nuovi contenuti, appena l'1% del totale; un altro piccolo gruppo, invece, impegna poco del suo tempo in questo genere di attività, preferendo dedicarsi ad altro, e si tratta del 9% degli utenti complessivi; infine, la stragrande maggioranza delle persone, addirittura il 90% sono, nelle parole di Nielsen, dei *lurkers*, ovvero individui che preferiscono non contribuire direttamente ma dedicarsi alla fruizione passiva del materiale prodotto da altri che riescono a trovare in rete.

Il nodo fondamentale di tutto questo risiede nel fatto che in molti giudicano in modo negativo questa condizione, sostenendo che la cultura viene irrimediabilmente danneggiata dall'immissione di contenuti amatoriali di bassa qualità, che inevitabilmente sviliscono la funzione didattica ed estetica che, storicamente, ha ricoperto l'élite culturale. A condividere questa impostazione è, ad esempio, Andrew Keen che invita a riflettere sulle possibili conseguenze negative di questo processo evitando così di finire in un vortice di utopie e facili esaltazioni. La crescente presenza di contenuti amatoriali sul web ha prodotto almeno tre ordini di conseguenze:

In primo luogo, il facile accesso alla produzione ha messo in circolo, soprattutto attraverso i blog, elementi culturali rozzi, così come reportage informativi poco curati, notizie non verificate e tentativi artistici velleitari,

25 J. Nielsen, *The 90-9-1 Rule for Participation Inequality in Social Media and Online Communities*, 9 ottobre 2006, in www.nngroup.com (consultato il 28 marzo 2018).

che hanno intaccato tragicamente la qualità complessiva del sistema. In secondo luogo, questa sorta di rivolta dei dilettanti contro i professionisti della cultura ha ispirato una pericolosa tendenza di pensiero, avversa allo specialismo e fautrice di un'equivoca democrazia d'accesso [...]. E, ancora, una così diffusa pratica di produzione sociale ha finito per trasformare anche le industrie culturali, portando ad una seria crisi occupazionale, dovuta alla sostituzione del lavoro remunerato con quello volontario e gratuito²⁶.

È certo indubbio che stiamo assistendo ad una progressiva democratizzazione della cultura, che finalmente socchiude quelle sue porte dorate rimaste chiuse per così tanto tempo. Quando Gutenberg inventò la stampa a caratteri mobili gettò il primo seme di una rivoluzione nell'accesso alla cultura che avrebbe propagato la sua eco nel tempo, creando quella che McLuhan ha definito 'Galassia Gutenberg', ma che oggi potremmo chiamare, come fa Castells, 'Galassia Internet', proprio come fosse la naturale prosecuzione di un processo iniziato secoli fa²⁷. Uno dei più noti studiosi ad aver sostenuto con convinzione questa idea è stato Walter Benjamin, il quale, pur consapevole della scarsa qualità delle opere riprodotte con mezzi industriali, riteneva che fosse comunque un costo assolutamente accettabile da pagare perché, finalmente, larghe fasce di popolazione avrebbero potuto avere accesso a contenuti e prodotti culturali a basso costo e la cultura, quindi, sarebbe divenuta democratica²⁸.

Quando ci confrontiamo con il concetto di democratizzazione e con quello di facilità di accesso alle tecnologie digitali, non possiamo dimenticare un fenomeno di particolare rilevanza, di cui si parla da tempo ma di cui si continua a parlare ancora oggi: il *digital divide*. Con *digital divide* si intende descrivere il fenomeno socio-culturale per cui ampi settori della popolazione, pur avendo la possibilità di accedere fisicamente ai supporti tecnici oppure alla connessione di rete, di fatto non hanno le conoscenze e le capacità necessarie per utilizzarle, sia per ragioni anagrafiche che di educazione. In Italia, ad esempio, secondo l'Istat²⁹, gli individui con più di 65 anni di età raramente utilizzano internet quotidianamente ed anzi, i più non lo utilizzano affatto, e le donne con ancora minore frequenza; se poi consideriamo anche il titolo di studio conseguito, le percentuali diminuiscono sensibilmente, tra tutte le fasce d'età, tra coloro che possiedono il diploma di scuola media o, al massimo, di scuola superiore; allo stesso modo, nel campione di popolazione, coloro che svolgono attività lavorative di alto livello accedono ad internet con maggiore frequenza, così come chi abita al centro-nord. Seguono, inoltre, motivazioni di altro genere:

26 A. Miconi, *op. cit.*, p. 109.

27 M. Castells, *Galassia Internet*, cit.

28 W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica: arte e società di massa*, Einaudi, Torino, 2000 (ed. or., *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1955).

29 www.istat.it.

Anche se oltre due terzi delle famiglie italiane dispongono di una connessione a banda larga (69,5%), restano ancora ampi i margini di sviluppo per la diffusione e l'utilizzo del web. La maggior parte delle famiglie senza accesso ad Internet da casa indica la mancanza di competenze come principale motivo del non utilizzo della Rete (55,5%) e quasi un quarto (25,3%) non considera Internet uno strumento utile e interessante. Seguono motivazioni di ordine economico legate all'alto costo di collegamenti o degli strumenti necessari (16,2%) [...]. Residuale è invece la quota di famiglie che indicano tra le motivazioni l'insicurezza rispetto alla tutela della propria privacy (2,4%) e la mancanza di disponibilità di una connessione a banda larga (2,9%)³⁰.

Risulta quindi che la popolazione di utenti del web sia principalmente composta da individui giovani e adulti, in possesso di un titolo di studio elevato, che svolgono occupazioni tali da garantire loro una collocazione sociale di medio-alto livello. Gli altri individui utilizzano principalmente i media tradizionali, sia per informarsi che per intrattenersi. Se questo è il quadro dipinto dall'Istat per l'Italia, il fenomeno colpisce nello stesso modo anche il resto del mondo occidentale dove si rintraccia una comune tendenza socio-economica:

Si tratta della crescente disegualianza materiale e delle crescenti differenze di reddito osservate, in qualche misura, in tutti i paesi occidentali dall'inizio degli anni '80. Questa tendenza provoca una divisione sempre più diseguale delle risorse materiali e, in casi estremi, persino un'esclusione e marginalità di segmenti delle classi sociali meno privilegiate che vivono dello stato sociali o con salari minimi. I mezzi di informazione e comunicazione sono parte di queste risorse [...]³¹.

I redditi delle famiglie tendono a diminuire, o tutt'al più restano invariati, e contemporaneamente prende piede la privatizzazione del mercato dell'informazione e della comunicazione e la commercializzazione di questo genere di servizi, confermando la tendenziale disegualianza all'accesso alle Ict. Jan Van Dijk³² segnala la presenza di numerose barriere che impediscono ad alcuni di entrare nella società delle reti, e le sue osservazioni trovano conferma proprio nelle ultime indagini, appena citate, condotte nel nostro paese. La prima barriera è chiaramente la mancanza di competenze tecniche che, con l'esaurirsi delle vecchie generazioni e l'aumento della durata media dei percorsi di istruzione e formazione, sta progressivamente rientrando. La seconda

30 Report Istat, *Cittadini, imprese e ICT*, 21 dicembre 2017, in www.istat.it (consultato il 29 marzo 2018).

31 J. Van Dijk, *Sociologia dei nuovi media*, il Mulino, Bologna, 2002 (ed. or., *The Network Society. An Introduction to the Social Aspects of New Media*, London, Sage, 1999), p. 193.

32 *Ibid.*

barriera è invece costituita dalla mancanza di accesso alla rete ed ai relativi dispositivi, causata non soltanto dai bassi redditi di alcuni nuclei familiari, come già sottolineato, ma anche dall'incapacità fisica di estendere la banda in alcune aree geografiche dalla conformazione territoriale ostile (esistono, anche in Italia, zone montuose e a bassa densità di popolazione che ad oggi non sono raggiungibili dalla rete).

Paragrafo 2. L'attendibilità delle informazioni in rete.

All'interno della Galassia Internet, quindi, circolano con sempre maggiore frequenza contenuti amatoriali e, fintanto che si tratta di prodotti di intrattenimento, non è rilevante conoscere l'identità dell'autore o addirittura il suo percorso di formazione: se anche egli non possedesse qualifiche tecniche, traiamo piacere dall'oggetto proposto perché soddisfa il nostro senso artistico oppure ci strappa un sorriso; senza tenere conto del fatto che negli ultimi anni si sono diffusi in modo capillare percorsi di formazione secondari rispetto alle istituzioni formali, tra cui ad esempio le università, in grado di fornire comunque un corpus valido di conoscenze. Molti studiosi hanno però messo in luce un problema più concreto, ovvero il fatto che in rete circolino grandi quantità di informazioni che gli individui consultano quotidianamente per sbrigare le proprie pratiche quotidiane oppure per formare le proprie opinioni intorno a temi di interesse politico e sociale. E, dati alla mano, in Italia "il 55,4% delle persone di 6 anni e più negli ultimi 3 mesi ha consultato un wiki per ottenere informazioni su un qualsiasi argomento mentre quasi un terzo (30,2%) ha pubblicato sul web contenuti di propria creazione (come testi, fotografie, musica, video, software, ecc.)"³³, come si può vedere in tabella 1. Secondo il rapporto Censis "Comunicazione e media" del 2017, inoltre, gli individui utilizzano con sempre maggiore frequenza i social network per informarsi: "Facebook è utilizzato dal 35% degli italiani (e la percentuale sale al 48,8% tra i giovani) [...]; poi ci sono i motori di ricerca su internet, come Google, che vengono utilizzati dal 21,8% della popolazione per informarsi, e YouTube (12,6%)"³⁴. Capita inevitabilmente con frequenza di incorrere in notizie false o tendenzialmente distorte, ed addirittura "a più della metà degli utenti di internet italiani è capitato di dare credito a notizie false circolate in rete (spesso al 7,4%, qualche volta al 45,3%, per un totale pari al 52,7%). La percentuale scende di poco, anche se rimane sempre al di sopra della metà, per le persone più istruite (51,9%), ma sale fino al 58,8% tra i più giovani, che dichiarano di crederci spesso nel 12,3% dei casi"³⁵. Per non parlare dell'abitudine, comune a molti, di verificare online a quale malattia potrebbero essere collegati i vari sintomi di cui si sta soffrendo, sperando di risolvere il problema con pochi click.

33 Report Istat, *Cittadini, imprese e ICT*, 21 dicembre 2017, in www.istat.it (consultato il 29 marzo 2018).

34 www.censis.it, consultato il 29 marzo 2018.

35 *Ibid.*

	Utilizzare appositi siti web/app come AIRBNB per trovare un alloggio (es. camera, appartamento, casa vacanza, ecc.) contattando direttamente un privato.	Utilizzare appositi siti web/app come Bla Bla Car per usufruire di un servizio di trasporto contattando direttamente un privato.	Caricare contenuti di propria creazione (es. testi, fotografie, musica, video, software, ecc.) su siti web per condividerli.	Consultare un wiki per ottenere informazioni su un qualsiasi argomento (es. Wikipedia, altre enciclopedie online).	Usare servizi di archiviazione su Internet per salvare file (es. Google Drive, Dropbox, Windows OneDrive, iCloud, Amazon Cloud Drive).
6-10	-	-	207	463	-
11-14	-	-	616	1.083	133
15-17	56	22	687	1.066	548
18-19	168	49	507	734	482
20-24	635	154	1.190	1.830	1.212
25-34	1.449	333	2.328	3.624	2.316
35-44	1.562	258	2.189	4.118	2.372
45-54	1.190	167	1.776	3.763	1.926
55-59	401	65	562	1.333	681
60-64	284	63	409	937	476
65-74	207	37	359	820	386
75 e più	-	-	75	239	98
Totale	5.951	1.145	10.906	20.011	10.629

Tabella 1. Persone di 6 anni e più che hanno usato Internet negli ultimi 3 mesi per tipo di attività svolta – Anno 2017 (dati in migliaia per persone di 6 anni e più della stessa classe di età che hanno usato Internet negli ultimi 3 mesi).

Fonte: Istat, Cittadini, imprese e ICT, 21 dicembre 2017 [versione ridotta]

Se chiunque può contribuire all'ampliamento di Wikipedia scrivendone una voce enciclopedica, come possiamo essere sicuri che le informazioni contenute siano effettivamente attendibili e non fuorvianti? Oramai, Wikipedia riesce ad offrire tutta una serie di strumenti che possono assicurare ai propri lettori un certo numero di garanzie di attendibilità dei contenuti: i redattori devono seguire norme scrupolose nella stesura di una voce o anche di un solo paragrafo, citando fonti sicure e passando sotto l'esame della comunità di autori, oltre che sotto l'occhio attento di tutti quelli utenti

che possono segnare errori o imprecisioni. Insomma, non è semplice entrare a far parte della community di Wikipedia, è un'attività che prende molto del proprio tempo e deve essere condotta con serietà. Inoltre, più essa si ingrandisce più aumentano i contributi proposti e si alza la soglia di affidabilità del sito. Il nodo fondamentale della questione, comunque, non risiede necessariamente nelle pratiche di controllo che agiscono sugli autori, quanto sulla capacità di saper leggere una risorsa nel modo corretto, criticamente, contestualizzandola e riconoscendone le fonti.

È comunque assolutamente lecito continuare a porsi delle domande e ad utilizzare con attenzione e scrupolosità le informazioni che raccogliamo su siti web gestiti interamente dagli utenti. In questo contesto così frammentato, l'*auctoritas* dello scrittore, e in particolare quella dell'autorità accademica, sembra aver perso credibilità, non riuscendo a trovare in rete lo spazio che normalmente gli spetta all'esterno. A livello di testo, infatti, cambia la relazione che intercorre tra l'autore e il lettore, a causa delle nuove forme di organizzazione del sapere ipertestuale, mentre a livello di interazioni comunicative, si modifica il rapporto tra emittente e destinatario³⁶. L'ipertesto, con la sua struttura su più livelli che rimanda continuamente a nuovi testi e contenuti, rompe la tradizione lineare del testo tipica della cultura della scrittura, cambiando anche le modalità con cui i lettori interagiscono con il testo, tant'è che essi "avranno letto diversi testi, non riconducibili ad un'unica visione critica"³⁷, e l'opera risulterà frammentata. Inoltre, se nella scrittura lineare è sempre possibile individuare l'autore, l'ipertesto ne rende difficile il riconoscimento poiché lega testi redatti da soggetti diversi fino a far perdere il significato stesso di 'autore' e a perdere contatto con il ruolo da lui tradizionalmente svolto. Pertanto, "se da un lato, quindi, si perde un'idea unitaria di autore, dall'altro, emergono nuove figure che acquistano potere sul testo"³⁸. Per quanto riguarda il livello delle interazioni comunicative, invece, la struttura ipertestuale modifica le modalità di negoziazione del significato del testo poiché, se nella tradizione lineare si trattava di un'attività di interpretazione, adesso il lettore può attivare le porzioni di testo da lui desiderate e scegliere un percorso di fruizione del significato testuale del tutto personale e sui cui riesce ad incidere sempre meno il volere dell'autore. Il percorso sarà comunque limitato ai link che sono stati attivati da chi ha progettato l'ipertesto, che può raggiungere anche dimensioni cospicue come quelle di Wikipedia, dove possiamo viaggiare di pagina in pagina seguendo i link senza mai tornare ad una già consultata.

Nella narrativa ipertestuale il lettore non è libero affatto. La non sequenzialità è sostituita da una scelta limitata di opzioni (quelle

36 L. Parolin, *Come cambia il concetto di "autorità accademica" con la rete*, in "Memoria e Ricerca" n° 9, gennaio-aprile 2002, pp. 169-172.

37 C. Bordoni, *Società digitali. Mutamento culturale e nuovi media*, Liguori Editore, Napoli, 2007, p. 139.

38 L. Parolin, *op. cit.*, p. 170.

formulate dall'autore), dunque tutte previste e indirizzate a sviluppi possibili del testo. [...] Non tanto per un problema di economicità del lavoro, quanto per praticità di risultati, credo sarebbe possibile semplificare il procedimento ipertestuale isolando le singole *issie* che compongono il testo, lasciando che sia il lettore a scegliere la sequenza. Un procedimento assai più semplice, che mima la lettura dei testi tradizionali, laddove chi legge decide arbitrariamente se saltare delle parti o riprendere la lettura laddove trona in primo piano il personaggio che lo intriga, magari tornando indietro successivamente, a ripercorrere gli avvenimenti che in un primo tempo aveva tralasciato³⁹.

La natura dell'ipertesto può creare alcuni problemi nell'ambito della comunicazione didattica, dove il rapporto tra l'autorità accademica e il proprio pubblico è messo in crisi dal diffondersi delle nuove pratiche di lettura ed interpretazione dei testi. L'autorità dell'accademico può essere sempre messa in discussione dall'utente-lettore che ha a disposizione percorsi di conoscenza alternativi dai quali ricavare le informazioni di cui ha bisogno; gli ambienti accademici con accesso ristretto ad una piccola cerchia di soggetti ammessi a goderne i frutti, hanno vita difficile in un contesto socio-culturale come quello attuale in cui il numero dei fruitori del discorso pubblico è aumentato e in cui i confini sociali che da sempre segnano l'accesso a determinati gruppi sociali, custodi della conoscenza, sono oramai erosi.

Paragrafo 3. La cultura partecipativa e la dimensione sociale dei media digitali.

Per la loro particolare conformazione tecnica e l'applicazione del modello relazionale *many-to-many*, i media digitali sono anche media partecipati e facilitano l'interconnessione tra gli utenti e la condivisione di contenuti slacciata da qualsiasi tipo di intermediazione. Assistiamo alla diffusione della cultura partecipativa (*participatory culture*) che, nelle parole di Henry Jenkins, è:

A culture with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing one's creations, and some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one in which members believe their contributions matter, and feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created)⁴⁰.

39 C. Bordoni, *op. cit.*, p. 139-140.

40 H. Jenkins, R. Purushotma, M. Weigel, K. Clinton e A.J. Robison, *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*, The MIT Press, Cambridge, 2009, p. xi.

Parlare di partecipazione è cosa diversa dal parlare di interattività, perché se la prima è una proprietà della cultura, la seconda è soltanto una proprietà tecnologica. Senza la cultura in cui la tecnologia è immersa, il suo utilizzo non avrebbe una dimensione sociale e quindi l'interattività perderebbe significato perché slegata dall'agire umano. Se è vero che una tecnologia plasma la società e la cultura, è anche vero soprattutto il contrario e quindi è l'uso che viene fatto di uno strumento tecnico a determinarne le caratteristiche.

Molti studi hanno riscontrato come la popolazione più giovane, cresciuta a stretto contatto con le tecnologie digitali, sfrutti le culture partecipative come ambienti d'apprendimento informali, ricavando dalla cultura popolare maggiori nozioni e conoscenze di quanto non facciano all'interno dei percorsi istituzionali. Questo si verifica perché ognuno dei partecipanti, percependo il potenziale del proprio apporto, può contribuire condividendo con gli altri le abilità di cui è in possesso e i propri interessi, consapevole che essi saranno d'aiuto e che, pertanto, racchiudono un valore intrinseco. All'interno delle culture partecipative tutti possono contribuire anche con il più piccolo contenuto e, allo stesso tempo, possono arricchirsi (umanamente e intellettualmente) grazie agli altri utenti, mettendo in atto un circolo virtuoso di condivisione di informazioni. Anche di quelle che sono escluse dai percorsi di apprendimento formali perché ritenute superficiali e di scarsa utilità: fantascienza, videogame, fumetti, fan-fiction, e tutto il materiale culturale prodotto dalle comunità di appassionati costituiscono fonti di conoscenza valide e legittime tanto quanto i classici insegnamenti scolastici. Il network comunicativo che prende vita conduce allo sviluppo di un processo che Pierre Lévy chiama 'intelligenza collettiva', per cui "everyone knows something, nobody knows everything, and what any one person knows can be tapped by the group as a whole"⁴¹. Tutti coloro che partecipano ad una cultura partecipativa forniscono un contributo che resta assolutamente unico e va ad ampliare la conoscenza complessiva del gruppo; il risultato non è la semplice somma di tutti i contenuti immessi, bensì un totale ancora più grande ed in continua espansione.

Non si tratta di porre l'accento soltanto sugli aspetti comunicativi delle culture partecipative, bensì soprattutto sulla diffusione di nuove pratiche. L'essenza rivoluzionaria della partecipazione *grassroot* risiede nella capacità di adottare nuove logiche di appartenenza che trasformano le comunità virtuali in luoghi sociali, in cui i comportamenti sono governati da norme condivise e in cui si instaurano relazioni dagli effetti potenziati in virtù del network che mette in connessione i membri. Le comunità *grassroot* di questo genere solitamente nascono intorno a prodotti della cultura popolare come film di fantascienza, fantasy, fumetti, videogiochi, serie tv e, in generale, con tutto quello che ha a che fare con l'essere *fan*, ma gli stessi presupposti e meccanismi possono essere applicati anche a quelle *community* online che hanno interessi esterni all'industria culturale.

41 Ivi, pp. 71-72.

Siamo di fronte ad un linguaggio potente e penetrante che possiede l'intrinseca capacità di modellare l'immaginario collettivo, ampliare le capacità cognitive, ridefinire le identità e potenziare lo spirito civico: occorre prima di tutto apprendere questo nuovo linguaggio, per poi poterlo applicare in contesti ancora poco esplorati.

Paragrafo 3.1. Un'applicazione dei principi partecipativi: *i participatory museums*.

I principi della cultura partecipativa possono essere pertanto applicati anche alle istituzioni, tra cui i musei, i quali rientrano tra quei soggetti che prendono parte alla costruzione della memoria collettiva di una società. Lo sviluppo della cultura digitale ha fornito ad un numero crescente di persone gli strumenti e le conoscenze necessarie per appropriarsi di molteplici artefatti culturali, rielaborarli sfruttando le loro capacità e rimetterli in circolo nei flussi comunicativi. Successivamente, la diffusione delle culture partecipative ha favorito la loro condivisione all'interno di comunità affini che, con il loro contributo, hanno incoraggiato la produzione di nuovo materiale e attivato le risorse del network per migliorare quello esistente. Alcune istituzioni culturali, come l'industria musicale o televisiva, hanno per primi cavalcato l'onda di questo cambiamento offrendo la possibilità di creare, condividere e connettersi più o meno liberamente; le istituzioni culturali pubbliche, invece, non sono ancora dotate di strumenti sufficientemente adeguati per rispondere alle nuove esigenze della società ma, tenendo presente il loro mandato ed i loro obiettivi, si sono progressivamente aperte ai processi di digitalizzazione, sfruttando le potenzialità tecniche del web e guadagnando così in termini di accessibilità e trasparenza. Il passo successivo nell'evoluzione delle istituzioni culturali, pubbliche e non, è rendere partecipativi gli ambienti fisici in cui esse operano, a partire da musei, biblioteche e centri culturali. Il modello del '*participatory museum*' è stato ideato da Nina Simon, direttrice del Museum of Art & History di Santa Cruz, ed è pensato soprattutto come potenziale modello di sviluppo per le istituzioni museali anglosassoni, le quali si trovano ad operare in un contesto sociale tradizionalmente fecondo per l'associazionismo e il *civic engagement*, ma può essere comunque fonte di ispirazione anche per l'Europa continentale.

Secondo Simon, le istituzioni culturali possono essere rese partecipative non solo sfruttando lo spazio digitale (con la realizzazione di archivi digitali, siti web o newsletter), ma operando al livello dello spazio fisico, che può diventare un network interattivo di incontro per le esperienze ed i contenuti prodotti dagli utenti.

The chief difference between traditional and participatory design techniques is the way that information flows between institutions and users. In traditional exhibits and programs, the institution provides content for visitors to consume. [...] In contrast, in participatory projects, the institution supports multi-directional content experiences. The institution serves as a "platform" that connects different users who act as content creators, distributors, consumers, critics, and

collaborators. This means [...] the institution provides opportunities for diverse visitor co-produced experiences⁴².

Le istituzioni non dovrebbero essere pensate soltanto come soggetti statici che attivano relazioni comunicative unidirezionali, incapaci di includere i cittadini nella loro *mission*, ma piuttosto come luoghi in cui la comunità possa svilupparsi e crescere, in cui ciascuno riesca a rispecchiarsi e a trovare ancoraggi con cui riconfermare la propria identità, personale e collettiva. Rendere partecipative le istituzioni significa “offering every visitor a legitimate way to contribute to the institution, share things of interest, connect with other people, and feel like an engaged and respected participant”⁴³, perché “instead of being ‘about’ something or ‘for’ someone, participatory institutions are created and managed ‘with’ visitors”⁴⁴.

Simon si concentra in modo particolare su una determinata istituzione, il museo, spiegando che ‘contribuire’ non significa semplicemente creare nuovi contenuti e metterli a disposizione degli altri visitatori perché, come abbiamo già avuto modo di osservare dallo studio di Jakob Nielsen, soltanto pochi sono disponibili a calarsi nei panni di *content-creator*: la maggior parte preferirà assistere, proprio come gli utenti che guardano molti video su YouTube ma scelgono di non pubblicarne mai di propri. Pertanto, non è sufficiente prevedere numerose attività in cui le persone possano esprimersi liberamente per rendere partecipativo un museo, poiché finirebbero per coinvolgere soltanto un numero ristretto di visitatori, ma è necessario ideare strategie maggiormente diversificate ed inclusive in cui tutti possano, a loro modo, ritrovarsi. Se si desidera creare un ambiente in cui ognuno possa sentirsi una parte significativa dell’insieme, indipendentemente dalla propria attitudine più o meno propositiva, occorre prima di tutto focalizzarsi sull’enfaticizzazione delle capacità e delle conoscenze del singolo individuo e, solo in un secondo momento, connetterle con quelle altrui. A tal proposito, Simon parla dell’inesco di un effetto di rete [*network effect*] capace di tradurre le azioni individuali in benefici godibili da tutta la comunità. Le esternalità positive che vengono generate quando un’istituzione culturale diventa partecipativa potrebbero essere così sintetizzate: creare valore aggiunto e soddisfare gli interessi di tre agenti, vale a dire l’istituzione, i partecipanti e l’audience. Non si tratta, banalmente, di potenziare il ruolo dei visitatori offrendo loro strumenti ed opportunità per la creazione di contenuti e la loro condivisione, ma di far convergere i bisogni di più soggetti per accrescere il valore complessivo del network⁴⁵. L’istituzione è general-

42 N. Simon, *The Participatory Museum*, in <http://www.participatorymuseum.org/chapter1/> (consultato il 7 aprile 2018).

43 *Ibid.*

44 N. Simon, *The Participatory Museum*, in <http://www.participatorymuseum.org/preface/> (consultato il 9 aprile 2018).

45 N. Simon, *The Participatory Museum*, in <http://www.participatorymuseum.org/chapter1/> (consultato il 7 aprile 2018).

mente interessata ad attrarre più visitatori e maggiori finanziamenti, ottenere visibilità, aumentare il proprio livello di credibilità, creare campagne pubblicitarie attrattive e svolgere soddisfacenti attività didattiche; i visitatori desiderano apprendere ma anche mettere alla prova le loro conoscenze, dimostrare le proprie abilità e sentirsi parte di un progetto di grande impatto; l'audience è variamente composta (i visitatori non partecipanti ma anche le associazioni che gravitano intorno all'associazione) ed è in cerca di un valido incentivo che la spinga ad accedere al network.

In tutto il mondo stanno nascendo nuovi musei che adottano soluzioni partecipative in modo simile a quanto illustrato da Simon, molto spesso facendo riferimento a *public historians* per quanto riguarda i musei di storia, che utilizzano molte delle strategie viste fino adesso per realizzare istituzioni dalla vocazione *bottom-up*. Come osserva Ilaria Porciani:

We increasingly see museums quitting their walls, becoming *diffuse*, almost without borders, open to cities and communities. Last, but not least, an increasing number of museums are being opened 'without collections', quite the reverse of museums generated by collections or for state reasons⁴⁶.

I musei di storia, da sempre, offrono al visitatore collezioni composte da oggetti 'morti' messi in mostra quasi con compiacenza, come se ad una grande quantità corrispondesse un immenso valore, mentre negli ultimi anni storici e curatori stanno cercando di trasformarli in ambienti 'viventi', in continua trasformazione e capaci di creare relazioni significative con il pubblico⁴⁷. In Argentina, con la caduta della dittatura di Videla, i centri di detenzione per oppositori politici sono stati trasformati in luoghi di memoria traumatica per volontà di cittadini, associazioni di sopravvissuti e ONG per i diritti civili, a dimostrazione del fatto che, in certi casi, i siti storici possono nascere dal desiderio e dall'azione di chiunque senta il bisogno di risanare un passato comune che, come in Argentina, è stato lacerato da eventi traumatici grazie a luoghi di conservazione della memoria e di culto civile, promuovendo una maggiore inclusione sociale.⁴⁸

Senza dubbio, il web e la cultura digitale hanno impartito una valida lezione a tutte le istituzioni in ascolto, ovvero che utenti e visitatori sono alla ricerca di nuove fonti di informazione, desiderano discutere e *remixare* vari prodotti culturali, accedere a inedite prospettive e significati nascosti per non essere dei semplici consumatori. Il mondo del digitale ha spostato il baricentro delle relazioni sociali, dell'economia, della politica e della cultura, per cui l'unica riposta possibile da parte delle istituzioni che

46 I. Porciani, *What Can Public History Do for Museums, What Can Museums Do for Public History?*, in "Memoria e Ricerca", n°54, gennaio-aprile 2017, p. 24.

47 *Ibid.*

48 *Ibid.*

abitano tutti questi ambienti è mettere al centro il pubblico, garantirne la piena libertà di espressione, consapevoli del fatto che questo porterà benefici concreti a tutti quanti.

Paragrafo 4. Identità e memoria sociale.

In una società tanto fluida e tendente per sua natura al cambiamento, diventa estremamente difficile costruire identità personali stabili e coerenti. Gli individui sono quotidianamente bersagliati da una grande quantità di messaggi e da elementi spesso anche in contraddizione tra loro e, per questa ragione, il momento della selezione dei tratti specifici che andranno a comporre ogni particolare identità è assai problematico. La ‘vita liquida’, come spiega Zygmunt Bauman⁴⁹, pone continuamente le persone di fronte alla necessità di operare delle scelte ma, allo stesso tempo, non fornisce alcuna struttura di orientamento in grado di fare ordine tra tutti gli oggetti disponibili che, come un fiume in piena, travolgono i precari appigli che ancorano le fragili identità. È “*Homo eligens* – l’«uomo che sceglie», ma non «che ha scelto!»⁵⁰, bloccato in un limbo senza via d’uscita. La fluidità che pervade la vita moderna offre la preziosa possibilità di definire la propria individualità liberamente da qualsiasi legame tradizionale: appartenenze di classe, di casta e religione sono oramai sempre più deboli e incapaci di mantenere il nostro destino di vita entro margini sicuri, tanto da poter scegliere liberamente chi essere. Ma si tratta soltanto di un’apparente libertà, perché siamo costantemente insoddisfatti di noi stessi. Da una parte, la società ci spinge a ricercare ossessivamente l’individualità, nel senso di unicità. Essere degli individui oggi, significa essere noi stessi e nessun’altro, totalmente unici e fieri di esserlo; l’uomo ‘liquido’ cerca quasi con maniacalità di distinguersi dalla massa, per dover poi ammettere di non essere mai riuscito davvero in questa impresa e di essere esattamente come tutti gli altri, di appartenere totalmente alla collettività. Il tentativo di svincolarsi dall’omologazione passa attraverso l’ibridazione culturale, “una dichiarazione di autonomia, anzi d’indipendenza, nella speranza che ad essa segua la sovranità delle prassi”. Riuscire a costruire un’identità il più eterogenea possibile aiuta a sentirsi diversi ma porta con sé anche insicurezza e la paura di restare soli, cosicché torna a farsi forte il desiderio di diventare nuovamente parte del tutto. Il conflitto è insanabile.

L’ibridazione’ costituisce il movimento verso un’identità costantemente ‘non definita’ [*unfixed*], né mai ‘definibile’. All’orizzonte del processo s’intravede una identità, irraggiungibile in quanto indietreggia costantemente, che si definisce unicamente distinguendosi da qualsiasi altra identità dotata di nome, nota e riconosciuta, e perciò apparentemente definita. L’identità degli ‘ibridatori’ resta tuttavia irrimediabilmente dipendente da tutte le ‘altre’. Essa non ha un proprio

49 Z. Bauman, *Vita liquida*, Editori Laterza, Bari, 2009 (ed. or., *Liquid Life*, Polity Press, Cambridge, 2005).

50 *Ivi*, p. 26.

modello determinato da seguire ed emulare. È soprattutto un impianto di rigenerazione e riciclaggio, vive a credito e si alimenta di prestiti⁵¹.

È quindi evidente che l'identità non sia un insieme di tratti stabili che descrive un individuo e che abbia, piuttosto, una natura processuale e sociale: l'identità è forgiata nelle relazioni con gli altri e quindi è continuamente messa in discussione, soggetta a cambiamenti e aggiustamenti nel corso del tempo, frutto della negoziazione che si realizza nei processi comunicativi. Siamo sempre gli stessi ma, al contempo, sempre diversi e, nel corso della nostra vita, sperimentiamo varie idee di noi stessi; e non si tratta di identità conflittuali, perché tutte quante hanno una loro intrinseca legittimità. Questa affermazione risulta valida sia a livello individuale che a livello collettivo. Per quanto riguarda le identità individuali, le persone le costruiscono attingendo i vari elementi dalle esperienze pregresse della propria vita ma sempre ricontestualizzandole alla luce delle intenzioni presenti, fornendone un racconto basato su una narrazione tendenzialmente soggettiva, per cui "a *life story* (i.e. the account that an individual provides of his/her life or a part thereof) is not the same thing as a *life history* (i.e. the tendentially 'objective' reconstruction of that same life from materials and testimonies external to the memory on the individual in question)"⁵². Le identità personali non si esauriscono però all'interno della dimensione individuale, che è anzi in un certo senso secondaria. Maurice Halbwachs⁵³, a tal proposito, è critico nei confronti di tutte quelle impostazioni teoriche secondo cui la memoria funzionerebbe alla stregua di un deposito, immerso nell'imperturbabilità dello stato inconscio, dal quale attingere ricordi a seconda delle necessità presenti e riposizionarli poi esattamente al loro posto. Halbwachs individua alcune strutture cognitive che organizzano la memoria individuale, i cosiddetti 'quadri' sociali della memoria, che la inseriscono all'interno di una dimensione sociale costituita da categorie quali il linguaggio, la rappresentazione dello spazio-tempo e le norme culturali, che definiscono il quadro, per l'appunto, con cui fissiamo e rievochiamo i nostri ricordi.

The social dimension of memory is evident given that the phenomenon observed is a *narration*. Language – a social institution – is the a priori resource that helps give expression to recall, and narrative discourse necessarily takes place in a social context. Narrative mechanisms are culturally mediated, and as a consequence the ways in which memory are exposed (and, probably, the ways in which they sediment inside the individual) are determined by the social context⁵⁴.

51 *Ivi*, p. 24.

52 P. Jedlowski, *Memory and Sociology. Themes and issues*, in "Time and Society" vol 10(1), marzo 2001, p. 31.

53 P. Jedlowski, *Memoria, esperienza e modernità. Memorie e società nel XX secolo*, Franco Angeli, Milano, 2002.

54 P. Jedlowski, *Memory and Sociology. Themes and issues*, cit., p. 32.

La dimensione sociale della memoria è resa evidente anche dal fatto che le singole identità sono modellate da quelle circostanti, in un gioco di infiltrazioni e influenze reciproche, per cui “memory is a matter of how minds work together in society, how their operations are not simply mediated but are structured by social arrangements”⁵⁵. Tutte le società, in ogni luogo e in ogni tempo, sentono la necessità di fondare istituzioni in grado di trasmettere l'eredità culturale della collettività alle generazioni future, a partire ad esempio dal linguaggio, facendo della sua preservazione un'azione intenzionale. La memoria collettiva finisce per diventare parte integrante di ogni singola identità, di modo che entrambi questi concetti, identità e memoria, si compenetrano reciprocamente risultando inscindibili.

Much of what we *remember*, moreover, we did not experience as individuals. ‘Indeed,’ Zerubavel writes, ‘being social presupposes the ability to experience events that happened to groups and communities to which we belong long before we joined them as if they were part of our own past...’ This *sociobiographical memory* is the mechanism through which we feel pride, pain, or shame with regard to events that happened to our groups before we joined them⁵⁶.

Ad un secondo livello, l'identità e la memoria convivono anche all'interno di una stessa generazione, dal momento che eventi di grande importanza sociale e politica sono memorie condivise da tutti coloro che, durante l'adolescenza o nella prima età adulta (o comunque nel periodo di formazione, nel quale le coscienze sono più malleabili), vi hanno preso parte e ne sono rimasti irrimediabilmente segnanti, tanto che tutte le loro esperienze future vengono interpretate alla luce di quegli eventi passati, oramai divenuti metro di paragone indispensabile per orientare la bussola sociale. Dopo la Prima Guerra Mondiale, la generazione di giovani che sopravvisse al fronte verrà sempre ricordata come la ‘generazione dell’89’ legando così il loro destino a quello della guerra che avrà un’influenza decisiva soprattutto sulla classe dirigente di tutta Europa alla vigilia del secondo conflitto mondiale.

Legittologa tedesca Aleida Assmann, inserendosi nell'ambito dei *memory studies*, preferisce distinguere tre dimensioni della memoria: neuronale, sociale e culturale. Se la prima fa riferimento alla sfera della memoria individuale, le altre sono invece parte integrante della memoria collettiva, con la memoria sociale, della durata media di 80-100 anni, che viene trasmessa biologicamente tramite i processi comunicativi di una determinata società, e con la memoria culturale, condivisa dalle varie generazioni grazie a supporti culturali quali immagini, libri, monumenti e musei, nonché riti e celebrazioni⁵⁷.

55 J. K. Olick e J. Robbins, *Social Memory Studies: From “Collective Memory” to the Historical Sociology of Mnemonic Practices*, in “Annual Review of Sociology”, vol. 24, 1998, p. 109.

56 *Ivi*, p. 123.

57 F. Conti, *Italia immaginata. Sentimenti, memorie e politica fra Otto e Novecento*, Pacini

Paragrafo 4.1. Il ruolo della storiografia nella costruzione della memoria collettiva.

La memoria collettiva ha la funzione di definire i tratti identitari di un gruppo sociale, sia che si tratti di una generazione oppure di un'intera nazione, e potremmo definirla come "a set of *social representations concerning the past* which each group produces, institutionalizes, guards and transmits through the interaction of its members"⁵⁸. Da sempre, simboli esteriori di riconoscimento come abbigliamento, medaglie e decorazioni, oppure simboli di altro genere come il linguaggio, sono stati utilizzati per marcare l'eccezionalità della propria identità e celebrare la memoria in cui l'individuo affonda le proprie radici. Allo stesso modo le nazioni, attraverso vari riti, monumenti e celebrazioni, mantengono stabili alcuni tratti identitari di rilievo preservandoli nel corso del tempo e trasmettendoli alle generazioni future, nel tentativo di mantenere coeso lo spirito di appartenenza degli individui. Lo studio e l'insegnamento della storia, ad esempio, sono progetti consapevoli di ricostruzione del passato che, stabilendo determinati standard per la ricerca e l'argomentazione, tenta di perseguire l'oggettività storica. Per quanto la storia sia funzionale alla costruzione della memoria collettiva, allo stesso tempo ne prende le distanze perché:

Se la storia è raccolta e interpretazione di eventi passati che si pone in qualche modo sempre *dall'esterno*, da un punto di vista che è colto come presente proprio in quanto *distinto* dal passato, la memoria è invece la continuità del passato in un presente che dura. In questa continuità, le immagini del passato sono costantemente rimodellate e selezionate di nuovo nell'esigenza di adeguarsi ai bisogni dell'oggi⁵⁹.

Sempre Halbwachs, tiene a distinguere storia e memoria sottolineando come la seconda sia irrimediabilmente legata all'interpretazione soggettiva, fondata sull'esperienza di chi la tramanda e, per queste ragioni, molteplice e per natura diversa dalla storia, univoca ed universale⁶⁰. Come ricorda Peppino Ortoleva, anche lo storico Jacques Le Goff contrapponeva la 'storia degli storici', soggetta ad una regolamentazione scientifica che ne garantisce l'autonomia, ad una 'memoria collettiva', quale luogo di formazione e circolazione di una visione mitica del passato che viene mediata solitamente dal *mass media*⁶¹. Quando la storia entra nel circuito mediale, inevitabilmente si apre

Editore, Pisa, 2017.

58 P. Jedlowski, *Memory and Sociology. Themes and issues*, cit., p. 33

59 P. Jedlowski, *Memoria, esperienza e modernità. Memorie e società nel XX secolo*, cit., pp. 48-49.

60 M. Halbwachs, *La memoria collettiva*, Unicopli, Milano, 1987 (ed. or., *La mémoire collective*, Les Presses universitaires de France, Paris, 1950).

61 P. Ortoleva, *Storia e mass media*, in N. Gallerano (a cura di), *L'uso pubblico della storia*,

alla società e ad usi diversi da quello scientifico, viene riscritta e riadattata ai bisogni di chi, di volta in volta, se ne fa veicolo.

La memoria collettiva è altamente selettiva perché scarta continuamente momenti e fatti, scegliendo a quali dare rilievo e visibilità e quali, invece, più semplicemente dimenticare. Non si tratta necessariamente di un processo intenzionale; molto spesso alcuni eventi eccezionali o dalla forte carica emotiva si imprimono nella mente dell'opinione pubblica più di altri e, per questa ragione, finiscono inevitabilmente per essere enfatizzati. Sta di fatto che la maggior parte degli storici tende a storcere il naso di fronte a questa prassi ritenuta poco ortodossa e scientifica, ma non possiamo dimenticare che la costruzione di significato, a livello sociale, resta un'attività necessaria per orientare i bisogni ideali di un gruppo sociale. Sono due i possibili approcci: "the former sees memory entrepreneurship as a manipulation of the past for particular purposes where the latter sees selective memory as an inevitable consequence of the fact that we interpret the world - including the past - on the basis of our own experience and within cultural frameworks"⁶².

La costruzione della memoria e dell'identità storica di un gruppo sociale è costantemente messa a rischio da abituali tentativi di contestazione: soprattutto nei contesti in cui la frammentazione politica, sociale e culturale detiene un peso rilevante, il pericolo di infiltrazioni identitarie esogene è una minaccia costante. Michel Foucault ha articolato il concetto di "*counter-memory*" riferendosi a tutte quelle pratiche di costruzione di contro-memorie che, differendo dal discorso dominante, si propongono come alternative di valore e competono per ottenere visibilità e risorse, fino a sostituirsi completamente⁶³. Sono solitamente i gruppi sociali in cerca di emancipazione o le minoranze culturali a costruire identità collettive e memorie competitive, come il movimento femminista che, nell'ambito della cultura occidentale, ha cercato di recuperare la storia delle donne portandola all'attenzione della comunità accademica e dell'opinione pubblica, dopo che a lungo era restata al di fuori dei circuiti della storia, per così dire, 'ufficiale'. La detenzione del controllo sulla costruzione della memoria collettiva pone chiaramente in una posizione vantaggiosa i gruppi sociali e le élite politiche che vogliono perseguire particolari obiettivi in linea con i loro interessi. La classe dirigente dominante ha così la possibilità di affermare l'interpretazione degli eventi più adatta a mantenere il potere a lungo e ad escludere l'avvicendamento di altri soggetti, controllando anche i *frame* entro cui sono collocati i fatti discussi quotidianamente all'interno della sfera pubblica. In passato, questo è accaduto durante la fase di costruzione degli stati-nazione quando, per riuscire a unire la società civile sotto la bandiera delle nuove istituzioni nazionali, si è fatto leva su quel passato comune in cui tutti avrebbero potuto rintracciare le proprie origini risvegliando il senso di unità nazionale.

FrancoAngeli, Milano, 1995.

62 J. K. Olick e J. Robbins, *op. cit.*, p. 128.

63 *Ibid.*

Esistono nondimeno dei limiti alla malleabilità del passato ed al suo utilizzo strumentale, sintetizzati nella tabella 2:

	Instrumental	Cultural	Inertial
Persistence	Self-conscious orthodoxy, conservatism, heritage movements	Continued relevance, canon	Habit, routine, repetition, custom
Change	Revisionism, memory entrepreneurship, redress movements, legitimization, invented tradition	Irrelevance, paradigm change, discovery of new facts	Decay, atrophy, saturation, accidental loss, death

Tabella 2. I sei tipi ideali di malleabilità e persistenza mnemonica. Fonte: J. K. Olick e J. Robbins, *Social Memory Studies: From "Collective Memory" to the Historical Sociology of Mnemonic Practices*, in *"Annual Review of Sociology"*, vol. 24, 1998, p. 129

Il rapporto tra storia e memoria è da diversi decenni anche al centro degli studi storici, non solo di quelli sociologici, soprattutto da quando, a partire dagli anni Settanta del secolo scorso, si è imposto nella storiografia contemporanea il ramo di storia sociale facente capo alla scuola delle *Annales*, attento non tanto alle grandi vicende storiche ma piuttosto al segno che queste hanno lasciato impresso sulle identità nazionali e sulla memoria collettiva. Tra questi studi, molti hanno evidenziato come l'idea stessa di nazione sia stata inventata appositamente per realizzare senso di unità e appartenenza e, nel farlo, ci si è serviti molto spesso proprio della storiografia. Tra le più importanti strategie messe in atto, un ruolo particolare è ricoperto indubbiamente dalle pratiche commemorative, che includono festività e cerimonie ma anche monumenti, esibizioni e musei⁶⁴: lo studio di tutte queste pratiche quindi può portare alla luce le modalità con cui determinati gruppi sociali hanno tentato di costruire prima la nazione e, subito dopo, formare la sua popolazione. Analizzando il contesto italiano, emerge chiaramente il problema della debole coscienza nazionale e della fragilità della memoria collettiva, dirette conseguenze dell'incapacità delle

classi dirigenti succedutesi alla guida del paese [nel produrre] un universo simbolico che potesse essere condiviso dall'intera comunità nazionale. Miti, simboli e riti che attingevano in larga misura all'epopea risorgimentale come atto fondativo della nazione italiana non sono di

64 P. Jedlowski, *Memory and Sociology. Themes and issues*, cit.

fatto riusciti a edificare un patrimonio valoriale che, salvo in qualche momento particolare della storia del nostro Paese, riuscisse a essere vissuto come paradigma identitario collettivo⁶⁵.

Tutti segni evidenti di una memoria ancora lacerata, che sembra di fatto non aver chiuso i conti con gli esiti del Risorgimento e del processo di unificazione nazionale, vista l'esistenza di sacche di resistenza identitaria legate all'eredità borbonica che forniscono una contro-lettura assolutamente attuale della narrazione dominante risorgimentale. In questo senso è stata avanzata la proposta, in seno al Consiglio regionale della Puglia, di istituire un giorno della memoria che commemorasse le vittime meridionali della presa di Gaeta da parte dell'esercito sabaudo, avvenuta il 13 febbraio del 1861, evento che sancì la fine del Regno borbonico⁶⁶.

Un secondo momento storico decisivo per la forgiatura della memoria nazionale, come molti storici hanno sottolineato, è la Grande Guerra, in particolare per quanto riguarda la tumulazione e la commemorazione dei morti. Il conflitto fu il più drammatico che l'umanità avesse mai visto fino a quel momento, in termini di numero di morti ma anche di rappresentazioni delle brutalità della guerra che influenzarono l'immaginario collettivo. L'esperienza e la memoria della guerra vennero impregnate di sacralità e senso religioso grazie all'istituzionalizzazione di cerimonie e luoghi di memoria concepiti come spazi dediti ad un nuovo tipo di culto, affondante le sue radici in una nuova religione civile. L'esperienza della guerra giunse così a trasformarsi nel Mito dell'Esperienza della Guerra, "volto a cancellare l'orrore della morte in guerra, e a mettere in risalto il valore del combattere e del sacrificarsi"⁶⁷. Il compianto per i morti abbandona progressivamente la sfera privata per divenire pubblico, coinvolgendo tutta la nazione, per la quale i soldati caduti erano in tutto e per tutto martiri che avevano sacrificato la loro vita per la sopravvivenza, fisica e morale, della Patria e, in quanto tali, venivano commemorati con prose, versi e icone in cui il milite era accompagnato da Cristo.

Se ci allontaniamo dall'ambito della costruzione degli stati-nazione e ci avviciniamo allo studio della commemorazione dei caduti della Grande Guerra, appare già evidente il rischio concreto di utilizzo improprio della memoria, orientato da intenti ideologici e propagandistici. Non è certo raro che alcuni abbiano usato, e continuino a farlo ancora oggi, fatti ed eventi appartenenti alla memoria condivisa strumentalizzandoli soprattutto per piegarli ai propri interessi politici e influenzare a proprio favore l'orientamento dell'opinione pubblica. L'accesso ai mezzi di comunicazione di massa facilita ancora di più l'operazione, raggiungendo l'immaginario di un ampio

65 F. Conti, *op. cit.*, p. 10.

66 *Ibid.*

67 G. L. Mosse, *Le guerre mondiali. Dalla tragedia al mito dei caduti*, Editori Laterza, Roma, 2007 (ed. or., *Fallen Soldiers: Reshaping the Memory of the World Wars*, Oxford University Press, Oxford, 1990), p. 7.

gruppo di persone che fruiscono dei contenuti mediali trasmessi da quotidiani, radio, cinema e televisione. Jürgen Habermas aveva messo in guardia dalla strumentalizzazione arbitraria della storia introducendo il concetto di uso pubblico della storia, a cui attribuisce un'accezione nettamente negativa:

Fa [uso pubblico della storia] chi «parla in prima persona» e si propone obiettivi politico-pedagogici espliciti: costruire il consenso attorno ad alcuni valori decisivi per la convivenza civile. Habermas dunque argomenta in pratica un'opposizione tra [uso pubblico della storia] e attività scientifica [...]»⁶⁸.

Quando alla divulgazione storica sono annessi giudizi personali, valutazioni politiche o ideologiche ed obiettivi pedagogici, il rischio è che il pubblico non sia messo nella posizione di valutare oggettivamente, o quanto meno servendosi dei parametri condivisi dalla comunità scientifica, gli eventi e le memorie proposte, ma che piuttosto sia incoraggiata l'adozione di un determinato punto di vista inquinato da interessi particolaristici. La posizione di Habermas qui esposta è sicuramente coerente con il pensiero critico, esternato in più occasioni, circa gli effetti deleteri provocati dalla mediatizzazione della sfera pubblica contemporanea⁶⁹ e, in questo caso, il filosofo tedesco si esprime in merito alla polemica accesa in Germania nella seconda metà degli anni Ottanta a seguito di alcune proposte di revisionismo della Shoah, in un momento delicato per la costruzione della nuova identità nazionale di un paese che doveva fare i conti con uno scomodo passato poi non così lontano.

Quello del revisionismo storico è certamente un tasto molto delicato e per quanto gli usi arbitrari della storia, che trovano una eco ancora più vasta grazie ai mezzi digitali, incoraggino senza dubbio questa pratica, allo stesso tempo è solo attraverso un uso pubblico della storia ragionato e il più possibile guidato dalla comunità accademica che si può arginare gli effetti negativi di questo fenomeno. Anche servendosi dei nuovi media, che non solo rendono più accessibile al pubblico il mondo della storiografia, ma permettono di inserire nei circoli della comunicazione anche identità residuali e minoritarie che possono quindi divenire nodi significati all'interno della rete sociale.

Paragrafo 5. Alcuni dati sull'Italia.

I luoghi che meglio si prestano alla conservazione della memoria collettiva sono istituzioni culturali quali musei, gallerie, siti storici e complessi monumentali che per loro natura sono finalizzati alla preservazione di oggetti o paesaggi di comprovata

68 N. Gallerano, *Storia e uso pubblico della storia*, in N. Gallerano (a cura di), *L'uso pubblico della storia*, FrancoAngeli, Milano, 1995, p. 18.

69 J. Habermas, *Storia e critica dell'opinione pubblica*, Editori Laterza, Bari, 2002 (ed. or., *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1962).

rilevanza storica, legati alla memoria di eventi che, in vario modo, hanno segnato il passato di una certa società. La memoria sociale è plasmata dalle menti e dalle azioni di tutta la collettività che, se inserita nel processo di produzione, finisce per ricoprire nello stesso momento sia ruoli creativi che di consumo, di modo che i singoli possano saldare la propria esistenza a quella della comunità. Se le istituzioni culturali adottassero l'assetto partecipativo proposto da Simon, riuscirebbero per certo ad avvicinarsi a questo obiettivo, soddisfacendo allo stesso tempo la domanda della cittadinanza che sembra apprezzare sempre di più tutti quegli strumenti che rendono un'istituzione accessibile e trasparente.

Per quanto riguarda, in particolare, il potenziamento dell'accesso ai vari enti museali, questo può essere sviluppato ricorrendo alle tecnologie digitali, prima tra tutte il web, e a quegli strumenti tecnici che permettono al cittadino-utente di immergersi e prendere parte in prima persona alla narrazione. I servizi offerti possono essere molti: dalla semplice connessione Wi-Fi, alla costruzione di un sito web; dalla presenza sui maggiori social network alla realizzazione di un catalogo on-line; fino ad arrivare al più inusuale allestimento di ricostruzioni virtuali oppure all'altrettanto insolita visita virtuale su internet. Il caso italiano presenta ancora alcune criticità, come evidenziato dalla ricerca condotta dall'Istat, pubblicata nel 2016 e basata su dati rilevati l'anno precedente, "Indagine sui musei e gli istituti simili". L'indagine cerca di rilevare varie dimensioni relative agli istituti museali, tra cui la disponibilità di strutture e servizi digitali come riportato dalla tabella 3:

Sia gli enti statali che quelli non statali attestano un livello soddisfacente di investimenti (in termini di risorse economiche, umane e di tempo) soltanto per quanto riguarda la gestione del sito web e degli account social: potremmo comunque notare che non si tratta di risultati omogenei su tutto il territorio nazionale, con il sud e le isole che risultano alcuni passi indietro, e che non vengono raggiunti picchi particolarmente alti, con il 40,05% degli istituti in possesso di profili attivi sui social media e poco più della metà, il 57,4%, che gestisce un sito web; la media è mantenuta alta dagli enti non statali, generalmente in possesso di risorse più consistenti. La visita virtuale resta ancora poco diffusa (12,5%), così come la disponibilità di cataloghi on-line (13,4%).

Nel complesso, quindi, gli istituti museali italiani e simili potrebbero ancora fare molto per potenziare i servizi digitali offerti all'utenza, innescando così virtuosi processi di costruzione del discorso pubblico intorno a tematiche storico-culturali. I musei potrebbero diventare istituzioni culturali di riferimento per l'opinione pubblica, non soltanto grazie all'abituale contributo dell'accademico tradizionale che ha il compito di curare gli allestimenti in loco. Il contributo di nuove figure professionali appartenenti ad altri settori disciplinari come quello tecnico-informatico, per la gestione di innovative installazioni digitali, o quello della comunicazione pubblica, per la definizione di strategie comunicative capaci di costruire relazioni di fiducia e di credibilità, garantirebbe una nuova struttura organizzativa interdisciplinare che produrrebbe

ricchezza, sia in termini di risorse materiali che immateriali, per l'ente in questione e per tutta la comunità di riferimento.

Tipologie, enti titolari e ripartizioni geografiche	Applicativi per dispositivi digitali mobili	Allestimenti interattivi e/o ricostruzioni virtuali	QR Code e/o sistemi di prossimità	PC e/o tablet per il pubblico	Connessione Wi-Fi gratuita	Sito web dedicato	Catalogo online	Visita virtuale tramite Internet	Account sui social media
Museo, galleria e/o raccolta	9,1	20,7	14,4	13,7	20,3	58,0	14,3	13,1	41,4
Area o parco archeologico	12,2	17,7	15,5	8,1	8,1	55,7	8,5	8,9	36,5
Monumento o complesso monumentale	7,7	9,6	10,0	6,3	10,2	52,9	8,5	9,4	35,0
Statale	13,1	17,5	10,7	7,2	6,5	52,6	9,6	10,5	38,8
Non statale	8,7	19,6	14,4	13,2	19,8	57,9	13,8	12,7	40,6
Totale	9,1	19,5	14,0	12,7	18,6	57,4	13,4	12,5	40,5

Tabella 3. Musei e istituti similari per strutture e servizi digitali e multimediali disponibili, tipologia, ente titolare e ripartizione geografica. Anno 2015 (valori percentuali).

Fonte: Istat, "Indagine sui musei e gli istituti similari", anno 2016 [versione ridotta].

Fonte: "Indagine sui musei e gli istituti similari", anno 2016, in www.istat.it [versione ridotta]

Restringendo le nostre osservazioni ai musei storico-archeologici e ad altri istituti simili, possiamo assistere alla progressiva definizione di una nuova figura accademica e professionale: il *public historian*. In italiano, questo termine può essere tradotto letteralmente come 'storico pubblico' ma, come vedremo più avanti, questa traduzione potrebbe far inciampare molti in facili ed intuitive associazioni di significato che, però, potrebbero risultare fuorvianti. È per questo motivo che, abitualmente, viene mantenuta l'espressione originale inglese. L'area disciplinare di afferenza è quella degli studi storici e, più in particolare, della *Public History*, che cercheremo di definire nel miglior modo possibile nel capitolo successivo.

Capitolo II

La *Digital Public History* e il nuovo rapporto con il pubblico

Paragrafo 1. *Digital History*.

La diffusione delle pratiche di *Digital History*, e più in generale delle *Digital Humanities*, è soltanto una delle tante manifestazioni della cultura digitale, di cui abbiamo ampiamente discusso nel primo capitolo. L'incontro di tecnologie dell'informazione e della comunicazione e *humanities* individua nuovi approcci metodologici che portano alla ridefinizione dei confini epistemologici delle discipline, proponendo nuove opportunità ma anche rischi inediti. Gli storici digitali, in particolare, si confrontano oggi con sfide quali la raccolta e la preservazione di fonti digitali, l'utilizzo consapevole di strumenti digitali per l'analisi delle fonti e la presentazione del materiale, la presenza sui *social media* finalizzata alla divulgazione al pubblico. Cambiano i metodi di ricerca e le relazioni comunicative tra storici e sfera pubblica, per cui, inevitabilmente, assistiamo all'introduzione di nuove tecniche narrative capaci di raccontare il passato⁷⁰. Generalmente, quando parliamo di *Digital History* facciamo riferimento alla dimensione più strettamente quantitativa e tecnica della nuova storiografia digitale, ovvero all'istituzionalizzazione di nuove prassi per la raccolta di dati, la stesura di opere scientifiche, l'accesso alla bibliografia, l'utilizzo di software per l'analisi delle banche dati, e così via. La formazione dello storico digitale, pertanto, non può prescindere dall'acquisizione di capacità informatiche settoriali e non può più poggiare esclusivamente sui percorsi formativi tradizionali; non di meno, lo storico in questione è consapevole di dover assumere un approccio multidisciplinare e aperto a contaminazioni culturali. Secondo la storica dell'età contemporanea Claire Lemerrier:

Pour moi, le plus important en matière de formation des apprentis historiens à la “digital history” est donc de leur apprendre à constituer des bases de données bibliographiques [...] (trouver l'information et structurer les métadonnées pour qu'elles soient utiles à leur recherche) et des bases de données en général à partir de sources (structurer de

70 S. Noiret, *Digital Public History: Bringing the Public Back In*, 23 aprile 2015, in www.public-history-weekly.degruyter.com (consultato il 16 aprile 2018).

l'information en lignes et en colonnes sans perdre les acquis de la discipline historique, c'est-à-dire en gardant le lien avec les sources et un équilibre entre le langage de la source et les questions de l'historienne)⁷¹.

Serge Noiret si è riferito a questo processo anche come all'ascesa di una '*histoire numérique 2.0*', ponendo in risalto il legame esistente tra la storia digitale come nuovo ambito disciplinare e l'affermazione del web interattivo, o web 2.0⁷² per l'appunto, che arricchisce ancora di più il panorama della cultura digitale. Noiret, in sintonia con quanto sostenuto da Lemerrier, afferma nuovamente l'importanza del cambiamento metodologico ed epistemologico che sta avvenendo all'interno delle discipline umanistiche e, tra queste, la storia, cambiando i connotati del mestiere stesso di storico:

[...] la révolution du numérique est aujourd'hui comparable à ce qui s'est passé à la Renaissance avec la découverte de l'imprimé. Elle ouvre une nouvelle ère scientifique et de la communication dans les Sciences Humaines et Sociales qui ont subi de profondes mutations de leurs instruments, de leurs pratiques et des méthodes spécifiques de chaque discipline⁷³.

La *histoire numérique 2.0*, secondo Noiret, non è solamente storia digitale, ma anche la possibilità di creare discorsi storici autonomi e personali che possano competere o integrare quelli prodotti in sede accademica. Non sono solo gli utenti a veder modificato il loro rapporto con le narrative dominanti in virtù dei nuovi strumenti offerti dal web 2.0. Cambiano anche le relazioni che si instaurano all'interno della comunità scientifica, poiché gli storici e i ricercatori hanno ora a disposizione nuovi mezzi in grado di facilitare la condivisione delle conoscenze, delle fonti e dei software di programmazione (è questa la filosofia *Open Source*).

Esistono, allo stesso tempo, numerosi svantaggi e problemi critici posti dal web 2.0. Infatti, continua Noiret, le tecnologie digitali non si limitano a cambiare la collocazione e la gestione delle fonti da parte dello storico (ovvero la presenza sempre più abituale, in ricerche scientifiche ed accademiche, di opere digitali fin dalla nascita e di materiale

71 E. Grandi e É. Ruiz, *Ce que le numérique fait à l'historien.ne*, *Diacronie* [Online], n° 10, 2 | 2012, documento 1, in www.journals.openedition.org/diacronie/2780 (consultato il 16 aprile 2018).

72 Secondo Tim O'Reilly il web 2.0 è l'evoluzione del web in senso interattivo, con lo sviluppo di applicazioni e software che permettono agli utenti di interagire attivamente con i contenuti, crearne di propri e imbrigliare così l'intelligenza collettiva.

T. O'Reilly, *What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 30 settembre 2005, in www.oreilly.com (consultato il 16 aprile 2018).

73 S. Noiret, *Y a-t-il une histoire numérique 2.0?*, in J. Genet e A. Zorzi (a cura di), *Les historiens et l'informatique. Un métier à réinventer*, Collection de l'École française de Rome – 444, Rome: École française de Rome, 2011, p. 237.

online, come ad esempio i siti web) ma pongono anche il problema dell'instabilità dei testi digitali. Come abbiamo già avuto modo di osservare in precedenza, si tratta di una criticità comune a tutte le *auctoirtas* che si relazionano con la narrativa ipertestuale e, pertanto, assistiamo ad una “déstabilisation de l'autorité [...] comme unique détentrice de la connaissance vraie et scientifique face à l'apparition de discours d'histoires qui proviennent de tous les secteurs de la société”⁷⁴, in cui, secondo la nota espressione di Roy Rosenzweig, “everyone is an historian”⁷⁵. Per quanto riguarda in particolare il mestiere di storico, emerge in aggiunta la necessità di verificare che le fonti digitali rimangano accessibili anche a distanza di tempo: un libro sarà sempre consultabile nell'archivio o nella biblioteca a cui si è fatto riferimento, ma il web, per sua natura fluido e soggetto a mutamenti, non riesce a garantire lo stesso grado di stabilità.

Depuis sa création, le web souffre d'instabilité et de précarité de l'information numérique et de rapide obsolescence des technologies. Cette précarité touche non seulement la recherche de sites en ligne, mais, surtout -et l'historien est certes plus sensible à cela-, elle multiplie aussi la difficulté de conserver les données numériques pour permettre de futures confrontations avec les mêmes sources, [...]”⁷⁶.

Chiaramente, le tecnologie digitali possono potenziare gli strumenti di ricerca di cui dispone lo storico tanto quanto riescono a dischiudere nuove opportunità divulgative e comunicative in direzione della sfera pubblica, a cui attiene più strettamente la *Public History*. Dall'incontro tra le due discipline nasce quindi la *Digital Public History*, che cercheremo di definire nelle sue caratteristiche principali a breve. Da una serie di indagini condotte in particolar modo sul suolo americano, emerge come gli individui siano sempre più interessati a conoscere il passato senza la mediazione degli storici di professione e questo è sicuramente, almeno in parte, causato dall'immersione all'interno della cultura digitale che invita continuamente alla disintermediazione. Si preferisce seguire percorsi di ricostruzione storica pubblici, che coinvolgano tutte le persone che hanno qualcosa da raccontare, storie che affondano le radici nell'esperienza personale, e le istituzioni non universitarie si scoprono assolutamente in grado di attivare pratiche virtuose di *Public History*.

74 *Ivi*, p. 239.

75 In uno studio condotto da Rosenzweig e Thelen, emerge come la società americana sia fortemente predisposta alla produzione di narrazioni storiche proprie, attinenti soprattutto alla sfera intima e personale come la storia della propria famiglia o della comunità di appartenenza. Per questa ragione, i cittadini sono propensi non solo a partecipare alla divulgazione accademica, ma anche a prendere parte in prima persona al racconto di fatti che solo apparentemente sono marginali, ricoprendo appunto essi stessi il ruolo di storici. *Afterthoughts. Roy Rosenzweig: Everyone a Historian*, in www.chnm.gmu.edu/survey/ (consultato il 16 aprile 2018).

76 S. Noiret, *Y a-t-il une histoire numérique 2.0?*, cit., pp. 248-249.

Se quindi il ruolo dello storico, pur non marginale, sembra essere diventato quasi secondario nella costruzione del discorso storico pubblico, questo è dovuto anche alla mancanza di sensibilità dei professionisti del settore nei confronti delle nuove tecnologie digitali. Infatti, almeno fino ad alcuni decenni fa, tra la comunità degli storici serpeggiava una certa diffidenza nei confronti dell'informatica, come anche una scarsa predisposizione alla ricerca multidisciplinare a fianco di tecnici di professione, preferendo rimanere arroccati nella tradizionale epistemologia. A partire dagli anni Ottanta, anche sulla scia di ciò che sta avvenendo nel mondo anglosassone, in Italia si apre un dibattito su le possibili opportunità e le eventuali criticità di una progressiva integrazione tra gli studi storici e le nuove applicazioni informatiche, ben riassunto da Giancarlo Molina⁷⁷. Per molto tempo, la questione è stata affrontata come mera incapacità di adattamento tecnologico da parte degli storici quando in realtà il problema risiedeva nell'impossibilità di navigare il cambiamento culturale in atto, in modo evidente soprattutto sul finire degli anni Novanta e con la diffusione del web anche nel nostro paese. Una presa di posizione che non può essere comunque rimandata a lungo perché, inevitabilmente, "lo storico di domani dovrà essere un programmatore [informatico], o non sarà affatto"⁷⁸, nelle parole della ormai nota 'profezia' dello storico francese Emmanuel Le Roy Ladurie.

La ricerca condotta da Claudia Favero, che ha in oggetto le esperienze e le valutazioni di storici digitali italiani rilevate attraverso interviste approfondite⁷⁹, sembra confermare la situazione di stallo descritta da Molina. Favero riporta in modo chiaro e schematico il pensiero degli storici digitali intervistati circa le opportunità fornite dall'interazione tra tecnologie e storiografia come anche gli ostacoli connessi. Per quanto riguarda la percezione delle opportunità, troviamo nuovamente conferma alle posizioni osservate in precedenza: oltre al senso di soddisfazione personale e professionale, gli storici intervistati apprezzano la maggiore disponibilità di fonti, primarie e secondarie, accessibili direttamente dalla propria postazione di lavoro. Si percepisce quindi una (per la maggior parte positiva) ampliamento della partecipazione alla ricerca ed alla scrittura storiografica di appassionati e non professionisti⁸⁰, anche se nella comunità disciplinare è assai diffuso un certo scetticismo ed una forte resistenza alla formalizzazione di eventuali processi di inclusione ed attivazione diretta:

77 G. Molina, *Storia digitale. Il dibattito storiografico in Italia*, in "Memoria e Ricerca", n°43, maggio-agosto 2013, pp.185-202.

78 E. Le Roy Ladurie, citato in G. Molina, *Storia digitale. Il dibattito storiografico in Italia*, cit., p. 186.

79 C. Favero, *Storici digitali in Italia: riflessioni ed esperienze*, in "Memoria e Ricerca", n° 47, settembre-dicembre 2014, pp. 183-197.

80 L'appassionato "in taluni casi può fornire allo storico fonti e documenti che non aveva ancora individuato". *Ivi*, p. 189.

In generale, gli intervistati esprimono scetticismo nei confronti della disponibilità della maggioranza degli storici a lasciarsi coinvolgere profondamente nel dialogo con gli appassionati e con la società in generale, basato non solo sulle loro tradizionali posizioni, giudicate essere generalmente elitiste anche nei confronti di altri professionisti nel campo culturale, ma addirittura rinforzate dall'ampliamento dell'accesso alla storiografia, garantito dalle tecnologie digitali⁸¹.

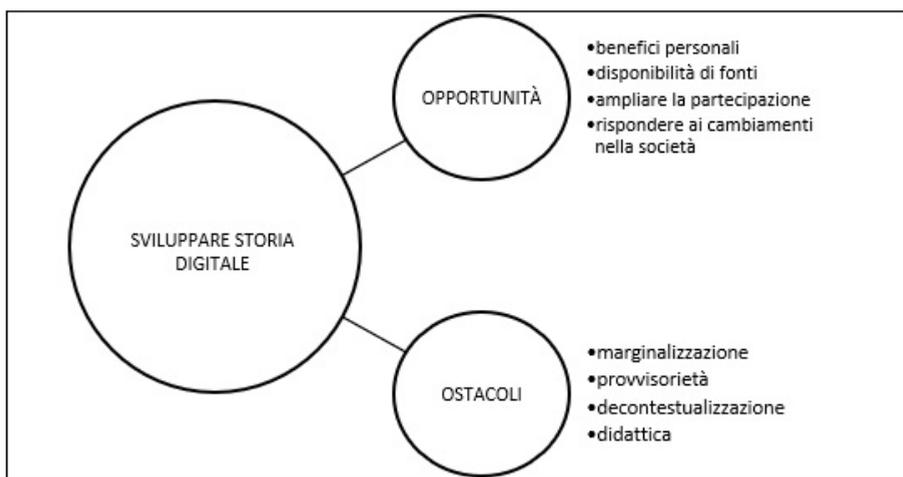


Figura 1. Visione di insieme dei concetti principali emersi dall'analisi.

Fonte: C. Favero, *Storici digitali in Italia: riflessioni ed esperienze*, cit. [figura riadattata]

È comunque diffuso un certo senso di ottimismo che porta a prefigurare un ruolo sempre più attivo degli storici digitali ed un incremento della capacità di risposta ai cambiamenti sociali e culturali. Alle opportunità appena esposte, fanno da contraltare una serie di ostacoli ampiamente percepiti da tutti gli intervistati ben illustrati in figura 1. Prima di tutto, è diffuso un senso di marginalizzazione che deriva, in parte, dal mancato riconoscimento ufficiale dei propri colleghi che non ritengono la *Digital History* una disciplina autonoma, e in parte dalla mancanza di una struttura o un'istituzione disciplinare nazionale, anche se si registra un aumento del numero di master e corsi di studio universitari *ad hoc*⁸². Permane una certa diffidenza nei confronti dei

81 *Ibid.*

82 Si segnalano il "Corso di Alta Formazione nell'ambito della Public e Digital History" organizzato dall'Alta Scuola in Media Comunicazione e Spettacolo (ALMED) dell'Università Cattolica di Milano insieme al Politecnico di Milano (MIP); il Master di I° livello in "Public History: il racconto della storia, i mestieri della cultura" attivato dall'Università degli Studi di Milano in collaborazione con la Fondazione Giangiacomo Feltrinelli; il Master Universitario di II livello in "Public History" presso l'Università di Modena e Reggio Emilia, in collaborazione con Fondazione ex Campo Fossoli di Carpi, Istituto Storico di Modena, Istoreco di Reggio Emilia e Istituto Cervi di Gattatico.

digital historians, che devierebbero fin troppo dalla metodologia di ricerca tradizionale, e questo conduce inevitabilmente alla realizzazione di progetti caratterizzati da provvisorietà e che non riescono a segnare un cambio di direzione significativo. La decontestualizzazione, invece, fa riferimento alla mancanza di risorse e finanziamenti a disposizione come anche all'assenza di una minima coordinazione dei progetti a livello nazionale, che sono lasciati all'iniziativa dei singoli accademici e, per questa ragione, difficilmente riescono ad ottenere sufficiente visibilità. Per quanto riguarda, infine, la didattica, dal momento in cui Favero conduce il suo studio sono stati fatti alcuni discreti passi avanti nell'individuazione e nella formazione di figure professionali adatte ad affrontare la didattica della storia digitale, come attestato dalla diffusione dei percorsi universitari citati poco fa.

Paragrafo 1.1. Partire dalle basi: il quadro definitorio.

Di seguito, per meglio chiarire il quadro definitorio, riportiamo alcune definizioni operative di 'Digital History' proposte da storici di comprovata competenza nel settore. Secondo William C. Thomas III, uno dei fondatori del Virginia Center of Digital History (VCDH) e ideatore, insieme a Edward L. Ayers, del progetto pionieristico "The Valley of the Shadow",

Digital history is an approach to examining and representing the past that works with the new communication technologies of the computer, the Internet network, and software systems. On one level, digital history is an open arena of scholarly production and communication, encompassing the development of new course materials and scholarly data collections. On another, it is a methodological approach framed by the hypertextual power of these technologies to make, define, query, and annotate associations in the human record of the past.⁸³

Secondo Molina,

Con Storia Digitale si intende [...] tutto il complesso universo di produzioni e scambi sociali aventi come oggetto la conoscenza storica, trasferito e/o direttamente generato e sperimentato in ambienti digitali (ricerca, organizzazione, relazioni, diffusione, uso pubblico e privato, fonti, libri, didattica, performance e via dicendo)⁸⁴.

Infine, secondo Noiret,

La «digital history» ou histoire numérique est, donc, en histoire, une tentative de créer un nouveau stade du rapport entre l'historien, son

83 W. C. Thomas III, *Interchange: The Promise of Digital History*, in "The Journal of American History", n°95(2), September 2008, p. 454

84 G. Molina, *op. cit.*, p. 185.

public et le numérique, dans une société où le medium internet domine, et pousse à réviser les comportements épistémologiques de nombreuses disciplines humanistes, y compris l'histoire. La digital history, ou mieux, l'histoire numérique 2.0, sont, de fait, des pratiques qui questionnent les méthodes traditionnelles sur lesquelles se basent le savoir des historiens, et défient les lois classiques du métier, remettant parfois même en cause, son ontologie⁸⁵.

In conclusione, le tecnologie digitali e il web interattivo apportano un cambiamento al processo di costruzione del discorso storiografico che è, prima di tutto, metodologico ed epistemologico ed opera a livello applicativo. All'indomani della diffusione su scala globale del web partecipativo, numerose comunità iniziarono ben presto a comunicare il proprio passato sfruttando le capacità offerte dal nuovo mezzo a disposizione, tra cui soprattutto la disintermediazione, la de-spazializzazione e la de-temporizzazione, che permettono di raggiungere qualsiasi utente in qualsiasi luogo e tempo autonomamente, senza ricorrere all'ausilio di storici o altri mediatori. Ma il *digital turn* ha fornito anche nuovi strumenti alla comunità accademica per realizzare materiale multimediale e digitale *user-centered*, orientato al pubblico: dal processo di adattamento della narrazione storica alle nuove tecnologie emergono quindi nuove pratiche sociali, comunicative e scientifiche che gli storici devono saper padroneggiare e, per farlo, possono fare affidamento su un campo inter-disciplinare, ovvero la *Digital Public History*, che arricchisce la *Digital History* e permette di differenziarla considerevolmente dalle altre *digital humanities*.

DPH interrelates a public, its past, and public historians whereas digital history offers new digital scholarship without requiring epistemological interaction with the public as an essential condition. [...] DPH [...] is above all about producing history in the public sphere through interactive digital means. Taking advantage of the digital turn, DPH aims to bring new voices from the past into the present because those pasts matter and because digital technologies are suited to communicating history via and in the web⁸⁶.

In questo modo è possibile comprendere a pieno in che modo si realizza il passaggio di significato da *Digital History* a *Digital Public History* ma resta ancora da approfondire, più nello specifico, proprio i caratteri salienti di questa seconda disciplina, la *Public History*. Prima ancora di impegnarci nella delineazione di un nuovo quadro definitorio, che è un compito assai importante, è utile fornire l'esempio concreto di un progetto di storia digitale che aiuti a far luce sulle effettive applicazioni. Meglio ancora se si tratta di quello che è considerato come il prototipo in assoluto in materia.

85 S. Noiret, *Y a-t-il une histoire numérique 2.0?*, cit., p. 262.

86 S. Noiret, *Digital Public History: Bringing the Public Back In*, cit.

Paragrafo 1.2. *The Valley of the Shadow.*

The Valley of the Shadow: Two Communities in the American Civil War è un progetto di storia digitale pionieristico, concepito nel 1991 ben prima della nascita del web e ispirato dalla tesi di dottorato di Edward L. Ayers, avente come oggetto il ruolo della schiavitù prima, durante e dopo la guerra civile americana nel delineare i connotati di due società molto simili, per vicinanza spaziale e culturale, ovvero le *counties* di Augusta, in Virginia, e di Franklin, in Pennsylvania. Successivamente, ad Ayers si è affiancato William G. Thomas III e i due ricercatori hanno perfezionato il progetto, provvedendo ad una consistente raccolta di basi di dati relativi ad uno degli avvenimenti storici per eccellenza nella storia americana, ed hanno lanciato il sito nel 1999: “insieme alla proposta - digitale - delle fonti storiche utilizzate, contiene anche vere ricostruzioni in movimento sul sito – si vedano gli spostamenti virtuali dei reggimenti nordisti e sudisti direttamente evidenziati sulla mappa del territorio – per unire il testo ed i suoi apparati in un percorso ipermediale complesso ed innovativo in grado di recepire le scoperte storiografiche [...]”⁸⁷.

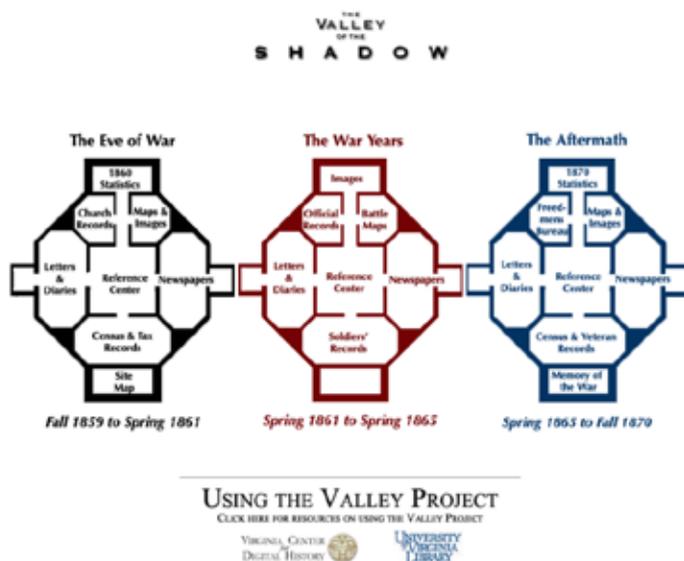


Figura 2. La pagina principale del sito “The Valley of the Shadow”.

Fonte: valley.lib.virginia.edu/VoS/choosepart.html (consultato il 19 aprile 2018)

Osservando la struttura del sito web, per quanto oggi possa sembrare forse antiquato, risulta essere in realtà un archivio digitale interattivo e facilmente navigabile, in cui i documenti vengono ripartiti per fasce temporali (la vigilia della guerra, gli anni di guerra e le conseguenze) e per tipologia documentale (lettere e diari, quotidiani, stati-

87 S. Noiret, *La “nuova storiografia digitale” negli Stati Uniti (1999-2004)*, in “Memoria e Ricerca”, n°18, gennaio-aprile 2005, p. 178.

stiche e documenti censitari, memorie di soldati e veterani, immagini, mappe, atti ufficiali di varie istituzioni), offrendo un quadro chiaro e multimediale degli avvenimenti e lasciando all'utente la possibilità di navigare liberamente sul sito scegliendo il proprio percorso di lettura ipertestuale⁸⁸. Inoltre, visivamente, l'organizzazione degli elementi sulla pagina ricorda in modo evidente la pianta di una biblioteca a tre piani vista dall'altro, creando un collegamento concettuale tra gli archivi tradizionali e le fonti digitali. Infine, The Valley ha anche anticipato la scrittura di tipo 2.0 prima ancora che nascesse il web interattivo, un po' come i *fandom* descritti da Henry Jenkins⁸⁹. Nonostante non fosse possibile prevedere delle sezioni per comunicare direttamente con gli utenti (ancora oggi assenti), Ayers e Thomas III integrarono forme di *crowdsourcing*⁹⁰ passivo consistenti in lettere agli autori con proposte di nuovi contenuti, di solito provenienti da documenti ancora in possesso della famiglia, per aggiornare e arricchire il sito⁹¹. Gli stessi autori definiranno così, in seguito, il loro progetto:

We use the capabilities of new information technologies both for analysis and for presentation of the argument. For analysis, we turn in particular to Geographic Information Systems (GIS) to understand the way social structures were arranged spatially. For presentation, we rely on Extensible Markup Language (XML) to connect large amounts of evidence with detailed discussions of the historiography on slavery in the United States on the eve of the American Civil War⁹².

Paragrafo 2: *Public History*.

Come abbiamo avuto modo di osservare con l'appena citato progetto "The Valley of the Shadow", la *Digital History* è soltanto in parte una disciplina orientata alla

88 <http://valley.lib.virginia.edu/VoS/choosepart.html> (consultato il 19 aprile 2018).

89 H. Jenkins, *Fan, blogger e videogamers*, Franco Angeli, Milano, 2008 (ed. or., *Fans, bloggers, and gamers. Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York, 2006).

90 Estellés-Arolas e González-Ladrón-de-Guevara definiscono il *crowdsourcing* come "a type of participative online activity in which an individual, an institution, a non-profit organization, or company proposes to a group of individuals of varying knowledge, heterogeneity, and number, via a flexible open call, the voluntary undertaking of a task. The undertaking of the task, of variable complexity and modularity, and in which the crowd should participate bringing their work, money, knowledge and/or experience, always entails mutual benefit".

E. Estellés-Arolas e F. González-Ladrón-de-Guevara, *Towards an integrated crowdsourcing definition*, in "Journal of Information Science", XX (X) 2012, p. 9.

91 S. Noiret, *Y a-t-il une histoire numérique 2.0?*, cit.

92 E. L. Ayers e W. G. Thomas III, *The Differences Slavery Made: A Close Analysis of Two American Communities*, in www2.vcdh.virginia.edu/AHR/ (consultato il 19 aprile 2018).

ricerca storiografica e all'individuazione di nuovi strumenti tecnologici che possano facilitare l'impegnativo lavoro di ricerca ed analisi delle fonti. La *Digital History* è anche, e forse potremmo addirittura sostenere che lo sia nella sostanza, *Digital Public History*.

Per comprendere a pieno il rapporto esistente tra i due ambiti di studio occorre innanzitutto cercare di dare una definizione di *Public History*, in quanto l'uno non necessariamente coincide sempre con l'altro anche se, molto spesso, gli storici digitali sono anche *public historians* e viceversa. Il problema definitorio, in questo caso, parte proprio dalla traduzione del termine dall'inglese. In Italia in genere si preferisce lasciarlo invariato⁹³, e non parlare quindi di 'storia pubblica' oppure di 'storico pubblico', poiché si compierebbe una traslazione di significato troppo marcata. In un contesto come quello italiano, in cui la cultura politica è estremamente polarizzata, è semplice far scattare l'associazione con il concetto di 'uso pubblico della storia', a cui abbiamo già accennato nel primo capitolo, e quindi "a come il passato e la storia servono le esigenze della politica del momento o [...] a chiunque volesse giustificare le sue azioni e le sue politiche con il ricorso alla storia"⁹⁴. Tutto questo non dovrebbe sorprendere, considerato che nel nostro paese la storiografia è stata spesso piegata al servizio di partiti e ideologie, snaturando e strumentalizzando così il ruolo sociale dello storico. È quindi importante precisare fin da subito come la *Public History* e l'uso pubblico della storia siano due cose ben diverse e, in quanto tali, da non sovrapporre.

Il nostro tentativo di definire la natura della *Public History* può quindi partire da Nicola Gallerano, che tenta di fornire un'interpretazione scientifica e il più possibile neutrale di 'uso pubblico della storia', per prendere le distanze da tutte le posizioni critiche e dalle accezioni negative a priori, rappresentate *in primis* da Habermas.

[...] mi riferisco a tutto ciò che si svolge fuori dai luoghi deputati della ricerca scientifica in senso stretto, della storia degli storici, che è invece scritta di norma per gli addetti ai lavori e un segmento molto ristretto del pubblico. All'[uso pubblico della storia] appartengono non solo i mezzi di comunicazione di massa, ciascuno per giunta con una sua specificità (giornalismo, radio, tv, cinema, teatro, fotografia, pubblicità, ecc.), ma anche le arti e la letteratura; luoghi come la scuola, i musei storici, i monumenti e gli spazi urbani, ecc., e infine istituzioni formalizzate o no (associazioni culturali, partiti, gruppi religiosi, etnici e culturali, ecc.) che con obiettivi più o meno dichiaratamente partigiani si impegnano a promuovere una lettura del passato polemica nei confronti del senso

93 Così fa anche l'Associazione Nazionale di Public History (ANPH), già nella denominazione.

94 S. Noiret, *A proposito di Public History internazionale e dell'uso-abuso della storia nei musei*, in "Memoria e Ricerca", n°54, gennaio-aprile 2017, p. 10.

comune storico o storiografico, e a partire dalla memoria del gruppo
rispettivo⁹⁵.

Gallerano, in questo caso, riflette su due distinte dimensioni: una applicativa ed una comunicativa. La dimensione applicativa⁹⁶ ha a che fare con la separazione tra i luoghi tradizionalmente preposti alla ricerca storiografica e quelli in cui trovano applicazione i risultati degli studi accademici, ma è completata soltanto dalla dimensione comunicativa, ovvero dai *media* con cui le ricerche vengono divulgate e al contempo adattate alle logiche mediali e alle tendenze dell'opinione pubblica. I soggetti implicati nella comunicazione di contenuti storici sono numerosi, pubblici e privati, gruppi e associazioni di vario genere, e condividono obiettivi molto diversi tra loro; quel che appare chiaro è che si tratta di una sfera d'azione sociale esterna alla 'storia degli storici'. In realtà, se ripercorriamo la storia della storiografia occidentale ci accorgiamo subito che la storia e il suo uso pubblico non sono sempre stati concetti così distinti, ed è lo stesso Gallerano a precisarlo:

L'utilità pubblica della storia è la sua giustificazione originaria, in quanto attività che regola e definisce i rapporti tra memoria e oblio, tra ciò che è degno e ciò che non è degno di essere ricordato; e nella definizione di tali rapporti il peso dominante è assegnato alla tutela della comunità, in altre parole alla politica⁹⁷.

Nella storiografica classica, con riferimento particolare a quella greca, è assente l'idea di continuità per cui gli eventi si susseguono l'un l'altro, stratificandosi e creando il presente, e regna incontrastato l'ideale secondo cui soltanto alcuni momenti del passato rivestono un'importanza tale da meritare di essere tramandati. Solo a partire dall'Ottocento verrà introdotto il concetto di sequenzialità dei fatti storici e nascerà quindi la storiografia in senso moderno, e possiamo allora iniziare a distinguere la storia dal suo uso pubblico. E per quanto Gallerano metta in evidenza la possibilità di aprire un dibattito costruttivo intorno a questo tema, e non solo quindi l'esistenza di effetti perversi manipolatori di eredità habermasiana, uso pubblico della storia non è sinonimo di *Public History*, in quanto nel mondo anglosassone, e in particolare negli Stati Uniti, assume un significato diverso, perché diversa è la cultura in cui affonda le radici. Fondamentalmente, perché un *public historian* non è esattamente uno storico. Potrebbe sembrare un'affermazione assurda, ma il profilo professionale del *public historian* non necessariamente prevede un percorso formativo di taglio prettamente storico. Questo perché nella sua natura è insita anche la conoscenza di molte altre

95 N. Gallerano (a cura di), *L'uso pubblico della storia*, FrancoAngeli, Milano, 1995, p. 17.

96 S. Noiret, *A proposito di Public History internazionale e dell'uso-abuso della storia nei musei*, cit.

97 N. Gallerano, *Storia e uso pubblico della storia*, in N. Gallerano (a cura di), *L'uso pubblico della storia*, FrancoAngeli, Milano, 1995, p. 22.

pratiche e discipline in cui gli accademici puri non sono, solitamente, particolarmente ferrati, in quanto “essi non sanno di storia digitale, di storia orale, di musei, di mostre, e di altre pratiche se non da autodidatti e non considerano quelle forme di storia applicata come inerenti alla professione stessa dello storico ed al suo repertorio metodologico”⁹⁸: un *public historian* conosce il proprio pubblico potenziale, i media con cui il pubblico si informa e il materiale che preferisce, i luoghi e le istituzioni che frequenta per ampliare le proprie conoscenze e competenze storiche; conosce le modalità di costruzione del senso comune nei confronti del passato; e conosce soprattutto il modo in cui il pubblico ‘vive’ i luoghi deputati alla memoria e le migliori strategie comunicative per entrare in contatto con esso. Il ruolo del *public historian* è quello di un “mediatore, partner, autore solitario, sceneggiatore, regista”⁹⁹ della storia. Si tratta di un profilo professionale multidimensionale che gli storici tradizionali certo possono scegliere di intraprendere (e in molti lo hanno fatto) ma che, più spesso, scelgono piuttosto di chiudersi nelle loro torri d’avorio restando arroccati su posizioni autoreferenziali.

Potremmo poi seguire la lettura alternativa di Manfredi Scanagatta, che propone di considerare la *Public History* non tanto una disciplina ma piuttosto un metodo sovrastrutturale, impostato di base secondo il metodo storico per ciò che attiene alla critica delle fonti ma per natura più vicino ad una filosofia della storia che preferisce una diversa rappresentazione dei risultati di ricerca¹⁰⁰.

Uno dei più vividi ritratti del *public historian* è certamente quello che ci regala lo storico americano Carl Becker in un articolo del 1932, molto tempo prima che la disciplina iniziasse ad articolarsi negli Stati Uniti, in cui già si registra una certa sensibilità nei confronti di una ‘storia vivente’, che si svolge al di fuori della torre di avorio, e in cui il pubblico trova un posto significante nell’equazione perché è l’unico a poterla rendere veramente viva:

The history that lies inert in unread books does no work in the world. The history that does work in the world, the history that influences the course of history, is living history, that pattern of remembered events, whether true or false, that enlarges and enriches the collective specious present, the specious present of Mr. Everyman. [...] If we remain too long recalcitrant Mr. Everyman ignore us, shelving our recondite works behind glass doors opened. Our proper function is not to repeat the past but to use of it, to correct and rationalize for common use Mr. Everyman’s mythological adaptation of what actually happened.¹⁰¹

98 *Ivi*, p. 11.

99 *Ivi*, p. 14.

100 M. Scanagatta, *Public History e diffusione sociale della storia: la fotografia come fonte privilegiata*, in “Rivista di Studi di Fotografia”, n°5, 2017, pp. 30-52.

101 C. Becker, *Everyman His Own Historian*, in “The American Historical Review,” Vol. 37,

Un elemento molto interessante posto in luce da Becker ha a che fare col fatto che la 'storia vivente', quella che impone la propria presenza nella sfera pubblica, non distingue tra memorie vere o false degli eventi passati: come abbiamo sottolineato nel capitolo precedente, per quanto lo storico si metta alla ricerca di una oggettiva ricostruzione dei fatti, dovrà sempre fare i conti con la percezione che di questi hanno gli individui. Affronteremo più nello specifico, ricorrendo a casi esemplificatori, le opportunità offerte dalla *Public History* intesa come *living history* nel terzo capitolo, come anche la questione della percezione soggettiva del passato.

Paragrafo 3. *Digital Public History*.

A seguito delle considerazioni fatte fino a questo momento, dovremmo avere ormai una chiara idea di che cosa sia la *Digital Public History*. Occuparsi di storia pubblica, attingendo anche alle risorse digitali, non significa solamente interagire con il pubblico e includerlo nel processo di costruzione del discorso storico. Sarebbe riduttivo definire la disciplina come "la storia fatta *per* e *con* il pubblico", come avverte si cerca di sintetizzare. Ciò che distingue veramente lo storico pubblico dal resto del panorama accademico è il suo essere al servizio della comunità e la complessità della dimensione civica legata alla sua professione: il lavoro che egli svolge nei centri di ricerca o nelle università trova applicazione oltre i confini della torre d'avorio in cui lo storico spesso si chiude, per abbracciare nuove pratiche sociali che si appoggiano alla capacità delle memorie locali di farsi globali; il *public historian* è il custode della memoria individuale e collettiva, colui che raccoglie sul territorio testimonianze dirette e oggetti sociali, ricollega i frammenti di ogni singola memoria e li ricontestualizza all'interno dei prodotti comunicativi più adatti. È una pratica *bottom-up* nel momento in cui il pubblico viene coinvolto direttamente nella fase di produzione, ma è allo stesso tempo anche una pratica *top-down* perché non prescinde dall'autorità scientifica, che guida sempre la narrazione. Non potendo limitarsi ad una definizione operativa, vista la complessità del fenomeno, Noiret illustra dettagliatamente le caratteristiche della disciplina.

Public History è discesa della storia nell'arena pubblica, confronto con pubblici diversi, ed uso sistematico, per farlo, dei media di comunicazione di massa: la radio, la televisione, la rete per fare storia. Inoltre, la *Public History* porta anche la storia ed i problemi storici nella società intesa con le sue variegate sfaccettature. La *Public History* è anche fruizione di discorsi storici per diletto culturale, ma esprime anche la volontà di molti soggetti che si situano al di fuori dell'ambiente universitario, di capire più in profondità i problemi del presente alla luce della loro storia. È una pratica scientifica della storia e dei metodi storici, è soprattutto la capacità di offrire una profondità analitica agli eventi da

n° 2 (January 1932), pp. 234-235.

contestualizzare e da documentare con le fonti; si tratta con il metodo storico di rendere più problematica l'analisi degli eventi. È anche fare la storia di alcuni eventi contemporanei per conto di datori di lavoro pubblici e privati fuori dell'università stessa. Si tratta infine di investire sulla memoria non soltanto usando le tecniche di conservazione delle fonti della contemporaneità, ma anche costruendole in ambiti virtuali (radio, televisione, fotografia, rete) o 'fisici' (quando si pianificano parchi storici, musei e monumenti commemorativi), che immettono la storia nel quotidiano e introducono nella vita pubblica delle società la ricerca delle loro identità passate¹⁰².

Lo storico pubblico abbandona la torre di avorio anche perché, per potersi mettere completamente al servizio della società, si allontana sempre più spesso dalle aule accademiche per accettare committenze private, come sottolinea lo stesso Noiret. Se non mantenesse un saldo contatto con la realtà che lo circonda, lo storico pubblico non sarebbe in grado di rispondere alle necessità effettive del presente che è chiamato invece a soddisfare in ragione del ruolo civico da lui ricoperto: la conoscenza approfondita del passato è sempre e comunque funzionale alla risoluzione dei problemi presenti.

Prende parte ai lavori di allestimento di mostre, musei e varie istituzioni culturali realizzando prodotti comunicativi innovativi, come illustra ad esempio Enrica Salvadori. In materia di visualizzazione dei dati storici, uno campo sempre più spesso battuto da musei ed altri enti culturali è la modellazione tridimensionale di oggetti o edifici di rilevanza storica, archeologica, architettonica o artistica¹⁰³. I beni culturali in questione sono in molti casi danneggiati o erosi dal tempo, nei peggiori dei casi andati perduti, ma grazie alla riproduzione virtuale possiamo accedere ad un'appropriazione del passato nuova e coinvolgente. Solitamente si distingue tra l'acquisizione 3D¹⁰⁴, quando l'oggetto che si vuole modellare esiste ancora e viene riprodotto utilizzando dati estrapolati con fotografie o scanner, e la ricostruzione 3D, quando invece l'oggetto non esiste più o esiste solo in parte e se ne vuole dare una ricostruzione digitale

102 S. Noiret, "Public History" e "storia pubblica" nella rete, in Francesco Mineccia e Luigi Tomassini (a cura di), "Media e storia", numero speciale di "Ricerche storiche", anno XXXIX, n°2-3, maggio-dicembre 2009, pp. 277-278.

103 E. Salvadori, *Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina*, in "RiMe - Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea", n°1/I n.s., dicembre 2017, pp. 57-94 (la rivista è elettronica ed è reperibile in <http://rime.cnr.it/2012/index.php>, consultato il 27 aprile 2018).

104 Si veda il caso del progetto CENOBIUM, che consiste nella modellazione 3D (che ha come base la fotografia digitale) di capitelli romanici sparsi in diverse zone dell'area mediterranea ma riuniti in virtuale per essere confrontati ed esaminati nel dettaglio (<http://cenobium.isti.cnr.it/>).

completa¹⁰⁵. Entrambe le tecniche possono essere impiegate dai *public historians* che vogliono costruire percorsi di visita museale interattivi e virtuali, per meglio interagire con il pubblico nel frangente di momenti partecipativi appositamente studiati (come all'interno del *participatory museum* di Nina Simon), o anche soltanto una sezione del sito internet a cui gli utenti possano accedere in qualsiasi momento.

Si tratta di progetti che necessitano di risorse e finanziamenti cospicui per poter essere prima realizzati e poi mantenuti, con alle spalle il lavoro di molti esperti di varia provenienza scientifico-professionale, e per queste ragioni, purtroppo, non sono sempre di facile accesso¹⁰⁶. Tra gli strumenti a disposizione dei curatori che intendano gettare le basi di un museo 2.0, il sito web è certamente uno dei meno dispendiosi: il costo per acquisire un dominio è ridotto e non pesa sul bilancio, senza contare che le competenze necessarie per la gestione sono ormai abbastanza diffuse tra i collaboratori (e gli storici). Pertanto, proprio da qui potrebbe partire una strategia comunicativa funzionale rispetto agli obiettivi della storia pubblica. Salvadori, prendendo come esempio il sito del Metropolitan Museum of Art (MET), spiega che è possibile applicare filosofie di comunicazione diverse in base agli intenti ed alle necessità dell'istituzione per cui, se l'obiettivo è a breve termine, come nel caso delle iniziative temporanee, si preferisce fare affidamento su media che servono a creare interesse (gallerie di immagini, podcast e giochi interattivi); mentre, se l'obiettivo è a lungo termine, come le esposizioni permanenti, si consente all'utente di creare un percorso di lettura personale (la *world map* interattiva dà accesso a specifiche aree tematiche ed oggetti contenuti nel sito)¹⁰⁷.

Quel che è certo è che gli istituti culturali stanno progressivamente affiancando alla loro tradizionale missione, ovvero la conservazione, nuovi obiettivi per i quali non è nemmeno necessario possedere un patrimonio fisico di reperti. Si potrebbe arrivare a 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 [...]”¹⁰⁸.

Paragrafo 4. Discorso storico e scrittura digitale.

I progetti di *Public History* necessitano di un'organizzazione del discorso e di una struttura narrativa ben diversa da quella storica in senso stretto, soprattutto perché deve essere in grado di adattarsi e conformarsi a diversi formati e codici comunicativi. I

105 E. Salvadori, *Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina*, cit.

106 Cfr. la tabella 3 contenuta nel primo capitolo, in cui si può notare che il 19,5% sul totale degli enti possiede allestimenti interattivi e/o ricostruzioni virtuali e, tra questi, soprattutto i privati (19,6%).

107 E. Salvadori, *Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina*, cit.

108 *Ivi*, p. 90.

contenuti devono essere ideati fin da subito in modo da potersi inserire perfettamente in un contesto mediale digitale 2.0, a partire dalla fase di scrittura. L'organizzazione della scrittura e la struttura della narrazione storica sul web, come vale d'altronde per ogni altra narrazione, è inevitabilmente soggetta alle trasformazioni intrinseche che il nuovo *medium* impone. Tutte le tecnologie della comunicazione, a partire quasi per assurdo dalla scrittura, richiedono che le pratiche comunicative si adattino a nuove logiche e che le prassi linguistiche, sia in forma orale che in forma scritta, si evolvano. Basti pensare a come la televisione, decenni prima dell'avvento di internet, ha profondamente cambiato il modo di esprimersi e il parlato quotidiano, introducendo nuovi termini e portandone all'estinzione altri, cambiando i ritmi e i tempi del linguaggio oppure l'espressività e la gestualità del corpo. Il web non si astiene certo da questa prassi e infatti abbiamo già parlato di come l'ipertesto abbia modificato i percorsi di scrittura e di lettura online, ma dobbiamo anche evidenziare la diffusione di nuove forme di scrittura multimediale.

La scrittura multimediale di tipo storico possiede una struttura più complessa rispetto a quella tradizionale che solitamente trova applicazione nei libri a stampa, o tutt'al più in programmi televisivi di divulgazione storica dove si compie già in parte uno slittamento nell'adozione dei codici espressivi. La scrittura per il web si articola in modo ancora diverso, perché è possibile accostare la struttura ipertestuale, processuale e circolare, a codici multimediali quali video, immagini, audio e modelli 3D in un formato mediale che non richiede lunghi tempi di progettazione come per i programmi televisivi e che può essere fruito individualmente dall'utente, a prescindere dalle limitazioni spaziali e temporali. Il discorso storico, però, viene trasportato con difficoltà nell'ambiente digitale, poiché:

Gli storici di mestiere tendono a riprodurre nella dimensione digitale i linguaggi della tradizione senza tenere in debito conto le proprietà distinte della scrittura elettronica on line, che è per sua natura interlocutoria ed è caratterizzata, dal punto di vista della comunicazione, da un *principio di condivisione* e da una *inclinazione dialogica*¹⁰⁹.

La narrazione storica e i suoi narratori, per riuscire a sopravvivere a questa stagione di cambiamento sociale e culturale, dovrebbero mostrarsi in possesso di un certo spirito di adattamento che non si proietta esclusivamente a livello dei contenuti, cosa di cui abbiamo già avuto modo di parlare, ma anche a livello linguistico-espressivo, in modo da non soccombere alla crisi di legittimazione che, secondo Jean-François Lyotard, già da tempo starebbe investendo tutte le grandi narrazioni dell'età postmoderna, tra cui il sapere scientifico declinato nelle varie aree disciplinari.

Nella società e nella cultura contemporanee, società postindustriale,

109 M. Crasta e G. Monina, *Istituzioni culturali: la storia e la "nuova" scrittura per il web*, in "Le Carte e la Storia", n°2, dicembre 2007, p. 9.

cultura postmoderna, il problema della legittimazione del sapere si pone diversamente. La grande narrazione ha perso credibilità, indipendentemente dalle modalità di unificazione che le vengono attribuite: sia che si tratti di racconto speculativo, sia di racconto emancipativo¹¹⁰.

Un problema di legittimazione che prende le mosse dalla perdita di credibilità dei sistemi di conoscenze e passa anche attraverso la crisi dell'autorità accademica che abbiamo rilevato nel capitolo precedente, la quale si sta dimostrando incapace di trovare il proprio posto all'interno di un mondo digitale così insofferente nei confronti delle gerarchie e dei rapporti di dipendenza e che matura, nei confronti del sapere formale e strutturato, la preferenza per percorsi di apprendimento informali e atipici che viene sostenuta anche dalla presenza di una struttura ipertestuale aperta e non lineare. La crisi del discorso storico in quanto grande narrazione, nel senso espresso da Lyotard, passa prima di tutto attraverso la crisi del processo di scrittura storica che, come ricordano Crasta e Monina, dovrebbe essere votata al principio di condivisione e dovrebbe possedere una struttura dialogica che, purtroppo, solitamente viene sminuita come un eccesso desiderio di protagonismo incarnato dal lettore, mosso dall'ambizione di controllare la scrittura del testo e impostare la narrazione, quando invece la soluzione alla delegittimazione del discorso storico potrebbe risiedere in

una progettazione culturale [che sia] in rapporto forte e organico con la produzione scientifica, ma concepita per creare conoscenza e attenzione in un cittadino del XXI secolo che esprime un legittimo interesse verso quel passato di cui non ci sono detentori esclusivi. [...] Facilitare l'incontro fra le culture contemporanee e le memorie del passato attraverso un accesso facilitato: alle testimonianze materiali; alla loro rappresentazione secondo standard internazionali; alla ricostruzione storica secondo responsabilità autoriali dichiarate; alla narrazione multimediale sempre più praticabile per il processo di integrazione dei mezzi¹¹¹.

Anche il filosofo Remo Bodei mette in guardia da questa crisi strisciante che egli individua in primo luogo nella crisi delle filosofie della storia, data dall'assenza dei cosiddetti 'macroportatori unificanti degli eventi', ovvero soggetti storici quali lo Stato, il Popolo o la Classe che si configurano come produttori diretti di storia e, pertanto, viene irrimediabilmente meno anche l'idea che la storia abbia un fine significativo verso cui progredire, sia che esso sia incarnato da una società senza classi oppure dal dominio del libero mercato, e vengono rivalutate piuttosto le micro-storie locali

110 J. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli Editore, Milano, 2014 (ed. or., *La condition postmoderne*, Les Editions de Minuit, Paris, 1979), p. 69.

111 M. Crasta e G. Monina, *op. cit.*, p. 13.

e sociali¹¹². La crisi delle filosofie della storia “dipende dal fatto che non ci fidiamo più dei precedenti criteri e non siamo ancora in grado di elaborare «logicamente» la struttura categoriale [...] deputata a reggere la narrazione storica”¹¹³.

Infine, si potrebbe parlare più semplicemente di ‘crisi della storia’ come di un doppio fenomeno, che in parte coinvolge gli storici in quanto professionisti e in parte in quanto agenti sociali. Secondo Chiara Ottaviano la ragione di questa crisi, che si manifesta in Italia come nel resto della comunità storica occidentale, sarebbe da rintracciarsi in una certa discontinuità verificatasi intanto sul piano culturale con il crollo dell’impianto storicistico tipico del pensiero ottocentesco, sul quale erano stati fondati i partiti di massa e le grandi ideologie del passato che a lungo hanno impostato la loro visione del mondo sulla capacità della storia di farsi interprete del passato e, soprattutto, del futuro; ma una consistente discontinuità è legata anche alla rivoluzione digitale in quanto causa della morte delle competenze delle élite intellettuali, non più in grado di guidare il cambiamento socio-culturale che procede a ritmi incalzanti¹¹⁴. La *Public History* avrebbe tutte le qualità necessarie per risolvere la crisi in cui versa oggi la storiografia, andando ad agire sia sulla rivalutazione del prestigio professionale che sulla collocazione dello storico all’interno della società, e in Italia è stato fatto un passo avanti in questa direzione con la fondazione nel 2016 dell’Associazione Italiana di Public History, in cui Ottaviano ricopre il ruolo di consigliera del Direttivo, che si propone di

[stimolare] nuove riflessioni sul ruolo sociale e dunque sull’utilità della conoscenza storica, [favorire] la formazione di nuovi profili professionali qualificati, [promuovere] l’incontro fra discipline e saperi spesso artificiosamente separati nella pratica della ricerca universitaria, [far] emergere le migliori pratiche della storia in pubblico e con il pubblico, infine [sostenere] la formazione universitaria in questo nuovo ambito¹¹⁵.

Paragrafo 4.1. Storia, comunicazione e *storytelling*.

In materia di comunicazione d’impresa sta prendendo sempre più piede, negli ultimi anni, la pratica dello *storytelling* e si potrebbe essere tentati di includerla tra le attività di *Public History* per l’affinità di questo concetto con l’arte di comunicare storie. Infatti, la Treccani definisce lo *storytelling* come “affabulazione, arte di scrivere

112 R. Bodei, *Fine delle filosofie della storia?*, in N. Gallerano (a cura di), *L’uso pubblico della storia*, FrancoAngeli, Milano, 1995.

113 *Ivi*, p. 40.

114 C. Ottaviano, *La “crisi della storia” e la Public History*, in “RiMe - Rivista dell’Istituto di Storia dell’Europa Mediterranea”, n°1/I n.s., dicembre 2017, pp. 41-56 (la rivista è reperibile in <http://rime.cnr.it/2012/index.php>, consultato il 27 aprile 2018).

115 *Ivi*, p. 47. Per altre informazioni sull’AIPH e i suoi obiettivi si rimanda allo statuto alla pagina <https://aiph.hypotheses.org/statuto>.

o raccontare storie catturando l'attenzione e l'interesse del pubblico"¹¹⁶, ma volendo approfondire maggiormente il significato potremmo scoprire altre sfumature da attribuire al termine, come sottolinea Ottaviano riportando la prima definizione fornita dal motore di ricerca Google: "l'arte del raccontare storie impiegata come strategia di comunicazione persuasiva, spec. in ambito politico, economico ed aziendale"¹¹⁷. In questo senso lo *storytelling* si configura piuttosto come una pratica di marketing aziendale o elettorale, che utilizza la storia in quanto "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), [con l'intento di] coinvolgere più che convincere, puntare sulle emozioni per sedurre"¹¹⁸. Niente a che vedere, quindi, con le attività comunicative dei *public historians* che, pur cercando chiaramente di attrarre l'attenzione del pubblico sui temi al centro delle pratiche comunicative, facendo leva anche sulla sfera emotiva, non scelgono la strada della semplificazione e dell'affabulazione, e non rinunciano a strutturare il discorso storico con taglio scientifico. Alcuni, come Scanagatta, non mancano di sottolineare la dimensione emotiva del discorso storico ricordando al tempo stesso di non distaccarsi dalla dimensione cognitiva:

Il *public historian* dovrà essere in grado non solo di utilizzare più tipologie possibili di fonti, [...] ma dovrà soprattutto essere in grado di cogliere l'aspetto umano ed emotivo di un periodo storico. E lo dovrà fare perché è su questi elementi che andrà a ricercare il coinvolgimento del suo pubblico: a mio avviso, far comprendere a chi sta fruendo la narrazione storiografica le emozioni del periodo narrato è il modo più funzionale per coinvolgere il pubblico (lettore, ascoltatore, spettatore) in un sistema di relazione emotiva e cognitiva tra passato e presente¹¹⁹.

In questo caso, lo studioso dimostra una maggiore sensibilità nei confronti dei processi comunicativi ed elasticità rispetto alla prassi metodologica, al contrario di Ottaviano che, in qualità di storica, mantiene un approccio decisamente più attento alla metodologia.

116 [http://www.treccani.it/vocabolario/storytelling_\(Neologismi\)](http://www.treccani.it/vocabolario/storytelling_(Neologismi)) (consultato il 27 aprile 2018). È stato successivamente coniato il termine '*digital storytelling*', con cui si intende far riferimento alla "pratica del racconto avvalendosi delle strategie narrative consentite dalle tecnologie digitali, come l'integrazione di diversi linguaggi mediali, l'utilizzo di meccanismi narrativi derivanti dalle pratiche d'uso dei social media, la circolazione delle storie attraverso dinamiche tipiche della comunicazione in rete con effetto virale" (http://www.treccani.it/enciclopedia/digital-storytelling_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/, consultato il 27 aprile 2018).

117 C. Ottaviano, *op. cit.*, p. 51.

118 *Ibid.*

119 M. Scanagatta, *op. cit.*, p. 39.

Paragrafo 5. *Narrative theories* e comunicazione museale.

Come è emerso dai paragrafi precedenti dedicati al discorso storico ed alle pratiche narrative, la *Public History* impiega continuamente teorie narrative che siano in grado di rendere efficaci le interazioni comunicative con il pubblico, non solo a livello linguistico-espressivo e nell'utilizzo dei mezzi di comunicazione digitali, ma anche negli allestimenti museali. Le narrazioni sono da sempre parte integrante dell'esperienza umana, come ricorda il linguista e semiologo francese Roland Barthes:

[Narrative] is present at all times, in all places, in all societies; indeed narrative starts with the very history of mankind; there is not, there has never been anywhere, any people without narratives; all classes, all human groups have their stories [...]¹²⁰.

Perciò i processi di apprendimento, di costruzione della conoscenza e della memoria sono influenzati dal modo in cui vengono strutturate e trasmesse le narrazioni, dalle istituzioni adibite a questi compiti, anche in ambito storico; pertanto, è richiesta anche agli storici pubblici una certa dimestichezza nell'applicazione delle teorie narrative in contesti quali i musei, i cui allestimenti sono sapientemente organizzati perché i visitatori traggano il meglio da quell'esperienza.

Emilie Sitzia, storica dell'arte e della letteratura e docente presso la Maastricht University, ha messo in evidenza come ottime strategie narrative siano in grado di favorire l'apprendimento all'interno di musei ed altre istituzioni culturali di questo tipo studiando i risultati emersi negli ultimi decenni dal campo delle *narrative theories*¹²¹, che potremmo sintetizzare in tre principi. Il primo di questi principi è che gli esseri umani pensano *dentro* e *attraverso* le narrazioni, utilizzando specifici percorsi, strutture e motivi ricorrenti, per cui i visitatori si aspettano di ritrovare determinati elementi strutturali all'interno dei musei, che accompagnino la narrazione degli oggetti esposti, proprio come nella lettura di un libro o nell'ascolto di un racconto¹²². Il secondo principio delle *narrative theories*, derivante da studi psicologici, afferma che gli individui ricordano *all'interno* di narrazioni e, per questa ragione, sono in grado di richiamare alla mente i ricordi perché questi sono stati inizialmente inse-

120 R. Barthes, *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*, in "New literary history", vol.6(2), 1975, p. 237.

121 E. Sitzia, *Narrative theories and learning in contemporary art museums: A theoretical exploration*, in "Stedelijk Studies", Issue #4: Between the Discursive and the Immersive, 2016 (la rivista è disponibile in www.stedelijkstudies.com, consultato il 27 aprile 2018).

122 Vladimir Propp, nel suo saggio "Morfologia della fiaba", individua alcuni elementi narrativi comuni alla fiaba occidentale, per cui determinati personaggi e situazioni ricorrono puntualmente all'interno del formato narrativo permettendo al lettore-ascoltatore di prevedere legittimamente lo schema che sottende il percorso letterario. V. Propp, *Morfologia della fiaba*, a cura di G. L. Bravo, Torino, Einaudi, 1988.

riti in strutture mentali organizzate secondo schemi narrativi e, pertanto, soltanto riconnettendosi a questi schemi è possibile accedere alle conoscenze pregresse. Il terzo principio, in conseguenza dei precedenti, afferma che le narrazioni *costruiscono* la nostra identità così come la realtà che ci circonda: se siamo in grado di definire la nostra identità in quanto singoli individui o gruppi sociali è perché descriviamo a noi stessi, ed al resto del mondo, la nostra esperienza di vita come una narrazione¹²³. Questi tre principi, consapevolmente o meno, sono espressi materialmente all'interno delle esibizioni e dei percorsi museali ed infatti "exhibitions, as human experiences, are perceived as narratives by visitors, whether the curatorial or educational team planned it or not"¹²⁴, tanto che anche quando i visitatori vengono fatti circolare liberamente essi ricostruiscono sempre un percorso narrativo che ha un impatto sul processo di apprendimento delle conoscenze e di costruzione del significato. Inoltre, in accordo con le teorie narrative, diversi tipi di esibizione producono effetti diversi sui visitatori. In particolare, si tratta di distinguere tra esibizioni immersive e discorsive: le prime sono in grado di creare un contatto diretto con la narrazione autobiografica del visitatore andando a mobilitare la sua sfera emotiva ed affettiva, piuttosto che quella cognitiva come nel caso delle esibizioni discorsive; entrambe sono parimenti idonee all'apprendimento ma stimolano processi di per sé diversi, per cui in un percorso museale equilibrato dovrebbero trovare spazio entrambi i modelli in modo da massimizzare l'esperienza di apprendimento. Per concludere, secondo Sitzia:

Narrative theory, we believe, is an interesting and underused interdisciplinary tool for looking at museums, and learning in museums in particular. We imagine that using narrative theory as a framework to conduct visitor's research on his/her perception, construction, and retrieval of narratives would be very fruitful, helping museums to gain a better understanding of the kind of learning and learning processes that happen in museum environments, as well as explore new perspectives on learning and meaning-making¹²⁵.

Una questione interessante a proposito delle pratiche narrative che si svolgono all'interno dei musei è capire se esiste un monopolio narrativo, a cui fa capo la direzione dell'istituzione, oppure se questa è ripartita con lo staff ed il pubblico e, pertanto, in questo caso la costruzione della narrazione sarebbe policentrica. A stimolare la riflessione scientifica in questo senso, è stato il caso del Museo della Seconda Guerra Mondiale a Gdańsk, in Polonia, dove la direzione si è riservata il diritto di modificare i termini del contratto con le guide per assicurarsi che queste,

123 E. Sitzia, *op. cit.*

124 *Ibid.*

125 *Ibid.*

durante le visite, esponessero solamente contenuti relativi alle esibizioni in modo da mantenere una certa coerenza narrativa¹²⁶. Le guide hanno reagito prendendo posizione contro ogni pratica censoria volta a limitare la loro libertà di espressione e pensata esclusivamente per tutelare l'indirizzo politico del museo, entrando così in conflitto per il controllo della narrativa. Nina Simon tratta indirettamente questo tema nel suo libro "The Participatory Museum", di cui abbiamo ampiamente parlato nel capitolo precedente, quando sostiene che sia necessario includere nei processi partecipativi tutto lo staff del museo e non soltanto i visitatori, per ottimizzare l'esperienza complessiva e far crescere di valore l'intera istituzione. Possiamo quindi concludere affermando che sia preferibile adottare un percorso narrativo policentrico in cui la produzione di contenuti sia ripartita equamente tra tutti i partecipanti, fermo restando la necessità di istituire un centro direttivo capace di coordinare i processi comunicativi in modo da mantenere la narrazione coerente nel suo complesso. Potremmo allora collocare alla regia proprio i *public historians*, almeno per quanto riguarda i musei storici, in quanto possessori di un profilo professionale interdisciplinare e di competenze comunicative adatte a ideare il percorso narrativo della struttura, rendendolo partecipativo di tutte le sue anime ma, al tempo stesso, indipendente rispetto l'indirizzo politico.

La comunicazione museale dovrebbe entrare a far parte a pieno titolo delle attività che si riconoscono all'istituzione e il cosiddetto "Decreto Musei" del 2014, in effetti, fornisce una definizione di museo che, anche se solo con un accenno, fa riferimento alle funzioni comunicative:

Il museo è una istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo. È aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali e immateriali dell'umanità e del suo ambiente; le acquisisce, le conserva, le *comunica* e le espone a fini di studio, educazione e diletto, promuovendone la conoscenza presso il pubblico e la comunità scientifica¹²⁷.

Il museo ha quindi il compito di comunicare al pubblico le testimonianze, materiali e non, che custodisce e, nel farlo, non si serve soltanto di strumenti di comunicazione digitale (come ad esempio il sito web) ma anche degli allestimenti interni che hanno la funzione di veicolare una narrazione dotata di senso. Un atto comunicativo, qualunque sia la sua natura, è sempre dotato di significato, anche quando ha in oggetto materiale storico-archeologico o paesaggi di valore storico e, pertanto, i partecipanti alla relazione dovrebbero essere a conoscenza del codice comunicativo utilizzato e

126 J. Wojdon, *Who Owns the Museum Narrative?*, 29 marzo 2018, in www.public-history-weekly.degruyter.com (consultato il 27 aprile 2018).

127 Decreto ministeriale del 23 dicembre 2014, *Organizzazione dei musei statali*, articolo 1 (corsivo mio).

in grado di associare ad ogni segno il giusto significato: curatori e visitatori devono condividere il medesimo codice affinché la comunicazione abbia successo¹²⁸. Per facilitare il compito è possibile introdurre tecnologie digitali di diverso tipo, delle quali abbiamo già avuto modo di parlare¹²⁹, che rendono più immediata la comprensione e migliorano l'esperienza comunicativa.

Dall'intreccio tra nuovi allestimenti partecipativi e mezzi di comunicazione digitale sono nate nuove ed innovative esperienze museali anche nel nostro paese, anche se ancora non si sono stabilizzati i rapporti tra curatori e *public historians*.

Paragrafo 5.1. Nuove esperienze museali in Italia.

Il museo diffuso.

Il modello del primo museo diffuso è stato ideato dall'architetto milanese Fredi Drugman negli anni Settanta con l'intento di individuare un'istituzione in grado di stabilire con il territorio circostante un rapporto simbiotico, una relazione in cui i soggetti procedono con lo scambio reciproco di valore culturale; Drugman, inoltre, suggerisce di lavorare sul rapporto tra l'istituzione museale e gli abitanti di quel territorio¹³⁰. Il museo diffuso si propone di valorizzare il territorio in cui è inserito, con l'idea che i luoghi non siano cristallizzati in un certo momento storico ma che siano protagonisti in carne e ossa, carichi di memorie, simboli frammenti identitari.

Il primo museo diffuso d'Italia nasce a Torino nel 2011 a conclusione di un progetto iniziato nel 2009, e non si tratta sotto nessun aspetto di un museo tradizionale. MuseoTorino, infatti, è un

museo virtuale e reale, la cui collezione è costituita dalla città presente, considerata tanto nella sua dimensione di patrimonio storico da custodire e interpretare, quanto come organismo vivente in continuo mutamento e sviluppo. [...] Il suo patrimonio è costituito dai luoghi e dagli spazi contemporanei, nei quali è possibile ritrovare sotto forma di segni, tracce, indizi, più o meno visibili, l'intero passato della città. E ponendo ciascuno di essi in relazione con le persone che li hanno ideati, costruiti, abitati, visti, rappresentati, e con gli eventi di cui essi sono attori e testimoni nel tempo¹³¹.

È un museo reale perché il patrimonio storico-artistico custodito è l'intera città, ma non esiste alcuna soglia da varcare per accedervi; è un museo virtuale perché dal

128 I. Di Pietro, *La comunicazione digitale per i musei: approcci metodologici e applicazioni a confronto*, in "Intrecci d'arte", n°4, 2015, pp. 116-123.

129 Cfr. E. Salvadori, *Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina*, cit.

130 http://www.museodiffusotorino.it/doc/chisiamo_perchemuseodiffuso.pdf (consultato il 29 aprile 2018).

131 <http://www.museotorino.it/site/about> (consultato il 29 aprile 2018).

sito web è possibile accedere a tutti i contenuti, in qualunque momento, a partire da una mappa integrata al sistema geografico di navigazione in cui sono etichettati tutti i luoghi, gli edifici, i monumenti o i paesaggi di Torino, con annessa una breve descrizione; è un museo partecipato, perché collabora attivamente con enti, associazioni e gli stessi cittadini per favorire la crescita continua del museo. A tal proposito, MuseoTorino è stato progettato per essere un museo 2.0, interattivo e aperto al dialogo con i cittadini e i visitatori, che possono proporre una nuova scheda su luoghi, eventi, soggetti o temi accompagnata dal ‘cartellino’ recante la descrizione e, quindi, contribuire in prima persona allo sviluppo del museo e all’arricchimento del patrimonio tutelato. Gli utenti possono inoltre proporre modifiche al sito, segnalare eventuali imprecisioni e condividere memorie o informazioni¹³².

Il reale e il virtuale sono tenuti insieme da percorsi proposti dal museo, da percorrere liberamente per la città, e in corrispondenza di ogni luogo è possibile individuare il ‘cartellino’ di riferimento in modo analogo a quanto avviene scorrendo la mappa sul sito. L’esperienza è inoltre completata da un ricco catalogo online, da una biblioteca con testi digitalizzati, una mediateca, una rivista in cartaceo ed un album d’autore realizzato con le opere di fotografi torinesi.

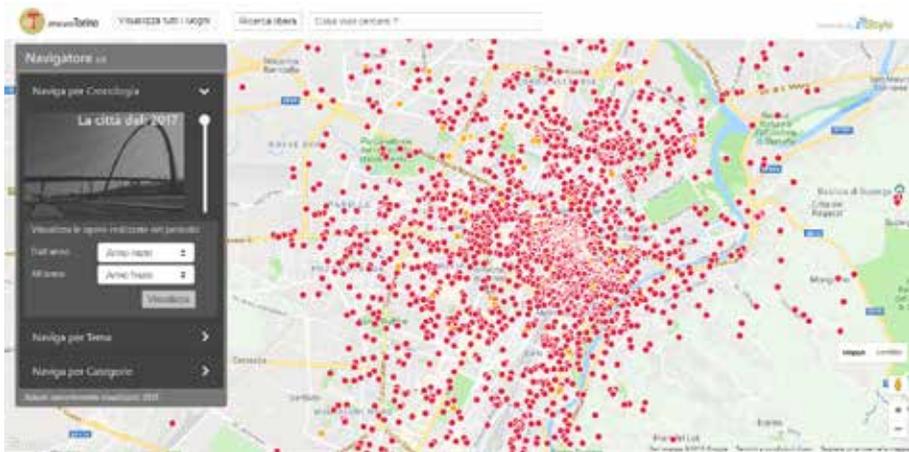


Figura 3. MuseoTorino, il museo virtuale.

Fonte: <http://www.museotorino.it/resources/navigatore/> (consultato il 29 aprile 2018)

In occasione della celebrazione del 150° Anniversario dell’Unità d’Italia, MuseoTorino ha collaborato con il comune del capoluogo piemontese alla realizzazione di cinque itinerari in 150 luoghi, raccontati da 300 schede e 600 immagini, per l’applicazione “RisorgimenTO” disponibile per Android e IOS. L’applicazione permette di accedere ad un’esperienza di visita innovativa e potenziata, con la città a portata di un click: dopo aver attivato l’app, che è integrata al sistema di navigazione dello smartphone, è sufficiente indirizzare il dispositivo in qualunque direzione per ricevere suggerimenti

132 <http://www.museotorino.it/site/participation> (consultato il 29 aprile 2018).

sui luoghi più vicini oppure puntarlo verso un luogo d'interesse per accedere a informazioni, schede ed immagini¹³³.

MuseoTorino sta dimostrando di aver imparato la lezione di *Digital Public History* impartita due decenni fa dal progetto The Valley of the Shadow e di aver saputo implementare i nuovi mezzi digitali disponibili nell'era del web 2.0, riuscendo così a realizzare un museo digitale innovativo. Sull'esempio di MuseoTorino, negli anni successivi sono nati altri musei diffusi in tutta Italia. Tra i più riusciti possiamo ricordare il Museo Diffuso della Resistenza, della Deportazione, della Guerra, dei Diritti e della Libertà, sempre a Torino, che si propone di mettere in collegamento i luoghi della memoria presenti nella città. Il nucleo originale è costituito da un museo dedicato alla memoria della Seconda Guerra Mondiale fortemente voluto alle associazioni della Resistenza alla fine degli anni Novanta, realizzato nel Palazzo dei Quartieri Militari di San Celso¹³⁴.

L'ecomuseo.

Anche l'ecomuseo, come il museo diffuso, è ispirato al potenziamento dei processi partecipativi ed alla valorizzazione del rapporto con il territorio, che in questo caso assume una centralità ancora più spiccata. Il "Manifesto Strategico degli Ecomusei Italiani", siglato dai rappresentanti di alcuni ecomusei italiani durante l'incontro avvenuto a Poppi presso l'Ecomuseo del Casentino l'8 e il 9 maggio 2015, definisce gli ecomusei in questo modo:

Gli ecomusei si configurano come processi partecipati di riconoscimento, di gestione e tutela del patrimonio locale ai fini dello sviluppo sociale, ambientale ed economico sostenibile; identità progettuali attraverso le quali riconnettere tecniche, culture, produzioni, aspirazioni di un territorio omogeneo ai suoi beni culturali e alle sue specificità; percorsi creativi e inclusivi fondati sulla partecipazione attiva degli abitanti e la collaborazione di enti e associazioni¹³⁵.

Nel Manifesto si legge inoltre che l'ecomuseo è paesaggio, in quanto espressione della popolazione che in esso agisce; è popolazione che vive nel territorio; è un processo partecipativo finalizzato allo sviluppo locale; è educazione, ricerca, pianificazione e governo del territorio; è sviluppo sostenibile ed economia, che si realizza nella collaborazione con Slow Food, ICOM, e tutti quei soggetti che sotto i profili culturale, socio-economico e ambientale si occupano di paesaggio; è rete, scambio e contaminazione di pratiche¹³⁶.

133 M. Lupo, *Il cellulare diventa una guida turistica*, 24 giugno 2011, in www.lastampa.it/cronaca (consultato il 29 aprile 2018).

134 www.museodiffusotorino.it (consultato il 29 aprile 2018).

135 *Manifesto Strategico degli Ecomusei Italiani*, reperibile in <http://www.ecomuseo.casentino.toscana.it/manifesto-strategico-ecomusei-italiani/manifesto-strategico-degli-ecomusei-italiani> (consultato il 29 aprile 2018).

136 *Ibid.*

In un ecomuseo il paesaggio ricopre un ruolo centrale e diventa il patrimonio tutelato e custodito dall'istituzione, sia in funzione del loro valore storico-archeologico che di quello paesaggistico-naturalistico. L'ecomuseo nasce in origine con l'obiettivo di tutelare lo stile di vita delle comunità rurali a fronte dell'avanzamento dei processi di urbanizzazione, ed è per questa ragione che ancora oggi ripropongono ambienti e stili di vita tradizionali.

In materia di produzione normativa, alcune regioni si sono date una legge che regola tutti gli aspetti degli ecomusei e, tra queste, la Regione Toscana con la Legge regionale n. 21 del 25 febbraio 2010, ovvero il "Testo unico delle disposizioni in materia di beni, istituti e attività culturali"¹³⁷. Al titolo II, capo II della legge, intitolato "Musei ed ecomusei", sono enunciati una serie di articoli in cui la Regione promuove attivamente la diffusione e lo sviluppo degli ecomusei su tutto il territorio (art. 15¹³⁸), definisce le attività svolte da questi enti (art. 19¹³⁹) ed elenca i requisiti necessari e tutti i passi del procedimento per richiedere la qualifica di ecomuseo di rilevanza nazionale (art. 20, 21, 22).

A livello internazionale si segnala la "Piattaforma Mondiale per gli ecomusei e i musei di comunità"¹⁴⁰, che si propone di collegare tutti gli ecomusei, singolarmente o raggruppati in rete regionali e nazionali, con le associazioni che lavorano nell'ambito della tutela del patrimonio paesaggistico, promuovendo inoltre progetti internazionali di ricerca ispirati da senso civico (come la Coalition of Museums for Climate Justice).

137 Il testo integrale è consultabile in <http://raccoltanormativa.consiglio.regione.toscana.it/> (consultato il 29 aprile 2018).

138 "1. Al fine di promuovere la conoscenza e la fruizione del patrimonio culturale della Toscana la Regione, nell'ambito delle proprie competenze, sostiene, indirizza e coordina l'istituzione e lo sviluppo della rete regionale dei musei e degli ecomusei [...]."

139 "1. Le attività fondamentali degli ecomusei sono:

a) la valorizzazione di ambienti di vita tradizionali delle aree prescelte, anche attraverso la conservazione di edifici secondo i criteri dell'edilizia tradizionale, nonché attraverso il recupero di strumenti, pratiche e saperi tradizionali che testimonino le abitudini di vita e di lavoro delle popolazioni locali, le relazioni con l'ambiente circostante, le tradizioni religiose, culturali, ricreative e alimentari, l'utilizzo delle risorse naturali, delle tecnologie, delle fonti energetiche e delle materie impiegate nelle attività produttive e i prodotti stessi;

b) la promozione e il sostegno delle attività di ricerca scientifica e didattico-educative relative alla storia e alle tradizioni locali;

c) la ricostruzione di ambiti di vita e di lavoro tradizionali che possano produrre beni o servizi correlati all'offerta turistica ed alla valorizzazione delle produzioni locali;

d) la valorizzazione dei patrimoni immateriali quali i saperi, le tecniche, le competenze, le pratiche locali, i dialetti, i canti, le feste e le tradizioni gastronomiche, attraverso attività rivolte alla loro catalogazione e conoscenza ed alla promozione della loro trasmissione".

140 <https://sites.google.com/view/drops-platform/home> (consultato il 29 aprile 2018).

Paragrafo 6: La fotografia, fonte storica in un mondo digitale.

La fotografia è da sempre un elemento costante della narrazione storica perché, in qualche modo, è pervasa dall'idea che racconti una verità ineluttabile, un momento fermato nel tempo, stampato su carta, ma gli storici sanno bene quanto questo sia lontano dall'essere vero. Le immagini possono essere manipolate in diversi momenti: nell'attimo dello scatto, quando il fotografo decide il soggetto ed il momento immortalati, e dopo lo scatto, quando nella fase di *editing* è possibile modificarle fino addirittura a falsificarle (con le fotografie digitali è ancora più semplice ricorrere a software come Photoshop, aggiungendo o sottraendo elementi dalla composizione). Fin da tempi non sospetti, le fotografie sono state sottoposte a ritocchi a seconda delle contingenze politico-sociali diventando strumenti di propaganda politica, ed oggi che sono diventate fonti storiografiche a tutti gli effetti, lo storico non può prescindere dal significato che inevitabilmente acquisiscono proprio per il fatto di essere state modificate. Gli esempi sono molti ma, tra di essi, vale la pena ricordare due scatti¹⁴¹: nel primo troviamo Lenin durante un comizio e al suo fianco Lev Trotskij, rimosso abilmente dopo il 1927 e il suo esilio forzato a causa dell'opposizione mossa al governo di Stalin; nel secondo Benito Mussolini è ritratto eroicamente a cavallo, aiutato da una addestratrice che tiene le redini, volutamente rimossa per donare al Duce una figura più slanciata ed autoritaria. In entrambi i casi, è chiaro come il ritocco sia stato motivato da interessi politici e propagandistici di cui tenere conto nel momento in cui la fotografia viene interpretata ed utilizzata dallo storico: l'Unione Sovietica di Stalin, all'indomani della morte di Lenin, aveva bisogno di mantenere coesione interna intorno alla tesi del 'socialismo in un solo paese' e quindi allontanò tutti i possibili oppositori, per primo Lev Trotskij, e procedette alla rimozione sistematica della sua immagine da tutte le foto ufficiali; Mussolini lavorò con solerzia alla costruzione dell'immagine pubblica di un leader forte ed autoritario, benevolo e rassicurante nei confronti del popolo, condottiero della nazione, e per questo privilegiò le inquadrature dal basso verso l'alto, con cui poteva adottare una statura eroica che lo collocasse al di sopra degli uomini comuni. Consapevoli del fatto che la fotografia digitale può essere ritoccata con ancor più facilità, occorre quindi valutare con attenzione il suo utilizzo in quanto fonte primaria.

Sul web circolano quotidianamente enormi quantità di foto, a partire dai maggiori social network. Basti pensare che soltanto su Instagram, nel 2013, venivano caricate addirittura 3.600 foto al secondo a cui si aggiungono le 104 mila foto condivise ogni minuto su Snapchat e le 20 mila di Tumblr, sempre al minuto¹⁴². I social media permettono

141 Per le fotografie si veda: E. Intini, *Le foto storiche ritoccate (e smascherate)*, 3 luglio 2015, in www.focus.it (consultato il 30 aprile 2018).

142 L'analisi *Online in 60 seconds* è stata svolta dall'americana Qmee nel 2013 ed è reperibile in <https://blog.qmee.com/wp-content/uploads/2013/07/Qmee-Online-In-60-Seconds2.png> (consultato il 30 aprile 2018).

alle persone comuni di promuovere sé stesse sul web, pubblicando contenuti personali che pongono inedite sfide al mantenimento delle loro identità ma permettono anche di condividere la propria storia personale, quella della famiglia oppure della comunità di appartenenza fino a trasformare l'esposizione volontaria di sé in un fenomeno di cultura popolare. È una moda assai comune in un mondo social ed iperconnesso caricare immagini raffiguranti diverse generazioni di una famiglia, magari una a fianco all'altra, oppure ricreare vecchie fotografie a distanza di anni, nello stesso luogo e nella stessa posa. Il fotografo Michael Hughes ha realizzato su Flickr l'album "Souvenirs" in cui crea foto a partire dalla sovrapposizione tra veri e propri oggetti, i souvenir, e determinati luoghi turistici¹⁴³, ricorrendo anche in alcuni casi a cartoline d'epoca. Sempre su Flickr è stato creato il gruppo "Looking Into the Past", attivo dal 2009 e che ad oggi conta 4.133 iscritti e più di 3 mila foto, in cui sono raccolte immagini dove presente e passato si sovrappongono perfettamente, facendo uso talvolta di software di modifica digitale¹⁴⁴. Si tratta di contenuti di *Digital Public History* creati spontaneamente dagli utenti, tutt'al più da fotografi professionisti ma non da storici, che tuttavia possono essere utilizzati per creare narrazioni storiche incentrate su elementi visivi. Se non altro, gruppi di questo genere registrano il crescente interesse dimostrato dagli individui verso quei prodotti mediali che combinano strategie di recupero della memoria storica, personale e collettiva, con tecnologie digitali ed interattive che consentono di creare comunità in cui questi prodotti possono essere diffusi e condivisi.

Un progetto sul quale vale la pena soffermarsi è quello del fotografo inglese Peter Macdiarmid, *Remembering World War I On The Home Front*, nel quale la fotografia digitale si intreccia profondamente con la *Public History*¹⁴⁵. Macdiarmid ha viaggiato in lungo e in largo tra Regno Unito, Francia e Belgio per visitare i luoghi del fronte cento anni dopo l'inizio della Grande Guerra, realizzando scatti che mostrano come appaiono oggi queste zone e mettendoli poi a confronto con vecchie foto d'archivio. Il risultato è una serie di immagini suggestive in cui presente e passato si incontrano e, a volte, si scontrano, quando il paesaggio attuale è ormai reso irriconoscibile dalla modernità. L'artista ha cercato di posizionarsi esattamente nello stesso punto in cui, un secolo fa, un altro fotografo come lui ha immortalato l'avanzare degli eserciti nemici o sprazzi di vita quotidiana che resistono alla guerra circostante, trovando difficoltà nel ritrovare ancora eretti quegli stessi edifici.

La fotografia, secondo Scanagatta, dovrebbe essere elevata fino a divenire la fonte privilegiata per la *Public History*, in primis perché genere un profondo coinvolgi-

143 https://www.flickr.com/photos/michael_hughes/sets/346406/ (consultato il 30 aprile 2018).

144 <https://www.flickr.com/groups/lookingintothepast/pool/> (consultato il 30 aprile 2018).

145 L. Panther, *Pictured: Fascinating World War One photographs mixed with today's modern landscapes*, 19 aprile 2014, in www.mirror.co.uk (consultato il 30 aprile 2018). Per altre foto di questo progetto è possibile visitare il sito www.gettyimages.it.

mento emotivo con il pubblico¹⁴⁶. Molte sono le immagini passate alla storia per aver immortalato un momento rimasto impresso nelle menti delle persone e, talvolta, per aver smosso e sensibilizzato l'opinione pubblica. Per una foto può essere più semplice far leva sui sentimenti perché può essere fruita in qualsiasi momento e per il tempo necessario a recepirne il significato, favorendo così la riflessione e l'analisi, a differenza di un filmato che invece scorre velocemente. Da qui deriva una seconda motivazione che spingerebbe a rafforzare il ruolo della fotografia in *Public History*, ovvero la sua facilità d'uso. Può essere utilizzata come medium a sé stante o all'interno di un collage, stampata o in formato digitale, ingrandita o incorniciata; insomma, può essere utilizzata in modi molto diversi e per scopi differenziati. In un progetto come quello del britannico Macdiarmid è forse più difficile agire sul coinvolgimento emotivo, poiché siamo di fronte ad un evento storico di grande portata e, soprattutto, ad immagini che immortalano truppe ed armamenti anonimi. Esistono altri progetti di *Public History* che utilizzano la fotografia per veicolare narrazioni del passato da un punto di vista atipico, come fa Robert Doisneau con il suo libro *Le vacanze* dove propone una serie di scatti realizzati tra gli anni Trenta e gli anni Sessanta in Francia che hanno come protagonisti i francesi e le vacanze estive¹⁴⁷. Sono sorprendenti soprattutto le fotografie realizzate negli anni di guerra, perché non mostrano assolutamente nessun dettaglio del conflitto che sta imperversando nel paese ma soltanto sprazzi di vita quotidiana, soggiorni al mare o lungo il fiume, normali famiglie francesi che vivono momenti di spensieratezza. Qualsiasi lettore potrebbe rivedere sé stesso e i propri cari in questi scatti, nel momento di caricare le valigie in auto o tuffarsi in acqua, e può osservare le forme di socialità, le mode e le abitudini del passato in tempo di guerra e di pace. Doisneau realizza un progetto fotografico di storia sociale e microstoria locale, che si inserisce in una delle tante dimensioni della *Public History*, forse una delle più significative per la capacità di creare connessioni intime e profonde con il pubblico.

La Public History vuole essere la storia di tutti, vuole sfuggire alla necessità di raccontare il passato attraverso i grandi fatti della storia, ma vuole rintracciare e raccontare la storia di molti, per ognuno differente, ma in qualche modo simile¹⁴⁸.

Paragrafo 6.1. L'uso storico della fotografia tra propaganda ed *engagement*.

La ricerca estrema del coinvolgimento emotivo può talvolta essere un'arma a doppio taglio, quando non opportunatamente utilizzata, poiché conduce direttamente verso una deriva propagandistica, e lo storico è senza dubbio tenuto a considerare il

146 M. Scanagatta, *op. cit.*

147 Le fotografie sono disponibili anche nel sito ufficiale di Doisneau, www.robert-doisneau.com (consultato il 30 aprile 2018).

148 M. Scanagatta, *op. cit.*, p. 41.

contraccolpo emotivo valuto da chi ha realizzato o diffuso lo scatto. Noiret, a tal proposito, illustra un caso specifico in cui la circolazione in rete di immagini scioccanti e d'impatto ha posto una serie di interrogativi sulla loro interpretazione in quanto fonti storiche¹⁴⁹. Il fatto risale al marzo del 2002, nel pieno della guerra al terrorismo mossa dall'amministrazione Bush a seguito degli attentati dell'11 settembre 2001 e poco dopo l'inizio del conflitto afgano. Se in concomitanza delle guerre della seconda metà del Novecento, dal Vietnam al Ruanda, era stato possibile diffondere immagini di corpi morenti e brutalmente feriti che avevano sconvolto e scandalizzato l'opinione pubblica mondiale, a partire dai conflitti scoppiati in Afghanistan e in Iraq come conseguenza della guerra al terrorismo islamico è stato più difficile accedere a foto di quel genere, a causa della stretta limitazione posta dagli eserciti e dai governi che tentarono di controllare il più possibile la rappresentazione della morte e del corpo ferito (in modo non dissimile da quanto accaduto, ad esempio, durante la Grande Guerra). Gli eventi si sono svolti in un sobborgo di Gerusalemme presieduto dalla polizia di frontiera israeliana, quando un giovane palestinese è stato brutalmente ucciso e le immagini dell'esecuzione, fotogrammi estratti da una sequenza video che non è stata diffusa, sono rimbalzate nei siti web di notizie ed attualità di tutto il mondo. Il problema dell'interpretazione di queste immagini è molteplice: innanzitutto i fotogrammi sono stati estrapolati arbitrariamente da una sequenza più ampia, scegliendo quali rendere visibili e quali no; l'autore del filmato è sconosciuto e quindi non possiamo ipotizzare i suoi intenti originali; la descrizione allegata alle immagini è totalmente decontestualizzata e frutto dell'interpretazione personale del sito che di volta in volta procede alla pubblicazione, a seconda che questo sia filo-israeliano o filo-palestinese. Come nota Noiret, il messaggio che si vuol comunicare è chiaro: l'intento è di stigmatizzare il comportamento brutale delle forze di polizia israeliane nei confronti di un civile palestinese, nella ferma convinzione (che mai potrebbe essere più errata, come abbiamo già notato) che le immagini parlino da sole ed attestino inequivocabilmente la realtà. Per la complessa interpretazione delle immagini si rimanda a Noiret e, in questa sede, basti osservare il fatto che la messa in circolazione di foto di dubbia provenienza, di cui non si conosce la fonte primaria, estrapolate dal loro contesto originale, con in allegato descrizioni soggettive che forniscono una personale interpretazione degli eventi, su un mezzo potente per cassa di risonanza generata quale è la rete, dà ampia possibilità di diffusione a messaggi di propaganda. Non sappiamo se chi ha realizzato il video da cui sono stati estrapolati i fotogrammi abbia voluto fin da subito distorcere la percezione dell'avvenimento per attaccare duramente lo stato israeliano, suscitando l'indignazione dell'opinione pubblica di tutto il mondo, ma quel che è certo è che tutti i siti su cui è rimbalzata la notizia hanno fornito la loro personale chiave di lettura, destabilizzando ogni volta il significato di quelle immagini.

149 S. Noiret, *Immagini in rete di un'esecuzione: Beit Hanina, Gerusalemme, 8 marzo 2002*, in "Memoria e Ricerca", n°20, 2005, pp. 169-195.

La rete diventa allora un contesto di circolazione incapace di esprimere il significato della fotografia intesa come fonte storica, poiché i significati che di volta in volta ad essa vengono associati finiscono per stratificarsi l'uno sopra l'altro, rendendo difficile se non impossibile ricondurli ad univocità anche qualora conoscessimo la fonte di provenienza.

La rete offre il contesto semiologico che va analizzato attorno alle fotografie. Questo contesto è fatto di messaggi inviati nelle liste di discussioni, nei *blogs*, nei siti stessi; tutte apparizioni diverse in rete delle stesse immagini che vanno analizzate per capire e leggere non quello che la fotografia sembra indicarci, ma come la fotografia, portatrice di moltissimi significati anche antitetici, viene in realtà usata attraverso procedimenti mediatici di rete in funzione dell'arte della persuasione: la propaganda¹⁵⁰.

Al messaggio originale si aggiungono poi le interpretazioni opposte e contrastanti, alla continua ricerca di una posizione dominante rispetto all'effetto *framing*, cioè la capacità di definire il contesto di interiorizzazione dell'informazione. È evidente che la rete, ben più della televisione e dei quotidiani, riesca a mantenere con una certa continuità la distorsione del messaggio, nel nostro caso la fotografia digitale, e a diffondere con velocità le didascalie propagandistiche associate ad immagini di scempio e violenza, come quelle appena illustrate, dopo averle estrapolate dal loro contesto storico originale: se l'effetto voluto è quello di impressionare e scandalizzare il pubblico rispetto a determinate cause politico-ideologiche, allora il mezzo più semplice ed efficace è certamente questo. Il contesto dominante diventa quello costruito dalla rete stessa, perché il sistema mediale partecipa attivamente alla definizione del significato del messaggio o più semplicemente, nelle note parole di McLuhan, "il medium è il messaggio". Pertanto, le fotografie storiche che circolano sul web devono essere lette dallo storico con senso critico e discernimento, partendo dall'analisi del sito sui cui sono state pubblicate, senza cadere preda degli effetti perversi della propaganda in rete, perché si tratta di testimonianze visive che non è possibile ignorare e che possono anzi arricchire la ricerca storica contemporanea.

D'altro canto, non è possibile ignorare il fatto che il web sia un mezzo di comunicazione potente in grado di facilitare l'accesso a contenuti ed informazioni, anche quando si tratta di immagini di morte e distruzione, andando incontro a tutti i rischi di cui abbiamo appena parlato ma, allo stesso tempo, mette nella posizione di esplicitare ad un certo dovere morale per cui i fotoreporter sarebbero tenuti a mettere in mostra la violenza quando questa è necessario per non venire meno al loro diritto-dovere di cronaca, che si configura contemporaneamente come civico e professionale. È di questo parere lo storico dell'arte britannico John Taylor secondo cui, per sfuggire

150 *Ivi*, p. 183.

all'oblio della memoria storica, è necessario talvolta esporre la brutalità delle immagini per non lasciare che certi avvenimenti vengano semplicemente ignorati passando oltre¹⁵¹. Come abbiamo già avuto modo di notare, in modo simile a quanto Taylor auspica per i fotoreporter, anche lo storico pubblico svolge funzioni di *civic engagement* nei confronti della società ed ha quindi il compito di utilizzare le fonti storiche, anche quando si tratta di fatti così recenti che è difficile adattare all'etichetta di 'storia contemporanea', per documentare e mantenere viva la memoria. Tra i fatti di cronaca all'ordine del giorno, ad esempio, da un decennio a questa parte trova molto spazio l'avanzare dei flussi migratori dai paesi arabi ed africani verso l'Europa, soprattutto con l'aggravarsi del conflitto siriano. I primi tentativi di documentazione storica di questi eventi portano proprio ad interrogarci sulla capacità del *public historian* di farsi interprete, da un lato, della memoria dei luoghi interessati da questo fenomeno (le spiagge di partenza e di arrivo, dove molto spesso si consumano tragedie umane) e, dall'altro, sulle conseguenze globali che lo spostamento in massa di grandi gruppi di individui comporta, cercando di tenere insieme le due dimensioni spaziali del processo, quella locale e quella internazionale. Se la *Public History* si distingue per l'assetto multidisciplinare, viene naturale proporre una possibile collaborazione tra storici pubblici e giornalisti (tra quest'ultimi una menzione particolare spetta al *photojournalism* e al *datajournalism*), entrambe categorie professionali che a modo loro si pongono al servizio della cittadinanza. Così tra le fotografie che documentano i flussi migratori in quanto eventi storico-sociali non dovrebbero mancare gli scatti realizzati dai fotoreporter lungo le spiagge del Mediterraneo, una fra tutte l'immagine del piccolo Aylan Kurdi a faccia in giù sulla costa turca immortalato dalla fotografa Nilufer Demir (immagine che tra l'altro è apparsa sui quotidiani di tutto il mondo ma è stata lanciata proprio dalla rete, con migliaia di condivisioni su Twitter¹⁵²) che probabilmente entrerà tra le pagine dei libri di storia. Inoltre, gli storici pubblici potrebbero utilizzare alcuni database nati in seno al *datajournalism* per attingere ad una ricca serie di dati sui cui basare ricerche e progetti, come il buon lavoro di ricostruzione e catalogazione dei naufragi avvenuti nel Mediterraneo ad opera di *Migrant's Files*¹⁵³.

151 *Ibid.*

152 In questo caso il contesto di circolazione appare molto più omogeneo e meno soggetto ad inclinazioni propagandistiche rispetto a quello del civile palestinese ucciso a Gerusalemme, in quanto accompagnato da una lettura condivisa da tutti i siti e i profili social in cui la foto è apparsa, ovvero la denuncia nei confronti dell'immobilismo dimostrato dalle istituzioni governative europee e internazionali.

153 Il progetto nasce da un'inchiesta giornalistica sulle morti avvenute tra il 2009 e il 2013 lungo le rotte migratorie del Mediterraneo, individuate a partire dalle notizie riportate dai quotidiani europei, culminato con la realizzazione di una mappa interattiva in cui è stato inserito ogni singolo evento accompagnato dal numero di morti e dalle relative coordinate. Il team originale fa capo ad alcuni giornalisti italiani e si è successivamente arricchito della collaborazione di giornalisti provenienti da 15 paesi europei. Siamo di

Ancora una volta abbiamo avuto modo di osservare come i compiti del *public historian* non si esauriscano con la ricerca accademica e l'utilizzo tradizionale delle fonti. Piuttosto, egli si cala nella realtà sociale e cerca di percepire le necessità degli individui rispetto la narrazione della memoria storica, cogliendo gli argomenti più sentiti e dibattuti. La fotografia digitale ben si presta a questa attività, sia come prodotto comunicativo in sé inserito all'interno di strategie comunicative multimediali in grado di coinvolgere a livello emotivo il pubblico, sia come fonte di documentazione storica, da utilizzare con senso critico ed approccio scientifico per non cadere vittima dei pericoli semantici posti dalla rete.

Paragrafo 7. Il ruolo della cultura pop nella comunicazione storica: videogiochi e fiction televisiva a tema storico.

Da sempre gli argomenti storici sono tra i più gettonati per la realizzazione di prodotti di intrattenimento di finzione, come romanzi, pellicole cinematografiche, cartoni animati e fumetti, tanto che molti di questi sono entrati a far parte della cultura pop contemporanea. Per praticità e semplificazione, qui ci limiteremo a prendere in considerazione solamente i videogiochi e la fiction televisiva a tema storico e le motivazioni di questa scelta sono essenzialmente tre. Innanzitutto, il nucleo di questa tesi riguarda l'applicazione delle tecnologie digitali alla ricerca ed alla comunicazione storica, per cui pare più coerente mantenere il focus su prodotti digitali. In secondo luogo, negli ultimi anni il consumo di prodotti televisivi in streaming via internet, tra cui soprattutto serie tv, sta nettamente superando quello dei contenuti tradizionali, come la tv generalista e il cinema; per avere un'idea basti pensare al successo ottenuto da Netflix che, nel quarto trimestre del 2017, ha conquistato ben 8,3 milioni di nuovi utenti, raggiungendo la quota complessiva di 117,6 milioni di utenti in tutto il mondo¹⁵⁴, e alla diffusione di piattaforme digitali dello stesso tipo come Amazon Prime Video. Infine, i videogiochi consentono di sviluppare archi narrativi in cui l'utente è chiamato ad agire in prima persona all'interno di una realtà virtuale, nel nostro caso a tema storico, altamente interattiva e quindi funzionale all'implementazione di processi partecipativi. Le console per videogiochi e la televisione digitale sono mezzi di intrattenimento diffusi soprattutto tra adolescenti e giovani adulti, per cui è interessante considerare in quale misura tali tecnologie possano incidere sull'apprendimento della storia agendo sul livello della cultura pop di massa e non della didattica tradizionale.

fronte ad un'enorme quantità di dati preziosa per qualsiasi ricerca storica sull'argomento. È possibile trovare la mappa in <http://stories.dataninja.it/themigrantsfiles/>, in cui si approfondisce l'esperienza italiana, e in www.themigrantsfiles.com/ (consultati il 2 maggio 2018).

154 M. Valsania, *Netflix: 8,3 milioni di nuovi abbonati trimestrali e nuovi record in Borsa*, 23 gennaio 2018, in www.ilsole24ore.com (consultato il 3 maggio 2018).

Paragrafo 7.1. I videogiochi a tema storico.

I videogiochi a tema storico che sono stati prodotti nel corso del tempo sono assai numerosi e sarebbe impossibile procedere elencandoli: ne esistono per tutte le console di gioco e per computer, ispirati a periodi storici diversi, tendenzialmente realistici o con consistenti aggiunte di finzione. Ci limiteremo quindi ad illustrare quei videogiochi il cui arco narrativo abbraccia eventi di storia contemporanea e i più recenti, meglio riusciti dal punto di vista grafico e delle ricostruzioni storico-ambientali.

Call of Duty: Black Ops e la guerra in Vietnam.

Call of Duty è una serie di videogiochi di successo ambientati soprattutto in scenari di guerra, reali e non, e in questo capitolo uscito nel 2010 si ripercorrono i momenti salienti della Guerra Fredda dal 1961 al 1968, arrivando a toccare gli eventi del Vietnam¹⁵⁵. Il giocatore assume in prima persona il ruolo di un soldato americano delle forze speciali che ha il compito di provare il coinvolgimento dell'Unione Sovietica nel conflitto vietnamita e il loro presunto appoggio ai Vietcong, ma è possibile ripercorrere anche altri episodi chiave del periodo come lo sbarco nella Baia dei Porci a Cuba, l'assassinio di John F. Kennedy, la corsa agli armamenti e allo sviluppo dei programmi spaziali e, infine, proprio la guerra in Vietnam a fianco dell'unità di combattimento MACV-SOG, includendo anche la decisiva offensiva del Tet. L'esperienza di gioco ruota attorno a missioni di spionaggio e combattimenti svolti in prima persona, in ambientazioni e scenari diversi e ben realizzati, all'interno di una storia in cui la realtà si mescola con espedienti narrativi: se i paesaggi e l'aspetto dei personaggi risulta quanto meno fedele al periodo storico (capiterà di imbattersi in persone realmente esistite come Kennedy, Castro e McNamara), le armi sono soprattutto frutto dell'invenzione degli autori e ispirate agli eserciti moderni. La colonna sonora del videogioco è composta da alcuni brani dell'epoca, completando così la ricostruzione del clima politico-culturale degli anni Sessanta.

In conclusione, il videogioco offre la possibilità di immergersi in prima persona nel clima di tensione della Guerra Fredda privilegiando gli eventi bellici e lo scontro armato, chiaramente indispensabili per la realizzazione di un prodotto di intrattenimento, riuscendo a mantenere un buon equilibrio tra l'accurata rappresentazione dei fatti storici e la finzione: in questo modo, il giocatore può vivere un'esperienza di gioco in cui la comunicazione storica è allo stesso tempo mezzo e fine, senza andare ad intaccare il desiderio di evasione e divertimento.

Call of Duty: World War II.

Il più recente capitolo della saga, uscito nel 2017, è dedicato alla Seconda Guerra Mondiale ed in particolare agli eventi che seguono lo sbarco in Normandia del 1944 e l'arrivo delle truppe americane in Europa¹⁵⁶. A differenza del precedente, il gioco

155 www.callofduty.com/it/blackops# (consultato il 5 maggio 2018).

156 www.callofduty.com/it/wwii (consultato il 5 maggio 2018).

ha un taglio nettamente patriottico e guarda alle truppe americane come la forza che ha salvato l'Europa dalla stretta nazista. Il giocatore ha modo di indossare i panni di un soldato semplice, guardando alla guerra dal punto di vista privilegiato di chi ha vissuto ogni giorno il campo di battaglia ed è riuscito a sfuggire alla decimazione delle truppe lungo la spiaggia di Omaha Beach. Per questa scena sono state ricreate esattamente le stesse operazioni che è possibile vedere in filmati e foto d'epoca, per permettere una maggiore immedesimazione con i luoghi ed i personaggi, ed è incorciata dal discorso alla radio pronunciato dal presidente Roosevelt prima dell'inizio dell'offensiva americana. La storia segue quindi l'avanzare delle truppe americane in Francia, passando per alcune grandi battaglie, come Aquisgrana, la foresta di Hürtgen e le Ardenne, e la collaborazione degli Alleati con la Resistenza francese. Il giocatore è chiamato anche a pilotare mezzi corazzati e aerei, ricreando così combattimenti di vario genere in terra e nei cieli. L'arco narrativo si conclude in Germania, con le truppe alleate che arrivano a circondare Berlino e con la liberazione dei prigionieri da un campo di concentramento, toccando così tutti i momenti salienti della seconda parte del conflitto. Le armi e i mezzi del gioco sono stavolta buone rappresentazioni di quelli in dotazione all'esercito americano e gli ambienti sono stati ricreati con una certa attenzione ai particolari, realizzando quindi una buona opera di ricostruzione storica. Nel complesso, viene privilegiata una lettura della guerra che ruota attorno alla funzione salvifica delle truppe statunitensi e non offre altri punti di vista, e si cerca di dare rilievo soprattutto alla spettacolarità dei combattimenti e alla verosimiglianza delle ambientazioni.

Si tratta ovviamente, in entrambi i casi, di videogiochi sviluppati da programmatori e da esperti del settore dell'intrattenimento, non da storici ed accademici, e per questo sono stati pensati soprattutto per divertire e non certo per insegnare. Non di meno, in un contesto divulgativo impostato secondo le regole del gioco e, in particolare, della realtà virtuale, è possibile favorire processi di apprendimento atipici ma efficaci. Henry Jenkins, ad esempio, sostiene da sempre che le nozioni che i giovani apprendono online, scambiando conoscenze all'interno di *community* di *gamers* (che Jenkins chiama 'spazi di affinità'), oppure prendendo parte a campagne di gioco collaborative in *multiplayer* possono essere utili nel potenziare le loro capacità e *soft skills*: ricoprire nel mondo virtuale ruoli in cui sono richieste abilità specifiche per avere successo, renderà più semplice replicarle nella vita reale e diventare individui esperti nel multitasking, nel prendere rapidamente decisioni e collaborare con persone provenienti da background culturali diversi, sia nella vita di tutti i giorni che a livello professionale¹⁵⁷. Pertanto, secondo questa impostazione, le abilità apprese nel gioco potranno essere applicate in futuro in contesti di vita reale. Se questo è valido

157 H. Jenkins, R. Purushotma, M. Weigel, K. Clinton e A.J. Robison, *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*, The MIT Press, Cambridge, 2009.

per le *soft skills*, allora può esserlo anche per le nozioni storiche che i giochi come quelli illustrati contengono.

[...] children often feel locked out of the worlds described in their textbooks through the depersonalized and abstract prose used to describe them. Games construct compelling worlds players move through. Players feel a part of those worlds and have some stake in the events unfolding¹⁵⁸.

Anche nelle scuole e nelle università dovrebbero quindi, secondo Jenkins, essere introdotti, o potenziati dove già esistono (si tratta soprattutto del mondo anglosassone), lezioni e corsi di studio in cui la didattica è supportata da piattaforme digitali di gioco.

Paiono muoversi secondo questa linea Enrica Salvadori e Maria Simi quando espongono il progetto didattico da loro diretto all'interno del corso di laurea in Informatica Umanistica dell'Università di Pisa, realizzato in collaborazione con il Department of Digital Humanities (ex Centre for Computing in the Humanities) del King's College di Londra. Dal progetto emerge che l'utilizzo di spazi digitali mono o multi-utente applicati all'insegnamento della storia, e in particolare la piattaforma di gioco *Second Life*, possono effettivamente offrire inedite opportunità alla didattica¹⁵⁹: spazi virtuali in cui gli studenti possono interagire e scambiare conoscenze relative all'argomento d'insegnamento e addirittura realizzare, in proprio o in team, luoghi ed oggetti 3D poi collocati nell'isola ribattezzata *Digital Humanities* che ospita, tra gli altri, i modelli tridimensionali del Laboratorio di Galileo o la Torre di Pisa.

Infine, merita un breve accenno il gioco per smartphone *Father and Son*, che può vantare il titolo di primo videogioco al mondo ad essere stato interamente realizzato con e per un museo archeologico. Nel 2017 il Museo Archeologico Nazionale di Napoli ha rilasciato per IOS e Android, gratuitamente e senza inserti pubblicitari, un gioco in 2D a scorrimento laterale semplice e intuitivo in cui l'utente è chiamato a prendere parte al viaggio interiore di un figlio e di un padre archeologo, morto prima di riuscire a ricostruire il loro rapporto, che si snoda tra vari livelli temporali: nel presente, lungo le strade di Napoli e le stanze del museo, e nel passato, a Pompei nelle ventiquattr'ore che precedono l'eruzione del Vesuvio del 79 d.C. oppure nella Napoli dell'età borbonica, seguendo ogni volta le vicende personali di un uomo dell'epoca. La storia personale di ogni personaggio diventa l'espedito narrativo impiegato per raccontare una storia universale in cui passato e presente sono attraversati da un unico filo conduttore, come pure un modo per presentare all'utente la ricca collezione del museo, in cui figurano reperti egizi, pompeiani e borbonici. Nel gioco è presente

158 Ivi, p. 38.

159 E. Salvadori e M. Simi, *Beni culturali e ambienti virtuali: sfide e problemi di un passato a tre dimensioni*, in "Memoria e Ricerca", n°34, 2010, pp. 172-186.

inoltre la possibilità di sbloccare contenuti aggiuntivi visitando il museo, proponendo in questo modo la sovrapposizione tra spazio fisico e digitale¹⁶⁰.



Figura 4. Screenshot di un'ambientazione del gioco *Father and Son*.

Paragrafo 7.2. Costruire un brand intorno al museo.

Un ambito di studio ancora poco battuto è quello che fa riferimento alle strategie di costruzione di brand museali e, a mio avviso, meriterebbe di essere approfondito in modo adeguato. Può forse sembrare un'associazione improbabile, ma soltanto perché nel contesto culturale italiano tendiamo a collocare lo studio del brand tra le discipline economiche come fosse un interesse esclusivo delle aziende. Anche istituzioni culturali come i musei, sia pubblici che privati, dovrebbero investire tempo e risorse nella costruzione di un brand credibile e, in effetti, alcuni stanno intraprendendo questa strada. Il Museo Nazionale Archeologico di Napoli, grazie al gioco appena descritto, ha aggiunto un tassello importante al proprio brand perché è riuscito a comunicare al proprio pubblico potenziale una porzione della propria immagine e identità istituzionale. Nello stesso modo ha agito di recente la Galleria degli Uffizi di Firenze, in questo caso attraverso il *restyling* del sito web che è stato completamente ripensato, nella grafica e nei contenuti, e grazie all'introduzione di un logo funzionale alla definizione dell'immagine coordinata del museo¹⁶¹. Si tratta di piccoli accorgimenti che possono aiutare il museo a migliorare la propria immagine presso il pubblico e attirare un numero maggiore di visitatori, tutto a partire dal buon posizionamento del brand museale.

160 M. Zane, *Father and Son, quando un museo archeologico si inventa un videogame*, 25 gennaio 2017, in www.wired.it (consultato il 4 maggio 2018).

161 *Uffizi, nuovo logo e sito internet "anti-bagarini"*, 27 settembre 2017, in www.firenze.repubblica.it (consultato il 4 maggio 2018).

Il brand si rivela una strategia efficace in quanto collettore di valori e, quindi, è in grado di produrre identificazione e affezione nel pubblico intorno alla visione del mondo di cui l'istituzione si fa portatrice. Nella costruzione del brand museale, pertanto, non è necessario divergere troppo dal brand aziendale: si tratta di individuare l'obiettivo a lungo termine (l'aumento del numero dei visitatori) e di lavorare sulla realizzazione di un'immagine coordinata credibile che sia basata sul patrimonio storico-culturale che il museo offre; a questo scopo, si rivela funzionale anche l'allestimento di una pagina web e di un logo che rispecchino l'identità del museo, come nel caso della Galleria degli Uffizi.

Per inverso, capita molto spesso che i brand aziendali siano costruiti servendosi della storia dell'impresa e ricorrendo, non a caso, proprio ai *public historians* per la definizione di strategie comunicative efficaci basate ad esempio sulla realizzazione di archivi digitali completi, come nel caso dell'Archivio Storico Telecom Italia, messo a punto e gestito da Cliomedia Officina dal 2000 al 2016 attingendo al repertorio della *Public History*. Cliomedia è la più antica impresa di *Public History* in Italia e si impegna per valorizzare e conservare i patrimoni culturali di qualsiasi tipo e nella diffusione della conoscenza storica, per conto del mondo delle imprese e del settore pubblico¹⁶².

Paragrafo 7.3. La fiction televisiva a tema storico.

Come per i videogiochi, ci limiteremo a prendere in considerazione le serie tv a tema storico più recenti e meglio riuscite, in cui sono proposte ottime ricostruzioni storico-ambientali e buoni ritratti dei personaggi storici protagonisti delle vicende. Inoltre, restringeremo la trattazione alla fiction ambientata nell'età contemporanea, vista la vasta produzione esistente, e trasmessa su canali satellitari o in streaming su Smart tv o dispositivi mobili.

The Crown: oltre la maschera pubblica della famiglia reale britannica.

The Crown è una produzione originale Netflix in onda dal 2016 e oggi alla seconda stagione, il cui arco narrativo è stato ideato per coprire ben sei stagioni e, quindi, tutta la vita della regina Elisabetta II del Regno Unito¹⁶³. Al centro della narrazione troviamo la famiglia reale britannica: la regina e il principe consorte Filippo, i loro figli, la principessa Margaret, la Regina Madre e re Giorgio VI, e possiamo seguire la loro vita quotidiana e le vicissitudini politiche della Gran Bretagna a partire dal matrimonio tra Elisabetta II e il principe Filippo avvenuto nel 1947. La serie cerca di approfondire la vita personale di tutti i membri della Corona con le loro contraddizioni e le tenaci resistenze all'innovazione di una monarchia oramai anacronistica, senza mai cadere nella celebrazione forzata della donna, Elisabetta, che detiene sola

162 Nel portfolio di Cliomedia Officina figurano progetti culturali, film e documentari, archivi, mostre, progetti di editoria sia in cartaceo che in digitale e di comunicazione d'impresa. È possibile consultare il portfolio in www.cliomediaofficina.it (consultato il 4 maggio 2018).

163 www.netflix.com/it/title/80025678 (consultato il 4 maggio 2018).

le redini del potere, scomoda eredità caduta sulle sue spalle e prima ancora su quelle del padre a causa della frattura venutasi a creare tra lo zio Edoardo VIII e le istituzioni inglesi, contrarie allo scomodo matrimonio con la divorziata Wellis Simpson, che condurrà alla sua abdicazione. La sensazione che viene trasmessa guardando questa serie è che Elisabetta abbia assunto oneri e responsabilità che non le erano destinati, ma la sua indiscutibile e ferrea volontà di porsi al servizio del proprio paese non le ha comunque risparmiato passi falsi ed errori. Non viene dipinta tanto come una 'lady di ferro', per utilizzare l'appellativo che sarà poi assegnato a Margaret Thatcher, ma piuttosto come una donna chiusa nel suo silenzio e nella sua remissività, nel rispetto ossessivo delle tradizioni e nel tentativo di aprire piccoli spiragli all'infiltrazione della modernità.

La seconda stagione si conclude nel 1968 e sono molti gli eventi storici e politici che si sono succeduti nel corso di 11 anni: il rapporto di stima e amicizia tra Elisabetta e Winston Churchill, ormai costretto a fare i conti con il proprio declino politico e lasciare spazio a nuove generazioni di statisti, e quello più difficile con il primo ministro Anthony Eden, che gestì la crisi di Suez dimostrando estrema arroganza politica; il primo discorso natalizio mai trasmesso in televisione nel 1957, a testimonianza di come la regina intendesse tentare di cambiare la propria immagine pubblica dopo che il giornalista inglese Altrincham l'aveva dipinta come una monarca priva di personalità e fredda nel rapporto con i cittadini comuni; le presunte simpatie naziste del duca di Windsor, ex re Edoardo VIII, che sarebbero testimoniate dal dossier di Marburgo, nascosto e poi riportato alla luce insieme al presunto accordo con cui avrebbe promesso a Hitler il dominio sul Regno Unito; l'incontro con i coniugi Kennedy a Buckingham Palace del 1961, con un focus sul loro rapporto personale, e la morte del presidente americano, per cui la regina fece suonare a lutto le campane di Westminster. Molti anche gli scandali che in quegli anni la famiglia reale dovette fronteggiare: la vita sregolata della principessa Margaret, la sua storia d'amore contrastata con Peter Townsend (la regina si oppose al loro matrimonio perché Townsend era divorziato) e il matrimonio sfortunato con il fotografo Antony Armstrong-Jones, infranto da reciproci tradimenti e dall'abuso di alcool e droghe; i momenti di crisi nel matrimonio tra la Elisabetta e Filippo d'Edimburgo e le insistenti voci di presunti e continui tradimenti da parte del marito, che avrebbero addirittura portato i due ad accarezzare l'idea del divorzio, naturalmente impossibile; l'affare Profumo, uno scandalo politico che coinvolse l'allora Segretario di Stato per la guerra John Profumo a causa di un'ambigua relazione con una presunta spia sovietica.

Tutti hanno trovato il loro posto in questa narrazione storica, nessuno escluso, e le scelte di casting si sono rivelate sicuramente ottime anche per la loro somiglianza con le persone reali. La maggiore difficoltà, affrontata brillantemente, è stata rappresentare l'intimità della famiglia reale britannica senza cadere nella fiction rosa, mantenendo il ruolo politico-istituzionale della Corona sullo stesso piano della sfera intima e

personale. Il risultato è un ottimo prodotto televisivo di ricostruzione storica, sia dal punto di vista della scenografia e dei costumi che da quello della sceneggiatura, capace di appassionare il pubblico a vicende che sono in parte già storia e in parte ancora da scrivere, vista la longevità della monarchia, e di informarlo su fatti ed eventi di storia recente di fondamentale importanza per il Regno Unito e per l'Europa intera.

Negli ultimi anni, sembra che gli spettatori si siano complessivamente dimostrati più interessati al ruolo ricoperto dalla Gran Bretagna e delle sue istituzioni nel frangente del secondo conflitto mondiale, come dimostra non solo il grande successo di pubblico ottenuto da *The Crown* ma anche quello riscontrato da due pellicole cinematografiche dello scorso anno, *Dunkirk* e *L'ora più buia*. La prima segue la ritirata delle truppe inglesi dal suolo francese, ormai accerchiate dall'esercito tedesco nella cittadina di Dunkerque e date per spacciate, grazie agli sforzi continui della Marina britannica, della RAF e, soprattutto, al contributo dei civili che si unirono con le loro imbarcazioni alle operazioni di salvataggio e al carattere indomito di Churchill. Proprio lui è il protagonista della seconda pellicola, che sembra quasi voler completare il quadro generale degli eventi di Dunkerque dal punto di vista politico, concentrandosi sulle difficili decisioni prese dal primo ministro in quei momenti, prima fra tutte il rifiuto dell'offerta di pace avanzata dalla Germania. Si viene così a creare un filo rosso che congiunge tutte queste opere di fiction, ognuna delle quali chiamata a raccontare un punto di vista diverso, a ricordare il peso e le responsabilità condivise: l'esercito britannico, il governo nella persona di Churchill e la corona.

22.11.63: salvare il presidente Kennedy e riscrivere la Storia.

22.11.63 è una miniserie televisiva basata su l'omonimo romanzo di Stephen King, trasmessa negli Stati Uniti da Hulu, una piattaforma che offre servizi di streaming in modo simile a Netflix ed Amazon Prime Video, e in Italia dal canale satellitare Fox¹⁶⁴. Alla base della narrazione, come si può intuire già dal titolo, c'è una data chiave: il giorno dell'assassinio del presidente John F. Kennedy, rimasto impresso nella memoria collettiva di tutto il mondo come un evento che è stato in grado di cambiare il corso della Storia. Come sarebbero potute andare le cose se qualcuno avesse fermato la mano di Lee Harvey Oswald quel giorno? È a questo interrogativo che nella serie si cerca di rispondere, realizzando così un prodotto di fanta-storia in cui a fatti realmente accaduti si intrecciano personaggi di finzione e interpretazioni assolutamente soggettive delle motivazioni che mossero l'assassino, ma tutto viene inserito all'interno di una cornice storica ben studiata. Per la stesura del romanzo, King si è ampiamente documentato attingendo informazioni da varie ricostruzioni in cui vengono illustrati i movimenti di Oswald negli anni precedenti l'assassinio, le possibili motivazioni che lo indussero ad agire e la dinamica dell'attentato, fornendo il suo contributo anche in qualità di produttore della serie. Il protagonista, il professore di letteratura inglese Jake Epping, viene a conoscenza di un varco temporale, una 'buca del coni-

164 www.mondofox.it/22-11-63/ (consultato il 5 maggio 2018).

glio' collocata nel ripostiglio di una tavola calda del Maine, che conduce esattamente nello stesso luogo ma ben cinquant'anni prima, nell'anno 1960. La possibilità più preziosa che un viaggio nel tempo di questa entità potrebbe offrire è impedire l'omicidio di Kennedy durante il viaggio presidenziale a Dallas del 22 novembre 1963, ponendo così rimedio alla guerra del Vietnam, la morte di Robert Kennedy e di Martin Luther King, le rivolte razziali, con la fiducia che il giovane presidente avrebbe potuto rendere il mondo un posto migliore.

Nonostante gli elementi di finzione siano predominanti, chiaramente per cercare di rimanere coerenti con l'espedito del viaggio nel tempo, viene fornito un vivido ritratto dell'enigmatico Lee Harvey Oswald, l'uomo avvolto dal mistero che è riuscito nella sua anonimità a compiere un gesto destinato a rimanere impresso vividamente nell'immaginario collettivo. Quando il racconto arriva a conclusione, sembra quasi di essere riusciti a comprendere quest'uomo così tormentato dai suoi ideali, represso da una madre troppo oppressiva e incapace di gioire dell'amore della moglie. Proprio lei, Marina Oswald, ricopre un ruolo importante nella storia, nonostante sia stata sempre lasciata ai margini dalle indagini e dalle varie ricostruzioni, a sottolineare la volontà di mettere in luce gli aspetti più inediti e sconosciuti della vicenda. Più che il grande evento storico, gli ideatori della serie cercano di trasmettere le atmosfere dell'America degli anni Sessanta con tutte le grandi promesse di crescita e benessere che portano ben presto a dimenticare gli anni bui della guerra, ma anche con tutte le sue grandi contraddizioni, come la segregazione razziale e l'ipocrita perbenismo di una cittadina di provincia del Texas, così ostinata nel voler ignorare l'esistenza di una donna divorziata e sfigurata dall'ex marito violento, potenzialmente dannosa per il religioso senso comune e il buon nome della comunità. Il vero protagonista allora diventa la stessa società americana, nel momento in cui i cittadini americani iniziano a beneficiare degli effetti positivi del consumismo, a partire da l'aumento dei beni personali e il miglioramento dello stile di vita, di cui non tutti però riescono a godere, costretti a vivere ai margini della società. *22.11.63* non è tanto la storia dell'assassinio di John F. Kennedy, quanto piuttosto il racconto di una società che cambia, a volte nemmeno troppo, lasciando il sentore nostalgico di un'età d'oro in cui era ancora possibile assaporare e sognare la vita, ma anche in cui era altrettanto facile venire marginalizzati. Tra i personaggi realmente esistiti che vengono rappresentati, oltre quelli già citati, troviamo George de Mohrenschildt, il generale Edwin Walker e Jack Ruby. È interessante anche prendere parte ad un gioco di fanta-storia, o *What if*, immaginando uno scenario futuro in cui Kennedy non è rimasto ucciso e ha potuto portare a termine la sua politica di integrazione razziale interna e di distensione in Vietnam, non necessariamente migliore per gli Stati Uniti e per il resto del mondo.

Tutti gli esempi di fiction illustrati fino adesso sono prodotti dell'industria culturale, basati su un riuso ludico-spettacolare di alcuni eventi storici che, molto più degli

insegnamenti di storia che riecheggiano nelle aule scolastiche e universitarie, hanno la capacità di affascinare il giovane pubblico, nuove generazioni che si appassionano alla narrazione storica passando per sentieri ancora non battuti e certamente atipici. I media digitali, seguendo un sentiero già in parte tracciato dalla televisione, hanno saputo farsi interpreti delle mutate esigenze comunicative di quella parte di pubblico ancora in età di formazione, adattando i formati linguistici multimediali alle nuove esperienze di fruizione di contenuti storici:

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 memorizzazione¹⁶⁵.

Il risultato è che i nuovi media hanno ormai assunto un ruolo centrale nella formazione storica delle giovani generazioni, riuscendo là dove le istituzioni scolastiche hanno fallito e mantenendo vivo l'interesse rispetto la storia aggiornando il codice espressivo con cui esporla. Non sorprende quindi che giovani e giovani adulti accumulino ore di gioco di *Call of Duty*, *Age of Empire* e *Assassin's Creed*, o si lancino nel *binge watching* di *The Crown*, *Il trono di spade* e *Narcos*, prodotti dell'industria culturale digitale che hanno operato una riscrittura della storia in grado di fornire una buona conoscenza di certi eventi del passato, almeno dal punto di vista visuale, anche se spesso viene a mancare la capacità di collocarli in un rapporto logico-causale¹⁶⁶. Il nuovo sistema mediale ha da subito intuito il successo esplosivo dello *storytelling*, divenuto il "principale strumento di comunicazione e trasferimento di informazioni della *network society*"¹⁶⁷, e da qui potrebbe ripartire proprio il sistema scolastico-universitario per fornire nuova linfa vitale alla didattica e alle pratiche d'insegnamento, consapevoli del fatto che gli studenti seduti nelle aule possiedono già, almeno in parte, un immaginario storico plasmato dai racconti di fiction contenuti nei videogame, nelle serie tv e nei fumetti, cercando allora di trovare 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"¹⁶⁸.

Fondamentale è non perdere di vista la consapevolezza che tutti questi prodotti di fiction, pur contaminando storia e fantasia, contengono letture del passato assolutamente valide, che l'accademia non dovrebbe snobbare a priori dal sicuro della sua

165 E. Gola, A. Guerrieri, E. Ilardi e D. Capaldi, *Insegnare la Storia con le serie TV. Il medioevo visto con gli occhi de Il trono di spade*, in "RiMe - Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea", n°1/I n.s., dicembre 2017, pp. 153-189 (reperibile in <http://rime.cnr.it/2012/>, consultato il 7 maggio 2018).

166 *Ibid.*

167 *Ivi*, p. 130.

168 *Ivi*, p. 131.

torre d'avorio, comprendendo invece la necessità di ibridare la narrazione storica tradizionale con linguaggi, codici e formati presi a prestito dall'industria culturale, costruendo così nuove strategie didattiche che possano competere per la conquista di una posizione dominante nella definizione del discorso storico.

Capitolo III

Percorsi di storia digitale in Italia

Paragrafo 1. L'Atlante delle Stragi Naziste e Fasciste in Italia: un portale di *Digital Public History* tutto italiano.

L'*Atlante delle Stragi Naziste e Fasciste in Italia* nasce da un progetto di ricerca avviato nel 2013 e promosso in collaborazione dall'Istituto nazionale per la storia del movimento di liberazione in Italia (INSMLI) e dall'Associazione nazionale partigiani d'Italia (ANPI), che nell'arco di tre anni, fino alla presentazione dei risultati di ricerca e all'apertura del portale nel 2016, hanno studiato fonti, raccolto dati e documenti riuscendo a catalogare oltre 5000 episodi di violenza ai danni di civili e partigiani perpetrati dalle forze tedesche e fasciste tra il 1943 e il 1945. La ricerca è stata finanziata dal "Fondo italo-tedesco per il futuro" istituito dal governo della Repubblica Federale Tedesca con l'intento di valorizzare la storia e la memoria condivisa di Germania e Italia, attraverso studi e ricerche che approfondiscano i rapporti tra i due paesi durante il secondo conflitto mondiale. Il sito web straginazifasciste.it presenta al pubblico i risultati della ricerca in modo innovativo e interattivo, così da risultare funzionali sia per future ricerche in campo storico che per soddisfare curiosità e bisogni informativi di qualsiasi utente, in piena sinergia con gli obiettivi della *Digital Public History*¹⁶⁹.

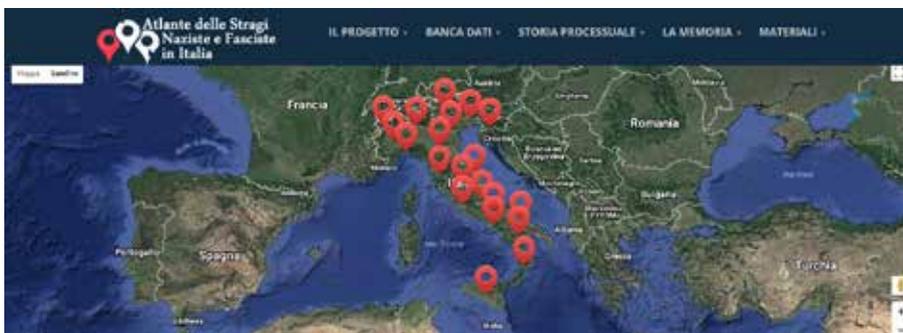


Figura 1. L'home page dell'Atlante delle Stragi Naziste e Fasciste in Italia.

Fonte: www.straginazifasciste.it (consultato il 10 maggio 2018)

Navigando nell'home page del sito ci troviamo subito ad interagire con una mappa satellitare della penisola italiana in cui spiccano alcune etichette rosse, ad evidenziare

169 www.straginazifasciste.it (consultato il 10 maggio 2018).

le regioni in cui sono state documentate stragi o altri episodi di violenza. Cliccando su ciascuna di queste etichette si apre una finestra in cui sono riportati il numero di eventi e di vittime totali, con la possibilità di accedere alla pagina del sito in cui sono riportati nel dettaglio i singoli episodi e, laddove siano stati rintracciati, i nomi delle vittime e degli esecutori. Nella parte bassa dell'*home page* si trova quindi uno strumento di ricerca interno al sito, grazie cui è possibile rintracciare la località o il singolo episodio a cui si è interessati.

Volendo approfondire le stragi avvenute in Toscana, ad esempio, scopriremo che la regione vanta il maggior numero di vittime, ben 4449 in 813 diversi episodi, consultabili a partire dalle etichette collocate sulla mappa o dall'elenco delle località presenti sul sito: tutti quanti sono corredati da descrizioni dettagliate e da un apparato documentale consistente in cui si ricorda, per ognuno dei casi, nome e numero di civili rimasti uccisi, la matrice della strage e gli esecutori materiali, bibliografia, sitografia e fonti archiviste utilizzate per ricostruire l'episodio, oltre che annotazioni di vario genere. Per avere un'idea delle esaurienti didascalie contenute nelle schede, realizzate da storici provenienti da università sparse un po' in tutta Italia, proponiamo a seguire la scheda dell'Eccidio del Palude di Fucecchio, strage avvenuta fra le province di Pistoia e di Firenze il 23 agosto 1944:



Figura 2. Scheda della strage nazifascista avvenuta presso il Palude di Fucecchio il 23 agosto 1944. Fonte: http://www.straginizifasciste.it/?page_id=38&id_strage=5787 (consultato il 10 maggio 2018)

In questo caso il numero totale delle vittime è stato suddiviso in varie categorie, per sesso e classi di età, e a seguire, è stato proposto un resoconto dei fatti, la modalità di uccisione, l'elenco completo dei nomi dei morti e quello dei componenti dello squadrone della Wehrmacht¹⁷⁰ che compì la strage di civili in quella zona mentre

170 È stata in realtà provata anche la partecipazione di alcuni collaborazionisti fascisti italiani della zona, riconosciuti dai superstiti. Per un ulteriore approfondimento si veda www.eccidiopadulefucecchio.it.

era alla ricerca di partigiani che si erano rifugiati nei dintorni: dei 174 morti soltanto tre saranno effettivamente membri di squadre partigiane. Anche i riferimenti bibliografici sono molti e di varia provenienza, ma possiamo ridurre a tre serie le fonti comuni a livello nazionale, come si legge sul sito stesso: la banca dati degli episodi di violenza sui civili compiuti durante l'occupazione tedesca in Italia (realizzata dalla Commissione storica italo-tedesca a partire dal materiale dell'Archivio dell'Ufficio storico dello Stato Maggiore dell'esercito e dell'Archivio storico dei Carabinieri di Roma); il Registro generale delle denunce per crimini di guerra raccolte a partire dal 1945 presso la Procura Generale Militare di Roma; le sentenze e i fascicoli dei procedimenti giudiziari dibattuti presso i Tribunali militari dal 1994 ad oggi.

Un aspetto molto interessante dell'Atlante consiste nella presenza di una pagina dedicata agli episodi dubbi o controversi, a causa di insufficienza o contraddittorietà delle fonti oppure per pareri discordanti nella comunità scientifica, che in quanto tali sono stati esclusi dal conteggio della banca dati e segnalati a parte, in modo da fornire una ricostruzione dei fatti il più possibile oggettiva e professionale. Un'altra sezione del sito è dedicata alla storia processuale dei crimini nazifascisti compiuti in Italia a danno di civili, compilata fornendo un quadro dettagliato dei processi tenuti dai tribunali militari e dalle Corti d'Assise Straordinarie, istituite dal governo Bonomi subito prima della liberazione e chiamate a giudicare i casi di collaborazionismo tra gli affiliati alla Repubblica Sociale Italiana e gli occupanti tedeschi, con in allegato le sentenze digitalizzate emesse da questi organi di giustizia. In questo modo il sito non è più solamente un portale informativo, ma diventa anche una fonte dalla quale altri storici possono attingere risorse digitali a sostegno di ricerche future.

Infine, un'ultima sezione del sito è dedicata alla memoria e al contributo che gli storici (o *public historians*) possono dare al risanamento di quelle intense fratture tutt'ora esistenti tra una memoria pubblica istituzionale del conflitto e una memoria privata delle stragi di civili, provocata dalle lente procedure giudiziarie che, soprattutto negli anni a ridosso della fine del conflitto, hanno condotto all'assoluzione della maggior parte degli imputati e, quindi, al mancato riconoscimento delle responsabilità di tali violenze. Questa domanda di riconoscimento pubblico è stata accolta negli ultimi decenni sul piano giudiziario, con l'apertura di nuovi procedimenti penali, e sul piano politico, grazie al nuovo orientamento delle politiche della memoria adottato dalla Presidenza della Repubblica (si veda, ad esempio, la visita al Sacro di Marzabotto del presidente della Repubblica Federale di Germania Johannes Rau e del presidente della Repubblica Italiana Carlo Azeglio Ciampi, il 17 aprile 2002¹⁷¹). Come si legge sul sito web:

A partire dalla consapevolezza di quanto il confronto fra memorie dissonanti nel dibattito pubblico nazionale abbia svolto un ruolo di rilievo nel promuovere la definizione e lo sviluppo di uno specifico

171 www.straginizifasciste.it/?page_id=131 (consultato il 10 maggio 2018).

interesse di studio a livello storico sulla violenza e le stragi perpetrate ai danni di civili inermi, la ricerca ha previsto il rilevamento di dati relativi anche alla strutturazione nel tempo della memoria: censimento dei luoghi divenuti simboli della memoria, di musei, di cippi e lapidi, della tipologia di riconoscimenti e onorificenze attribuiti a livello istituzionale, delle forme di commemorazione adottate nei diversi contesti, degli specifici caratteri assunti dalle memorie locali¹⁷².

E così possiamo consultare, a partire dal portale, un catalogo dei luoghi di memoria sparsi in tutto il territorio italiano, suddivisi per regioni e corredati da informazioni e link ai siti delle strutture, e le cosiddette “Memorie di pietra”, ovvero lapidi commemorative o installazioni monumentali poste nei luoghi delle stragi a ricordo delle vittime. In questo modo il portale si pone anche come mediatore tra i cittadini-utenti e le pratiche di memoria, in questo caso quelle legate alle stragi nazifasciste, assolvendo ad una delle funzioni chiave dei *public historians*, che si realizza nel loro rapporto con la società e la sfera civica.



Figura 3. Lapide distrutta di Sant'Anna di Stazzema, Parco della Pace di Sant'Anna di Stazzema (LU) – 2015. Copyright: Il Tirreno. Fonte: http://www.straginizifasciste.it/?page_id=644&ricerca=9 (consultato il 10 maggio 2018)

In realtà, tutto l'Atlante nel suo insieme si configura come un prodotto di *Public History* (nonostante non si professi mai direttamente tale) in grado di sfruttare a pieno le potenzialità comunicative dei mezzi digitali e l'interattività del web 2.0, proponendosi come un portale multifunzione: informativo, in quanto garantisce un ricco reperto-

172 *Ibid.*

rio di dati e ricostruzioni delle stragi; archivistico, in quanto mette a disposizione materiale (anche digitalizzato) che può essere utilizzato da altri ricercatori; divulgativo-didattico, poiché può fornire un concreto supporto ad attività didattiche o formative; di conservazione della memoria, a ragione della volontà di riconciliare le dimensioni della memoria pubblica e della memoria privata.

Paragrafo 2. Paesaggi della memoria. Reti di musei e *Public History*.

Paesaggi della memoria è una nuova realtà museale che prende vita nel 2016 dalla volontà di alcune istituzioni culturali e musei legati alla tutela del patrimonio storico-paesaggistico della Seconda Guerra Mondiale. Come si legge nel sito web paesaggi-della-memoria.it:

Paesaggi della memoria è una rete di musei e luoghi di memoria dell'Antifascismo, della Deportazione, della Seconda Guerra Mondiale, della Resistenza e della Liberazione in Italia che promuove confronto e attività di approfondimento e formazione. Una mappa della memoria italiana ed europea capace di tutelare e promuovere presso l'opinione pubblica la conoscenza storica e la coscienza civile di cui tali luoghi sono portatori¹⁷³.

In qualità di rete di musei, *Paesaggi della memoria* si propone innanzitutto di mettere in relazione tutte quelle realtà museali che, per varie ragioni, sono legate a luoghi di memoria del fascismo, dell'occupazione tedesca dell'Italia o della Resistenza diffusi in tutta la penisola, luoghi in cui non solo si conservano tracce del passato ma in cui si cerca anche di tutelare la memoria della comunità locale e preservarne il ricordo, proteggendolo dall'oblio. La rete museale si presenta come un'esperienza di museo diffuso, in modo simile al caso di MuseoTorino illustrato nel capitolo precedente, poiché il patrimonio tutelato non è, o non è solamente, materiale. L'obiettivo primario di *Paesaggi della memoria* è “diventare rete territoriale leggibile dalla cittadinanza come mappa sensibile della memoria italiana ed europea”¹⁷⁴ e sviluppare quindi nell'opinione pubblica un forte senso civico nei confronti di eventi del passato che hanno lasciato un segno indelebile nel tessuto sociale italiano e che, in quanto tali, possono ancora oggi servire da punto di riferimento sociale.

Nella *mission* della rete è possibile leggere un chiaro indirizzo di *Public History*, soprattutto per quanto riguarda la sua incidenza civica e il ruolo ricoperto da storici e curatori nella ricostruzione della memoria pubblica collettiva presso il pubblico,

173 www.paesaggidellamemoria.it/chi-siamo/ (consultato l'11 maggio 2018).

174 *Statuto dell'Associazione “Paesaggi Della Memoria. Rete dei musei e dei luoghi di memoria dell'Antifascismo, della Deportazione, della Seconda Guerra Mondiale, della Resistenza e della Liberazione in Italia”*, p. 2, scaricabile all'indirizzo www.paesaggidellamemoria.it/chi-siamo/ (consultato l'11 maggio 2018).

individuando un'azione comunicativa condivisa che crei coerenza nei progetti e nelle iniziative di tutti i musei che la compongono. Le cifre comuni a tutti gli enti dell'associazione sono la valorizzazione dei luoghi della memoria e il legame con il territorio, che diventa esso stesso protagonista dell'esperienza del visitatore in quanto centro focale presso il quale si realizza la *living history* di Carl Becker, quella 'storia vivente' che permette di riscoprire ogni giorno il passato. Nello statuto si legge anche che una delle finalità condivise è "sviluppare nuove modalità di divulgazione dei contenuti veicolati dai luoghi, per assicurarne la migliore fruizione ai pubblici più diversificati, anche attraverso l'utilizzo dei nuovi media"¹⁷⁵: per raggiungere il maggior numero di pubblici possibile, quindi, si rivela necessario costruire un discorso storico veicolato tramite strategie comunicative digitali e multimediali.

Ad oggi, la rete è composta da 16 soggetti tra musei, parchi e altri luoghi della memoria: l'Aula della Memoria di Colle Ameno (Sasso Marconi), il Museo della Brigata Val di Vara (Calice al Cornoviglio), il Museo e centro di documentazione della deportazione e Residenza (Figline), il Museo della Fine della Guerra (Dongo), il Parco storico di Monte Sole (Marzabotto), il Museo Audiovisivo della Resistenza (Fosdinovo), il Museo della Resistenza di Bologna, il Museo Cervi per la storia dei movimenti contadini, dell'antifascismo e della Resistenza nelle campagne (Gattatico), il Museo della Resistenza Piacentina (Morfasso), il Museo Diffuso della Resistenza, della Deportazione, della Guerra, dei Diritti e della Libertà di Torino, le Stanze della Memoria (Siena), la Fondazione Villa Emma (Nonantola), il Museo della Repubblica di Montefiorino, il Museo Storico della Resistenza di Sant'Anna di Stazzema, l'Ecomuseo della Resistenza "Carlo Mastri" (Rivoli) e I sentieri della memoria, museo di storia contemporanea di Chiusa di Pesio. Tra tutti questi alcuni meritano una trattazione più approfondita.

Il Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza italiana.

Il museo sorge nel comune emiliano di Montefiorino all'interno della rocca medievale, simbolo del paese e della 'Repubblica partigiana' costituitasi nell'estate del 1944 tra le montagne delle province di Modena e Reggio Emilia, zona libera dall'occupazione tedesca. L'esperienza finì solo quarantacinque giorni dopo, quando un violento rastrellamento nazifascista costrinse le forze partigiane a disperdersi e lasciò in fiamme i paesi della zona. La narrazione storica del museo prende quindi le mosse dall'esperienza di questo governo repubblicano autonomo che ebbe eccezionali implicazioni militari, politiche e sociali, per poi spaziare nella storia del fascismo, dell'antifascismo e della Resistenza ma sempre cercando di mantenere intatto il legame tra l'esperienza locale e quella nazionale, intento che si evince nel nome stesso del museo. La valorizzazione del territorio e delle sue testimonianze storiche rimane sempre aderente alla memoria pubblica degli anni della guerra civile, a voler affermare un principio "caro a tutti coloro che hanno a cuore il sentire storico come fondamento della vita associata: che ogni storia particolare è anche, sempre, storia generale; e che, viceversa, ogni

175 *Ibid.*

grande storia, per essere capita, deve sapersi avvicinare agli uomini e alle donne in carne e ossa che l'hanno fatta.”¹⁷⁶



Figura 4. La rocca di Montefiorino, sede prima della prefettura fascista e poi del comando partigiano nell'estate del 1944. Fonte: www.resistenzamontefiorino.it (consultato l'11 maggio 2018)

Nella pratica, come si legge sul sito web,

Il Museo nasce dalla volontà di perpetuare e attualizzare le memorie, la conoscenza e il lascito ideale della lotta di liberazione attraverso un allestimento moderno, arricchito dalle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie e dalle più avanzate strategie espositive, ma non per questo insensibile alla tradizione e alla specificità dello spazio fisico (la rocca medievale) e dei luoghi (la zona libera) in cui il Museo si colloca¹⁷⁷.

Gli allestimenti museali sono certamente innovativi, poiché cercano di utilizzare l'ambiente a disposizione per inserire la collezione in percorsi narrativi integrati in cui entrambi questi elementi, lo spazio e gli oggetti, siano funzionali alla definizione del discorso storico. Tra l'altro, i reperti custoditi nel museo non sono numerosi e la collezione, pertanto, viene valorizzata da un percorso che si snoda in nove stanze ricche di allestimenti interattivi con informazioni di approfondimento e contestualizzazione, le storie personali di alcuni dei protagonisti della breve esperienza repubblicana e ricostruzioni ambientali nelle stanze del museo: in una di queste, ad esempio, si cerca di ricreare l'atmosfera dei boschi e delle montagne in cui i combattenti hanno vissuto in quel periodo. Inoltre, dal sito web è possibile accedere ad una visita virtuale del museo, come si vede in figura:

176 www.resistenzamontefiorino.it/index.php?pag=scopri_il_museo (consultato l'11 maggio 2018).

177 *Ibid.*

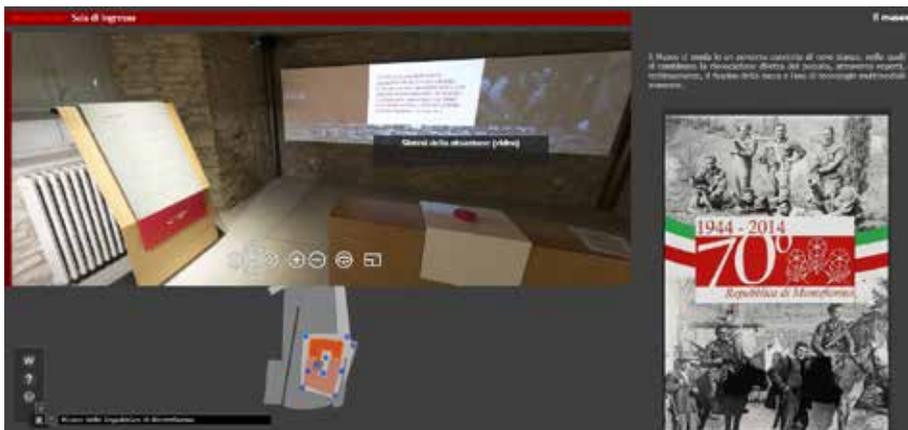


Figura 5. Visita virtuale del museo.

Fonte: www.resistenzamontefiorino.it (consultato l'11 maggio 2018)

Infine, tra le iniziative più interessanti proposte dal museo si segnalano la “Pastasciutta antifascista” e il camp di approfondimento sulla storia del ‘900 “*History Camp 2.0*. La resistenza si studia in Appennino”, pensato per le giovani generazioni. La “Pastasciutta antifascista” è stata proposta lo scorso 25 luglio, anniversario della caduta del regime fascista a seguito delle dimissioni presentate da Mussolini, nella piazza principale di Montefiorino, in ricordo della festa organizzata dai fratelli Cervi nel 1943 che, per l’occasione, offrirono piatti di pasta a tutto il paese¹⁷⁸. Si tratta di un’iniziativa pura di *Public History*, poiché tenta di coinvolgere tutta la cittadinanza in un’esperienza capace di coniugare pratiche di divulgazione storica che si svolgono all’esterno della comunità accademica e un’attività di intrattenimento popolare che ha come perno una componente culturale tipicamente italiana, vale a dire la pastasciutta. “*History Camp 2.0*”, invece, è un camp didattico che lo scorso anno ha raggiunto la sua seconda edizione, promosso da Arci Modena, Arci Reggio Emilia e Arci Emilia Romagna in partnership con il Museo di Montefiorino e Uisp Modena: un’esperienza della durata di cinque giorni durante i quali i ragazzi alternano momenti di studio e di didattica, legati soprattutto al fascismo, la Resistenza e i diritti civili, a opportunità di socializzazione come giochi, musica e visite sul territorio a ripercorrere le tappe della breve esistenza della Repubblica di Montefiorino. Anche in questo caso l’attività rientra pienamente nelle corde della *Public History*, poiché punta a offrire un’esperienza didattica posta all’interno di una cornice di fruizione in cui le nozioni storiche sono trasmesse con linguaggi atipici e in un ambiente a socializzazione informale e privo di stabili gerarchie.

Il Museo della Fine della Guerra a Dongo.

La storia del Museo della Fine della Guerra, inaugurato a Dongo nell’aprile del 2014, è assai tormentata e merita senza dubbio di essere osservata più da vicino, in quanto chia-

178 L’iniziativa parte in origine dal Museo Cervi di Gattatico, presso il quale la pastasciutta antifascista è un’usanza consolidata ormai da anni.

ro esempio di come le fratture interne alla memoria pubblica siano ancora evidenti e di come la *Public History* possa invece essere un valido strumento di risanamento. Dongo è una cittadina assai particolare perché, proprio tra le sue strade, il 27 aprile 1945 venne catturato Mussolini, in fuga insieme a Claretta Petacci e ad alcuni gerarchi (tra cui i ministri Pavolini, Mezzasoma e Liverani) a bordo di un convoglio tedesco. Dopo essere stato fermato per un'ispezione ad un posto di blocco istituito da una brigata partigiana, il Duce destituito venne riconosciuto e prontamente arrestato dal comandante della 52° Brigata Garibaldi, Pier Luigi Bellini, per poi essere fucilato insieme alla Petacci il pomeriggio seguente a Mezzegra, una località a poca distanza da Dongo. I gerarchi fascisti che lo accompagnavano furono giustiziati lo stesso giorno presso il lungolago. Come il comune emiliano che dette i natali a Mussolini, di cui ci occuperemo a breve, così anche Dongo deve fare i conti con un passato assai scomodo che, ogni anno, viene commemorato da alcuni nostalgici creando non pochi conflitti tra l'opinione pubblica.

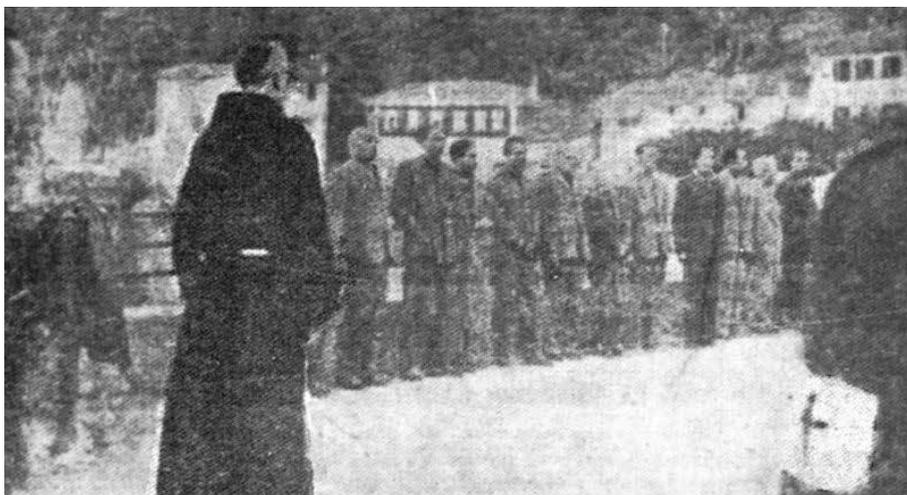


Figura 6. Padre Accursio Ferrari del vicino convento francescano dà l'assoluzione dei peccati ai gerarchi schierati sul lungolago prima della fucilazione.

Fonte: www.museofineguerradongo.it (consultato il 13 maggio 2018)

Palazzo Manzi, dove risiede attualmente il Museo della Fine della Guerra, già nel 1995 era stato assegnato alla memoria della guerra e della Resistenza, con l'istituzione del Museo della Resistenza Comasca in cui erano esposti cimeli, fotografie e documenti sulla lotta partigiana combattuta lungo le sponde del Lago di Como, poi sottoposto a ristrutturazione e riaperto sotto nuova denominazione nel 2014¹⁷⁹. Nel nome del museo è venuta così a mancare la parola 'Resistenza', per essere sostituita con un più generico 'Fine della Guerra' che lascia, in effetti, un'idea poco chiara delle finalità dell'ente e sembra quasi essere una mossa squisitamente politica, quasi all'insegna del *politically correct*. La scelta del cambio di denominazione è arrivata

179 www.museofineguerradongo.it/storia/ (consultato il 13 maggio 2018).

direttamente dal sindaco ed è stata giustificata come un'opportunità di marketing, ma parte dell'opinione pubblica, *in primis* la divisione locale dell'ANPI, ha sollevato le proprie critiche a quella che sembra essere una strategia politica di marginalizzazione dell'esperienza partigiana nel nord Italia¹⁸⁰.

Il nuovo museo raccoglie allestimenti multimediali pensati per “ridar colore e voce ai ricordi sbiaditi della Liberazione, attraverso moderne tecnologie interattive e un linguaggio che parli anche alle nuove generazioni”¹⁸¹, in grado di valorizzare le memorie e il patrimonio storico del territorio, contestualizzato nel più ampio panorama degli eventi italiani ed europei. Sulla scia delle nuove esperienze museali italiane, Dongo punta alla realizzazione di un museo diffuso che abbia come punto di partenza la collezione custodita a Palazzo Manzi ma che si snodi anche tra le valli e le montagne dei dintorni che ospitano vari luoghi della memoria della guerra. In modo simile a quanto è stato realizzato per MuseoTorino, è stato predisposto un percorso di segnaletica, suddiviso in quattro percorsi tematici, in cui vengono toccate le località chiave presso cui si sono svolte le vicende delle brigate partigiane attive tra il lago di Como e Lugano e presso cui si sono consumati i fatti che hanno condotto alla cattura e all'uccisione di Mussolini.

Per il Museo della Fine della Guerra sarebbe stato utile pensare all'intervento di un *public historian* in grado di gestire e trattare la memoria pubblica di Dongo ed armonizzare la sua percezione locale con quella nazionale, a partire proprio dalla scelta di un nome che sapesse valorizzarne il patrimonio storico ed evitare, allo stesso tempo, attriti con la memoria che la comunità locale conserva dei luoghi e degli eventi. Molto spesso, invece, la denominazione dei musei è sottratta ai comitati scientifici e lasciata ai vertici politici, che finiscono per adottare un orientamento che si discosta dai canoni deontologici del mondo accademico e, nei casi più gravi, le pratiche di recupero della memoria vengono strumentalizzate a tutti gli effetti dagli attori politici e portate nell'arena del conflitto partitico, come nel caso della manifestazione storico-rievocativa “La Colonna della Libertà” che illustreremo più avanti.

Museo Cervi e il progetto “Resist – Enza. La via della Libertà”.

Museo Cervi sorge presso il casolare di famiglia dei fratelli Cervi, a Gattatico (Reggio Emilia), e conserva la memoria dei sette fratelli antifascisti che trovarono la morte in una delle prime rappresaglie condotte dai militi repubblicani nel territorio emiliano nel dicembre del 1943. Proprio loro, all'indomani delle dimissioni di Mussolini, avevano offerto un piatto di pastasciutta ‘antifascista’ a tutto il paese, loro che da sempre si erano opposti con fermezza al regime e tra i primi nella zona presero le armi dopo l'armistizio dell'8 settembre, facendo della loro casa un ricovero per fuggiaschi e resistenti di ogni nazionalità.

180 S. De Agostini, *Como, nel nome del museo scompare la parola ‘Resistenza’ e arriva ‘fine guerra’*, 25 febbraio 2014, in www.ilfattoquotidiano.it (consultato il 13 maggio 2018).

181 *Ibid.*



Figura 7. Il sito web del progetto “Resist – Enza. La via della Libertà”.

Fonte: www.laviadellaliberta.it (consultato il 14 maggio 2018)

Tanti sono i progetti promossi dall’Istituto Cervi, l’ente che gestisce la casa-museo, che spaziano dalla divulgazione alla didattica passando per la ricerca, tutti finalizzati a trasformare quello che è stato un luogo di aggregazione delle forze antifasciste durante l’occupazione e nell’immediato dopoguerra in un luogo della democrazia che, ancora oggi, riesca a raccogliere gli ideali e i valori custoditi tra le mura di quel casolare, tra le cui mura riecheggia un ricordo che si è fatto pubblico e intimo allo stesso tempo. Tra questi merita una menzione a parte “Resist – Enza. La via della Libertà”, un progetto partito nel 2017 che intende valorizzare, collegare e mettere in rete i luoghi di memoria legati alla guerra e alla lotta partigiana sparsi per tutta la Val d’Enza, guardando al modello di un museo diffuso il cui patrimonio storico risulti intangibile e assimilato al territorio, composto di vari percorsi il cui asse centrale resta il fiume Enza, teatro delle vite di Alcide Cervi e dei suoi figli ma anche di tanti altri antifascisti, uomini e donne, italiani e stranieri, che lì hanno incrociato le loro vite¹⁸². I luoghi che si dispiegano lungo il percorso sono molti: il Museo Cervi a Gattatico, le terre di Canossa, il museo di Brescello, i luoghi della storia a Boretto, Poviglio, a San Polo Enza, Ciano e Bibbiano, che pur essendo testimoni di una storia comune non si erano mai uniti in rete prima dell’avvio del progetto, con il quale è stato messo all’opera lo studio di approfondimenti storici, ricerche e attività di collaborazione, coinvolgendo scuole, studiosi, turisti e tutto il pubblico in generale. Il visitatore, quindi, a partire dal sito web laviadellaliberta.it è chiamato a intraprendere un viaggio nella memoria che da digitale diventa reale, spostandosi dalla mappa virtuale ai percorsi presenti sul territorio, in cui le varie località sono collegate da una narrazione comune¹⁸³. Infatti, sul sito web del progetto, a fianco di una mappa interattiva, compare una storia suddivisa in quindici capitoli in cui i protagonisti, i partigiani Frank e Ivan, ricevono l’incarico di recuperare alcuni docu-

182 www.istitutocervi.it/2018/04/19/18471/ (consultato il 14 maggio 2018).

183 www.laviadellaliberta.it (consultato il 14 maggio 2018)

menti tedeschi fondamentali per sferrare un attacco congiunto nei pressi di Casina. I due viaggiano lungo l'Enza, imbattendosi in distaccamenti nemici e altri combattenti partigiani, per arrivare poi ad un epilogo inaspettato. La storia è costruita secondo il modello dell'ipertesto, per cui è possibile accedere a schede di approfondimento aventi ad oggetto eventi, luoghi e persone; dalla mappa si può passare subito alle schede oppure scegliere di visualizzare i 'segni di memoria', ovvero monumenti o targhe commemorative lungo il percorso, e i 'punti notevoli', altri luoghi d'interesse della zona.

Per creare una connessione empatica con il lettore-visitatore, la storia dei due partigiani è alternata a quella di una giovane donna dei giorni nostri che, attraverso le vicende narrate, ripercorre la storia della propria famiglia e rivive in un modo molto particolare i racconti che la nonna amava farle da bambina: ognuno può così immedesimarsi nella donna della storia, ricordando quando sulle gambe dei nonni ascoltava attento quei ricordi di vita vissuta ormai molto spesso andati dimenticati. Inoltre, viene sollecitata la partecipazione attiva del visitatore attraverso la ricerca di indizi nel testo, segnalati dall'icona di una lampadina, la cui risoluzione, se presentata in uno dei tre musei che partecipano all'iniziativa (Museo Castello di Canossa, Museo Cervi e Museo Peppone e Don Camillo), garantirà la consegna di un dono a riconoscimento dell'attenzione prestata.

Mirco Carrattieri, storico e componente dei Comitati Scientifici dell'Istituto Cervi e dell'Istituto per la Storia della Resistenza e della Società contemporanea (Istoreco), parlando del progetto sottolinea come esso possa essere iscritto nell'ambito delle operazioni di *Public History* e, per esteso, anche di *Digital Public History*, visto il buon utilizzo delle tecnologie digitali nell'esposizione e nella divulgazione della memoria storica del territorio locale:

Questa è un'operazione di public history, cioè di storia che si fa, non solo da parte degli studiosi per gli studenti, ma per e con un pubblico vasto. Questa operazione ha coinvolto fin dall'inizio i Comuni, le istituzioni e le comunità, per valorizzare ciò che possiedono e il modo in cui custodiscono la loro memoria. Questo è un materiale utile per il lavoro scolastico, per le commemorazioni degli eventi del calendario civile, un materiale aperto alle integrazioni e ai contributi, anche in forma di racconto che può venire dal pubblico¹⁸⁴.

Paragrafo 3. Il caso del museo nazionale del fascismo a Predappio. Tra *Public History* e memoria collettiva.

Un recente episodio, come il caso del Museo della Fine della Guerra a Dongo, riesce ad illustrare molto bene il rapporto problematico tra *Public History* e memoria

184 www.istitutocervi.it/2018/04/19/18471/ (consultato il 14 maggio 2018). Mirco Carrattieri dal 2015 è anche direttore del Museo di Montefiorino.

collettiva e come il coinvolgimento di un *public historian* di professione possa essere talvolta particolarmente utile nella costruzione di un museo. Si tratta della proposta di istituzione di un museo nazionale del fascismo, ad oggi ancora assente in Italia, a Predappio, la città natale di Mussolini in Emilia-Romagna, nei locali della ex Casa del Fascio e dell'Ospitalità. L'idea è stata avanzata dal sindaco di Predappio, Giorgio Frassinetti¹⁸⁵, nel 2014 e fin da subito ha alzato un polverone di critiche e resistenze da parte di alcuni esponenti della comunità storiografica italiana oltre che di altri soggetti pubblici, a causa dell'immagine ancora oggi controversa che ricopre il piccolo comune romagnolo nell'immaginario collettivo degli italiani¹⁸⁶. Almeno tre volte l'anno Predappio è meta di pellegrinaggi di nostalgici del fascismo, in occasione degli anniversari di nascita e morte di Mussolini (dal 1957 il corpo dell'ex Duce è sepolto nella cappella di famiglia del cimitero del paese) e in quello della marcia su Roma, che non mancano di indossare camicie nere e acquistare un souvenir per ricordare l'esperienza. Ad oggi, il discorso storico sul fascismo in quest'area sembra essere lasciato al piccolo museo costruito all'interno della casa natale di Mussolini, dove vengono tenute saltuariamente alcune mostre di interesse storico-artistico, e a negozi come "Predappio Tricolore Souvenir", che vende oggettistica e abbigliamento fascista con tanto di sito internet per l'e-commerce¹⁸⁷.

Tale iniziativa museale risponde ad una necessità percepita da buona parte della comunità locale, che la *Public History* potrebbe in effetti soddisfare, permettendo alla cittadinanza e, per estensione, all'interno paese, di superare le esperienze traumatiche che i nostalgici di Salò ogni anno portano a rivivere. Si tratta di fare i conti con un passato che, senza dubbio, è scomodo e di ridisegnare l'immagine che di Predappio si ha nella memoria collettiva, grazie alle capacità scientifiche e comunicative dei *public historians*¹⁸⁸. Il futuro museo del fascismo di Predappio rientrerà così tra quegli istituti culturali che

185 Il comune di Predappio ha nominato un comitato consultivo che, nel giugno del 2015, ha prodotto le "Linee guida per il progetto del museo storico previsto nell'ambito del riuso dell'ex Casa del Fascio e dell'Ospitalità di Predappio", che anticipano il progetto museale vero ed hanno la funzione di individuare possibili finanziamenti (a livello europeo, nazionale e regionale) e di esposizione dei criteri che avrebbero sotteso la progettazione. È possibile trovare il testo completo in M. Flores, *Predappio sì perché?*, 8 aprile 2016, in www.doppiozero.com (consultato il 23 aprile 2018).

186 Per un resoconto completo delle principali tappe del dibattito pubblico sulla costruzione del museo si veda M. Carrattieri, *Predappio sì, Predappio no... Il dibattito sulla ex Casa del fascio e dell'ospitalità di Predappio dal 2014 al 2017*, in "E-Review - Rivista degli Istituti Storici dell'Emilia Romagna in Rete", Dossier 6, 2018 (disponibile in www.e-review.it, consultato il 21 maggio 2018).

187 Il sito internet sfrutta il nome e l'immagine del Duce ed infatti è raggiungibile all'indirizzo www.mussolini.net/.

188 S. Noiret, *A proposito di Public History internazionale e dell'uso-abuso della storia nei musei*, cit.

si trovano a dover gestire un cosiddetto ‘patrimonio storico difficile’, secondo la definizione di Sharon Macdonald, poiché pur essendo indubbiamente riconosciuto come degno da ricordare, porta con sé conflitti inerenti la creazione di un’identità contemporanea condivisa e addirittura paura di provocare divisione sociale: quando il patrimonio storico-culturale è legato a determinate ideologie, si generano facilmente memorie contese e frammentazione sociale¹⁸⁹. Tutte “le comunità locali vogliono ritrovare la loro storia sul loro territorio”¹⁹⁰, riprenderne il possesso, soprattutto quando si confrontano con patrimoni storici difficili, e questo vale per tutte le Predappio del mondo.

Cinquanta storici provenienti da ventotto università e centri di ricerca si sono pronunciati a favore del progetto, sottoscrivendo un documento in cui si legge che “come storici riteniamo che la costruzione di un museo sul periodo fascista della storia italiana sia da valutare in modo positivo, considerate le garanzie di serietà, di rigore scientifico, capacità narrativa, ricchezza documentaria e capacità divulgativa e didattica che il sindaco Frassinetti ha sempre posto come requisiti necessari perché esso possa prendere corpo”¹⁹¹, e tra i firmatari troviamo anche lo storico Marcello Flores che in un articolo apparso su Doppiozero.com sostiene:

L'impressione generale che ho ricavato dalla discussione è che ci sia ancora, da parte soprattutto di chi si oppone al museo, una paura di parlare pubblicamente del fascismo attraverso una narrazione che si rivolga a chi non ne sa nulla o ne sa poco. È la paura che l'eventuale ignoranza del pubblico faccia prevalere un'interpretazione pericolosa del fascismo, o limitata, o errata, o parziale¹⁹².

Non sono certo parole che suonano nuove; anzi, riprendono l'impostazione autoreferenziale su cui sono impostati gli studi storici tradizionali. I *public historians*, invece, potrebbero farsi carico di un progetto certamente ambizioso da un punto di vista politico-culturale, che ha raccolto fin da subito importanti voci contrarie, come quella dell'ANPI. Secondo l'Associazione, un museo nazionale del fascismo, sito proprio nella città che dette i natali a Mussolini, rischierebbe di finire col celebrare la dittatura e l'uomo che ne è stato protagonista, provocando così una frattura all'interno della memoria storica del paese¹⁹³.

189 F. Bartolini, *L'esposizione dell'Olocausto all'Imperial War Museum: un'analisi comparativa per un'ipotesi di museo sulla storia del fascismo*, in “E-Review - Rivista degli Istituti Storici dell'Emilia Romagna in Rete”, Dossier 6, 2018 (www.e-review.it, consultato il 21 maggio 2018).

190 *Ivi*, p. 16.

191 *Museo del fascismo a Predappio, 50 storici si schierano col sindaco Frassinetti*, 18 febbraio 2016, in www.forlitoridatoday.it (consultato il 23 aprile 2018).

192 M. Flores, *Predappio sì perché?*, cit.

193 *Predappio, alla Casa del Fascio apre il museo sul Fascismo e gli altri totalitarismi: protesta l'Anpi*, 6 dicembre 2017, in www.ilmessaggero.it (consultato il 23 aprile 2018).

Un museo concepito in funzione della documentazione storica, e non della celebrazione del passato, ha il potenziale necessario per comunicare complesse forme narrative che potenzino la conoscenza pubblica di un periodo storico significativo come il ventennio fascista sfruttando diverse tecniche di *storytelling*, servendosi delle competenze di storici consapevoli del proprio ruolo sociale e che non temono di venir giudicati come politicamente di parte¹⁹⁴. Visto l'argomento delicato al centro del dibattito, come anche la difficoltà per l'opinione pubblica italiana di venire a patti con una scomoda eredità storica, è naturale che emergano sfide intorno alla proposta in questione, ma si tratta ora di capire che la storia non ha intenti celebrativo-ideologici. Resta soltanto da individuare quale sia il modo migliore di procedere. Noiret, ad esempio, illustra una possibile strategia che ha chiaramente al centro i *public historians* e i *digital public historians*:

The understanding of important and recent historiography debates and the capacity to deliver this knowledge using objects and digital technologies are essential preconditions for any museum. One should transpose the qualitative content of academic debates into visual forms of narrative. This passage from a written academic representation of history to multi-media storytelling in interactive spaces is undoubtedly a complex endeavor when looking at violent pasts. [...] Predappio needs an open museum 'closely bound with local history' [...]. Once polemics are settled, public historians will be able to concentrate on the 'making' of such an open project. This is now the next step¹⁹⁵.

Nel momento in cui si realizza un museo e si predispone la sua collezione viene avviato anche un processo di istituzionalizzazione di una narrazione dominante, recepita come ufficiale dall'opinione pubblica, è ciò apre ad una serie di problemi, soprattutto se il museo è finanziato dallo stato.

Ecco perché, nel contesto del nazismo e del fascismo, la definizione di "museo" e l'impiego di oggetti e collezioni è altamente problematica. Il ruolo universalizzante del museo rischia di trasmettere un messaggio equivoco sulle finalità e gli obiettivi di un display, rischiando di "sacralizzare" oggetti e idee che rappresentano la dittatura¹⁹⁶.

Se i contenuti del museo saranno sapientemente costruiti a partire dalle capacità scientifiche e comunicative della *Public History*, allora probabilmente avrà successo e i critici non potranno dirsi soddisfatti. Sempre Noiret, in tempi non sospetti, ricorda

194 S. Noiret, *A Museum of Fascism where Mussolini Was Born and Buried?*, 6 ottobre 2016, in <https://public-history-weekly.degruyter.com> (consultato il 23 aprile 2018).

195 *Ibid.*

196 F. Bartolini, *op. cit.*

come l'intento principale, da non perdere mai di vista quando si ha a che fare con luoghi simbolici di questo calibro, sia "favorire la conoscenza critica e professionale della storia del fascismo", al di là di opinioni o ideologie, per "aumentare il tasso di conoscenza pubblica sulla storia contemporanea italiana"¹⁹⁷. L'idea intorno cui sembra esserci maggiore condivisione, al momento, è quella di creare un centro di documentazione nazionale sul fascismo, e non propriamente un impianto museale, sulla falsariga del NS-Dokumentationszentrum, ovvero il Centro di Documentazione sul Nazismo che ha aperto i battenti nel 2015 a Monaco di Baviera¹⁹⁸. La Germania è stata infine in grado, anche se con difficoltà¹⁹⁹, di chiudere i conti con uno scomodo passato, per cui è certo legittimo auspicare lo stesso per l'Italia, se non altro per evitare la eco delle parole di Carl Becker: "our proper function is not to repeat the past but to use of it, to correct and rationalize for common use Mr. Everyman's mythological adaptation of what actually happened"²⁰⁰. Proprio la Germania sembra aver individuato il modello migliore per produrre rappresentazioni museali del nazional-socialismo vincenti, tanto che in sede accademica si parla dell'esistenza del cosiddetto "modello Germania" che, visti gli ottimi risultati apportati alla memoria pubblica tedesca del nazismo, potrebbe fungere da falsa riga per future installazioni museali del fascismo in Italia, a partire da Predappio.

A tal proposito, il recente studio analitico di Matteo Pasetti²⁰¹, promosso e finanziato da Ser.In.Ar. Forlì Cesena per mettere a disposizione del comune di Predappio dati e informazioni su musei analoghi realizzati in un paese in cui la guerra ha lasciato un'eredità altrettanto traumatica, dati che potrebbero essere d'ispirazione per la realizzazione dei contenuti del museo nazionale del fascismo, il cui progetto è stato commissionato nel 2016 sotto la denominazione di "Progetto scientifico e museografico dell'Esposizione Permanente presso l'ex Casa del fascio e dell'ospitalità di Predappio". Pasetti prende le mosse da una constatazione di tipo quantitativo, la presenza in Germania di più di un centinaio di installazioni museali dedicate alla storia del nazional-socialismo, sparsi un po' in tutto il paese ma con una concentrazione più elevata tra Berlino e l'ex zona occidentale. Ciò che accomuna tutte queste istituzioni è,

197 S. Noiret, *Per una "Public History" italiana nei luoghi della Guerra Civile (1943-1945)*, 2 novembre 2012, in www.sergenoiret.blogspot.it (consultato il 21 maggio 2018).

198 S. Noiret, *La public history italiana si fa strada: un museo a Predappio per narrare la storia del ventennio fascista*, 9 maggio 2016, in <https://dph.hypotheses.org> (consultato il 23 aprile 2018).

199 Per approfondire il dibattito scientifico tedesco in merito all'eredità del nazismo si veda: G. E. Rusconi (a cura di), *Germania: un passato che non passa. I crimini nazisti e l'identità tedesca*, Giulio Einaudi editore, Torino, 1987.

200 C. Becker, *Everyman His Own Historian*, cit., p. 235

201 M. Pasetti, "Modello Germania"? *Sulle rappresentazioni museali del nazional-socialismo*, in "E-Review - Rivista degli Istituti Storici dell'Emilia Romagna in Rete", Dossier 6, 2018 (www.e-review.it, consultato il 21 maggio 2018).

innanzitutto, la loro natura di ‘*memorial museums*’, ovvero di musei che custodiscono le memorie traumatiche (quali ad esempio il sistema concentrazionario del Reich) diffondendo al tempo stesso la conoscenza critica di un passato difficile, senza cadere in rappresentazioni apologetiche. Alla funzione commemorativa si associa poi quella narrativa, con l’inclusione di contenuti multimediali e interattivi, supporti digitali per i visitatori ed aree dedicate alla didattica e alla ricerca. Infine, i musei dedicati al nazionalsocialismo si contraddistinguono per la ricercata spazialità: tutti quanti sorgono in luoghi storicamente rilevanti, non in strutture per così dire ‘politica-mente neutrali’, mutando di segno una parte dell’architettura e della topografia della Germania di Hitler²⁰².



Figura 8 e 9. A sinistra, la ex Casa del Fascio e dell'Ospitalità a Predappio; a destra, parte del progetto per il museo realizzato dall'architetto Cuahutemoc Giancaterino. Fonte: Progetto scientifico e museografico dell'Esposizione Permanente presso l'ex Casa del fascio e dell'ospitalità di Predappio, reperibile nella sezione materiali in <https://e-review.it/osservatorio-predappio> (consultato il 21 maggio 2018).

Visti questi presupposti, un museo del fascismo in un luogo simbolico come Predappio non sarebbe necessariamente un passo falso, un monumento celebrativo al padre del Regime. Inoltre, se lo storico rinuncia alla propria funzione pubblica, il rischio che si cela dietro l'angolo è che la comunità di Predappio divenga preda della mitologia fascista e della sua apologia, delle commemorazioni nostalgiche, delle marce in camicia nera e di tutti i simboli che fanno da corredo. Quello che possiamo auspicare è che la creazione di

un museo diffuso sul territorio regionale anche grazie alle nuove tecnologie di rete [...], non è solo un bene per la professione degli storici in quanto tale, ma una necessità delle comunità locali oltre che l'unico modo per impedire a Mr. Everyman -nel nostro caso i nostalgici di Salò- di imporre il monopolio della storia o, meglio, delle loro favole anti-storiche nel territorio di Predappio²⁰³.

202 *Ibid.*

203 S. Noiret, *La public history italiana si fa strada: un museo a Predappio per narrare la storia*

Questo perché, nel bene o nel male, luoghi come Predappio saranno sempre polo di attrazione di migliaia di visitatori, nostalgici del regime, turisti o semplicemente curiosi, e si potrebbe allora saggiamente pensare a progetti culturali di storia pubblica capaci di veicolare riflessioni critiche del passato, accessibili anche a quella parte di pubblico che non ha conoscenze approfondite del fascismo e di Mussolini, riuscendo magari a spingerci oltre la patina attraente dei souvenir esposti nelle vetrine dei negozi.

Paragrafo 3.1. Predappio: storia o memoria?

Il dibattito, probabilmente, durerà ancora a lungo e non resterà confinato entro la sola comunità storica, arrivando ad inglobare tutta l'opinione pubblica, ma nonostante ciò sembra che almeno intorno ad una questione tutti concordino: la necessità di costruire in Italia un museo che narri la storia del Ventennio fascista, il cui impatto è stato tanto fondamentale da caratterizzare buona parte del XX secolo della storia italiana. Alcuni hanno proposto di realizzarlo in una grande città, Roma o Milano, in quanto luoghi significativi per l'ascesa del movimento fascista e teatro di numerosi momenti chiave della storia del Regime, sicuramente più attrezzati per gestire i flussi di visitatori e meno strumentalizzabili rispetto a Predappio. Ad oggi, il piccolo centro emiliano resta ugualmente il favorito poiché dispone dei locali adatti (l'ex Casa del fascio è una struttura enorme ed attualmente in disuso) e dei finanziamenti necessari, e infatti i lavori di ristrutturazione inizieranno alla fine di quest'anno.

Restano sicuramente alcuni interrogativi di fondo: quale narrazione del Ventennio fascista dovrebbe essere presentata tra le stanze dell'ex Casa del fascio? Si dovrebbe prediligere un'impostazione che tenda verso la storia o piuttosto verso la memoria? E quale nome sarà attribuito all'istituzione (il nome, inutile a dirsi, è anche una questione politica e qui, di politica, ce n'è in effetti molta)?

Il museo che sorgerà a Predappio dovrebbe essere gestito sfruttando al meglio tutti gli strumenti della *Public History*, perché è la sola impostazione che possa riuscire nel difficile compito di mediare tra memorie così contrastanti e rispondere agli interrogativi che abbiamo appena posto. I *public historians* si relazionano in primo luogo con il pubblico e, per tale ragione, il punto di partenza dovrebbe essere proprio questo: capire la composizione del pubblico e modellare di conseguenza la narrazione del museo. Predappio non è solo la città che ha dato i natali a Mussolini, è anche medaglia al valore per la Resistenza e, dal 1945, le amministrazioni comunali che si sono susseguite fino ad oggi si collocano tutte a sinistra dello spettro politico, segno evidente che la comunità locale ha scelto di rifiutare la propria eredità storica e l'immagine più recente di polo di attrazione per le esperienze neofasciste. Predappio parla e vuole essere guardata dal resto d'Italia non solo come meta di cortei di camicie nere e, in virtù di questo, la cittadinanza vorrebbe aver la possibilità di prendere parte al processo di ridefinizione della propria immagine pubblica in prima persona,

del ventennio fascista, cit.

accogliendo un museo del fascismo che sia costruito in modo da riportare ad unità la memoria collettiva della città. Il compito della *Public History*, allora, è quello di ascoltare e predisporre il futuro museo prediligendo la memoria piuttosto che la storia. Ciò significa che esso non dovrebbe limitarsi a narrare la storia del fascismo in Italia in senso cronologico e piuttosto tradizionale, interrompendosi al 1945 con la fine del secondo conflitto mondiale, ma dovrebbe includere anche la storia contemporanea della città. Una scelta senza dubbio audace in molti sensi.

In questo senso, lo storico Gianni Oliva propone di impostare il futuro museo in modo tale da avere sempre al centro Predappio in quanto nucleo urbano, partendo magari dalla storia di fine Ottocento per ripercorrere quindi le orme della Romagna fascista e del culto del Duce, arrivando ai giorni nostri e al turismo ideologico²⁰⁴. Il potenziale pubblico del museo allora non è soltanto la cittadinanza locale, ma include anche tutti quei pellegrini nostalgici che si recano ogni anno ad omaggiare il Duce e che dovrebbero essere pertanto concepiti come possibili visitatori.

Per quanto riguarda infine la scelta del nome, allo stato attuale il progetto porta la denominazione di “esposizione permanente”, a riprova del fatto che la realizzazione di un museo vero e proprio creerebbe quanto meno difficoltà in relazione all’istituzionalizzazione di una narrazione dominante del fascismo, come abbiamo già avuto modo di osservare, optando quindi per la strada più distaccata del centro di documentazione o dell’esposizione. Non sappiamo ancora come la denominazione verrà completata e a cosa il museo sarà intitolato, se direttamente al fascismo oppure no, e qui probabilmente entreranno in gioco motivazioni squisitamente politiche come per il Museo della Fine della Guerra a Dongo. Ciò che possiamo auspicare è che il comitato scientifico, ad oggi sciolto, possa essere nuovamente riunito una volta iniziati i lavori di ristrutturazione così da individuare da un lato i contenuti adatti e, dall’altro, ideare gli allestimenti migliori per riuscire nel difficile compito di rendere il museo un percorso di ricostruzione della memoria collettiva: non solo la memoria locale, la scomoda eredità storica di Predappio, ma anche quella dell’Italia stessa che, ancora oggi, fatica a risanare i contrasti sociali e politici che si ricollegano direttamente agli anni del Regime.

Paragrafo 4. Le rievocazioni storiche e il ruolo del *public historian*.

Il *revival* a carattere storico rientra tipicamente nell’area di competenze della *Public History* poiché ha a che fare con il desiderio di raccontare la storia nel presente, trasformando a tutti gli effetti la storia in *living history* e irrompendo nella realtà di Mr. Everyman, secondo il pensiero formulato dallo storico americano Carl Becker. Sono pratiche culturali collettive radicate nel contesto territoriale, che solitamente assumono la forma di festival, sfilate in costume, gare di contrade rionali, giochi e prove

204 G. Oliva, *Per un museo su Predappio*, in “E-Review - Rivista degli Istituti Storici dell’Emilia Romagna in Rete”, Dossier 6, 2018 (www.e-review.it, consultato il 24 maggio 2018).

d'armi, ricostruzioni di antichi mestieri e performance teatrali, che traggono ispirazione da un immaginario storico fortemente influenzato dai prodotti dell'industria culturale quali film e fiction.

Soprattutto nel nostro paese, senza dimenticare la lunga tradizione europea, le rievocazioni storiche sono assai diffuse a livello locale, dove vengono messe in scena esperienze di vita passata o eventi storici di grande rilievo strettamente legati al territorio, che attraggono ogni anno un numero consistente di partecipanti divenendo spesso anche un polo di attrazione turistica. In alcuni di questi *revival*, che possono interessare diverse epoche storiche a seconda della storia e della tradizione del luogo, viene espressamente richiesta la presenza di uno storico accademico, solitamente un docente, chiamato a svolgere funzioni di giudice o consulente esterno, a garanzia di una corretta ricostruzione storica degli allestimenti, dei costumi, delle espressioni verbali o della cucina dell'epoca. I medievalisti sono allora gli storici di settore tra i più richiesti, ma nonostante siano docenti e ricercatori a tempo pieno difficilmente avranno una conoscenza approfondita di tutti gli aspetti di vita quotidiana che il *revival* vuole ricreare, come ad esempio le relative tecniche di cucina, sia che sia chiamato a giudicare le contrade o i concorrenti che hanno dimostrato maggiore attenzione filologica, sia in qualità di consulente esperto. È qui, allora, che risiede lo *shift* di competenze tra storico e *public historian*, in quanto è a quest'ultimo che viene richiesta la conoscenza approfondita anche degli aspetti più inusuali di un determinato periodo storico, di lavorare sul campo alla ricostruzione storica e non chiuso in un'aula universitaria, agendo ad un livello piuttosto pratico.

Il *public historian* che intende trovare uno sbocco professionale nell'ambito dei *reenactment* come consulente deve avere certamente una ottima preparazione di base, ma anche competenze settoriali approfondite (costume, cucina, gestualità, cultura materiale etc.). Da un lato, il *revival* è sempre legato a un evento puntuale e quindi a un'epoca e un'ambientazione precisa (il matrimonio in una corte rinascimentale, un patto o statuto cittadino, una battaglia particolare etc.), dall'altro il raggio delle conoscenze che richiede è vasto: non solo la storia dell'evento in sé e le sue fonti, ma anche la contestualizzazione dell'episodio all'interno della sua lettura storiografica, il costume, cucina, la lingua, la gestualità, la cultura materiale, gli usi e le tradizioni etc.²⁰⁵.

Come osserva Salvadori, difficilmente il *public historian* ottiene queste competenze all'interno dei percorsi formativi tradizionali ed è necessario quindi andare ad attingere da esperienze che si svolgono fuori dall'accademia, presso associazioni culturali di rievocazioni storiche o semplicemente seguendo le proprie inclinazioni personali

205 E. Salvadori, *Il public historian e il revival: quale ruolo*, in (a cura di) F. Dei e C. Di Pasquale, *Rievocare il passato: memoria culturale e identità territoriali*, Pisa, PUP, 2017, p. 136.

e percorsi di apprendimento informali. Fermo restando la necessità di ampliare l'offerta universitaria esistente in materia di *Public History* e *reenactment*, attualmente resta problematico soprattutto il rapporto esistente tra la comunità storica ed i *revival* poiché, sempre seguendo Salvadori, per quanto l'interesse storico nei confronti di queste manifestazioni sia in attivo in quanto ad obiettivi di ricerca resta passivo il coinvolgimento diretto dello storico nei processi di organizzazione e promozione attiva dei *revival*, considerando che questi preferiscono tenere le distanze e limitarsi ad un misurato appoggio esterno, quasi si trattasse di eventi folkloristici che niente hanno da spartire con il rigore della storiografia accademica e possono essere lasciati al più sul livello dell'intrattenimento turistico.

Allo studioso tradizionale interessa non tanto e non certo il coinvolgimento in pratiche di rievocazione, quanto [...] lo stato dell'arte del *revival*, l'analisi dei temi e i periodi maggiormente rappresentati; la riflessione sul ruolo dello storico; il ragionamento sulla narrazione condivisa del passato e sulle pratiche della *public history* in un contesto di indagine. Anche se sembrano tematiche 'eccentriche' rispetto alla tradizione, così non è: si tratta di temi di indagine più che usuali nei settori di ricerca dello storico accademico e che quindi sono tranquillamente accettate dalla comunità scientifica di riferimento²⁰⁶.

Si continua a percepire insomma una separazione interna ancora alquanto rigida tra storici tradizionali e *public historian*, e solo quest'ultimi si relazionano con il *revival* consapevoli del suo potenziale di attrazione e di coinvolgimento di pubblico, di quel pubblico almeno che vuole riscoprire e recuperare parte del proprio passato mettendo in scena, a tutti gli effetti, la storia stessa rendendola viva. Considerata la peculiarità delle ricostruzioni storiche rispetto i fini della *Public History*, l'Università di Pisa ha realizzato un atlante delle manifestazioni storiche in Toscana in seno al più ampio progetto "Rievocare il passato: memoria culturale e identità territoriali". Si tratta di un censimento, il primo nel suo genere in Italia, delle manifestazioni storiche che si tengono annualmente nella regione, arrivando a registrare 140 eventi sparsi tra tutte le province, con il record detenuto dall'area metropolitana di Firenze. I ricercatori che hanno preso parte a questo progetto di *Public History*, consultabile all'indirizzo rievocareilpassato.cfs.unipi.it, lavorando con un'impostazione multidisciplinare, hanno preso in considerazione tutte quelle rievocazioni, durate anche una sola edizione, che prevedono la presenza di almeno uno dei linguaggi rievocativi, il più banale, ovvero la vestizione di un gruppo in abiti storici, attingendo a documenti e fonti iconografiche attendibili²⁰⁷. Il progetto non può chiaramente ancora dirsi completo e si prospettano, infatti, studi di approfondimento e l'ampliamento dei casi censiti. Il

206 Ivi, p. 137.

207 <http://rievocareilpassato.cfs.unipi.it/> (consultato il 21 maggio 2018).

professor. Fabio Dei, etnoantropologo dell'Ateneo pisano, ha sottolineato alcuni dei risultati emersi dall'indagine:

In generale è emerso che è la società civile, più che lo Stato, a promuovere le rievocazioni storiche. [...] Sono infatti manifestazioni che si collocano all'intersezione fra diverse e forme di cultura popolare, eventi in grado di coinvolgere un volontariato civile molto ampio, rendendo labili i confini tra il ruolo degli attori e quello degli spettatori. Non da ultimo, rappresentano una forma di divulgazione conoscitiva: se da un lato la storia rappresentata è talvolta più mitica che reale, dall'altro vi sono eventi filologicamente assai curati che si accostano alla logica dei musei e dei parchi di living history²⁰⁸.

Siamo quindi di fronte ad una società civile in possesso di un tessuto associazionistico diffuso e ben radicato nel territorio, interessato alla promozione di *revival* che aiutino a rendere nuovamente viva la storia locale, configurandosi come risorse importanti non solo dal punto di vista turistico ma anche per tutto quello che riguarda la valorizzazione del territorio.

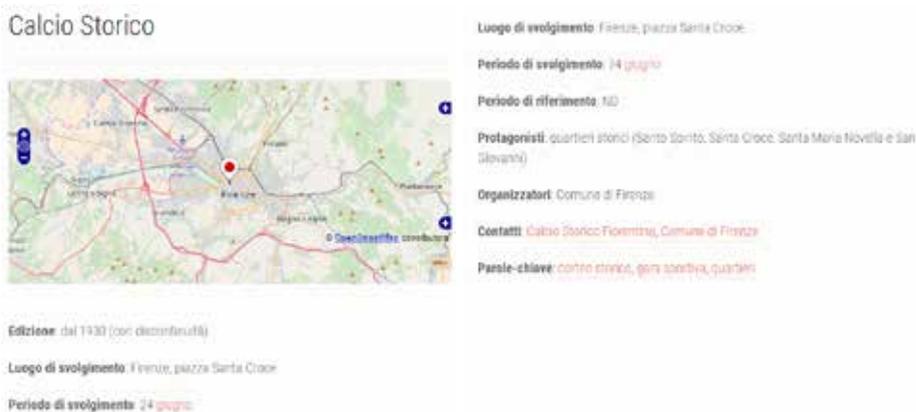


Figura 10 e 11. Screenshots della manifestazione “Calcio Storico” di Firenze, contenuta nell’Atlante, con mappa e scheda relativa.

Fonte: <http://rievocareilpassato.cfs.unipi.it/> (consultato il 21 maggio 2018).

Gli eventi censiti dall’atlante sono per lo più riconducibili alla storia medievale (non mancano infatti in Toscana borghi antichi che possono offrire lo scenario ideale per queste ricostruzioni), cui segue la storia moderna, quindi un periodo definito ‘multiepoca’²⁰⁹ e, infine, la storia contemporanea. La mappa generale che troviamo sul

208 Comunicato stampa, *Ecco l’atlante delle manifestazioni storiche in Toscana* dell’Università di Pisa, <https://www.unipi.it/index.php/lista-comunicati-stampa/item/9531-ecco-l-atlante-delle-manifestazioni-storiche-in-toscana> (consultato il 21 maggio 2018).

209 Rientrano nel periodo ‘multiepoca’ passati diversi, per lo più un mix di storia antica, medievale e moderna, in cui gli antichi romani e gli etruschi possono incontrare i soldati

sito web cerca di delineare il rapporto ecologico tra le diverse ricostruzioni storiche e il territorio, mettendo in luce la geografia umana e sociale dei singoli territori e le variabili antropologiche delle singole manifestazioni.

Tra gli eventi di storia contemporanea censiti trovano posto soprattutto ricostruzioni relative alla Seconda Guerra Mondiale, come le battaglie o la liberazione di aree occupate dai nazifascisti, e proprio in questo contesto l'apporto di un *public historian* può rivelarsi assai utile, non tanto in relazione alla ricostruzione esatta dei fatti quanto in funzione del ricongiungimento di memorie pubbliche contrastanti, come nel caso che andremo ad illustrare di seguito.

Paragrafo 4.1. Quando i luoghi della memoria entrano nell'arena politica. Il caso della manifestazione “La Colonna della Libertà” di passaggio a Cascina.

Quello che andremo ad illustrare a breve è, se vogliamo, il tipico caso di studio di *Public History*, perché emerge chiaramente come le pratiche di rievocazione della memoria storica possano diventare teatro di conflitti politici tra partiti, opportunità per trasportare il discorso storico all'interno dell'arena politica ed esporlo ad inutili strumentalizzazioni.

La Colonna della Libertà è una manifestazione storico-rievocativa organizzata dall'associazione Gotica Toscana, giunta ormai alla sua decima edizione, alla quale prendono parte mezzi storici risalenti alla Seconda Guerra Mondiale e partecipanti con indosso divise dell'epoca, per ricordare la colonna di veicoli alleati che nella primavera del 1945 raggiunse la Linea Gotica, ultima linea di difesa tedesca in Italia, rendendo possibile la liberazione delle regioni settentrionali²¹⁰. L'associazione, composta da appassionati e ricercatori, si propone di conservare e valorizzare la memoria storica del passaggio del fronte in Toscana e deve il suo nome proprio alle fortificazioni erette dall'esercito tedesco lungo l'Appennino tosco-emiliano nell'estate del 1944²¹¹. Nel corso delle varie edizioni, tutte svolte a cavallo del 25 aprile, la colonna ha attraversato varie zone d'Italia e per il 2018 ha interessato alcuni comuni toscani: partita da San Miniato, con transito da Pontedera e Cascina (tutti comuni in provincia di Pisa), la colonna di veicoli d'epoca si è diretta a Pisa per poi spostarsi nella provincia di Lucca, passando per Viareggio e Marina di Pietrasanta, arrivando alla destinazione finale, La Spezia. Per l'occasione, la sindaca leghista di Cascina Susanna Ceccardi ha organizzato, coinvolgendo il gruppo di rievocazione storica “Ultimo fronte 1945”, la ricostruzione di postazioni naziste presiedute da figuranti in divisa che, all'arrivo della colonna alleata, hanno messo in scena la ritirata. L'aggiunta di reparti di SS alla manifestazione storica, per volontà di un'amministrazione leghista, non è di certo passata inosservata tra le file della sinistra, e non è bastato l'intervento di un docente

napoleonici in eventi postmoderni in cui si coltivano identità fittizie e parallele.

210 La manifestazione è censita anche dall'atlante del progetto Unipi.

211 www.goticatoscana.eu/IT/ (consultato il 14 maggio 2018).

di storia contemporanea *super partes* per placare le polemiche. Mancando, nell'organizzazione dell'evento, l'apporto di una figura professionale che tirasse le redini della contestualizzazione storica e lasciando invece la gestione alla sola amministrazione comunale, sono chiaramente piovute le critiche da parte degli oppositori politici, che hanno immediatamente colto l'occasione per spostare l'interpretazione del contesto sul terreno squisitamente politico, contestando la presenza di forze naziste all'interno di una celebrazione per la liberazione del paese dall'occupante tedesco, in una zona che oltretutto ha vissuto in modo particolare la tragicità delle stragi nazi-fasciste. Dalle forze di sinistra la sindaca è stata quindi accusata apertamente di apologia del fascismo, arrivando a presentare un'interrogazione parlamentare sulla questione, la quale in risposta ha richiamato l'attenzione sugli scopi didattici dell'iniziativa²¹². Poco importa dove stia il torto e la ragione o quali fossero le reali intenzioni della prima cittadina, fatto sta che questo episodio ci ricorda quanto sia importante, in occasione di manifestazioni storiche che coinvolgono la cittadinanza, l'intervento di un *public historian* che sappia integrare la memoria pubblica legata al passato alle esigenze attuali, tenendo presenti le possibili criticità e le fratture esistenti tra memorie in contrasto tra loro. Il *public historian* si presenta allora non solo come esperto, ma anche come un mediatore capace di individuare la strategia comunicativa migliore per interagire con il pubblico di riferimento e nel contesto di fruizione del contenuto storico, scegliendo gli strumenti, i canali e il linguaggio migliore per rendere memorabile l'esperienza.

212 'Parata nazista' a Cascina, il sindaco: "Perché non contestano la presenza di figuranti tedeschi nei film di guerra?", 27 aprile 2018, in www.pisatoday.it (consultato il 14 maggio 2018).

Conclusioni

Il punto di vista di questa trattazione non è chiaramente quello di una storica o di una *public historian*, in quanto non mi trovo a possedere assolutamente una formazione di questo tipo, ma piuttosto quello di una studentessa di comunicazione pubblica ed istituzionale con una certa inclinazione per la comunicazione digitale e, nel mio piccolo, anche appassionata di storia. Ho voluto guardare alla *Public History* come fosse una possibile direzione della comunicazione storica ed istituzionale, in cui la relazione comunicativa è intessuta da enti e soggetti di varia natura, tra cui in modo particolare i musei e i luoghi di memoria, che cercano di solidificare nuovi rapporti con un pubblico molto eterogeneo (accademico e, soprattutto, non accademico) sfruttando a pieno le potenzialità dischiuse dai mezzi di comunicazione digitale.

Fino a non molto tempo fa non sapevo nemmeno cosa fosse la *Public History* e la mia idea di divulgazione storica al di fuori degli ambienti universitari ed accademici si limitava alla programmazione televisiva di History Channel e alle trasmissioni di Alberto Angela. È stato durante il corso di Storia sociale dell'età contemporanea, tenuto dal professor Conti, che mi sono imbattuta per la prima volta in questa disciplina, anche se di sfuggita per le ovvie limitazioni di tempo e spazio che riducono il tempo che è possibile dedicare ai vari argomenti durante le lezioni, e per fortuna è stato possibile dedicarle più attenzione grazie alle integrazioni fornite da un seminario, da cui tra l'altro ho ricavato molto materiale ed ispirazione per la redazione di questa tesi. Credo, pertanto, che sia stata presa al momento giusto la decisione di inserire permanentemente un seminario di *Public History* a corredo del corso, tenuto da docenti ed esperti esterni, in modo da ampliare l'orizzonte delle conoscenze storiche degli studenti e, perché no, appassionarli ancora di più a questo insegnamento che ha ancora tanto da offrire. Presenziando al seminario, ho avuto modo di riflettere sul fatto che la storia pubblica non è necessariamente terreno esclusivo degli storici ma, anzi, dato il suo assetto multidisciplinare e multiprofessionale, è interessata anche dai contributi apportati da comunicatori esperti in grado di individuare le tattiche e le strategie opportune, come pure i mezzi migliori, per veicolare contenuti storici di vario tipo, a seconda delle necessità.

La storia ha per molti l'aspetto di un vecchio libro coperto da un alto strato di polvere, ma spero di essere riuscita nel tentativo di comunicare tutti quei nuovi percorsi che la disciplina può seguire (e in effetti sta già seguendo) per svecchiarsi e rilanciarsi, sfruttando lo slancio dell'innovazione fornito dal mondo digitale. Oltre alla doverosa operazione di contestualizzazione e definizione della *Public History*, spero di aver

saputo valorizzarne i punti di forza e aver individuato alcuni spunti interessanti per futuri studi e approfondimenti, come nel caso della costruzione di brand museali, ma anche le caratterizzazioni digitali più interessanti, come la commistione tra la storia e la cultura pop contemporanea. Infatti, trovo che l'apertura della narrazione storica verso i prodotti dell'industria dell'intrattenimento, come videogiochi e serie tv, sia fonte di grandi opportunità, poiché dà modo di guardare al passato con una leggerezza (da non scambiare con superficialità) capace di rinverdirlo e renderlo apprezzabile anche da quella parte di pubblico che, per sua inclinazione, non sarebbe altrimenti interessata. Il grande successo di pubblico che ha riscontrato negli ultimi anni la fiction storica non deve trarre in inganno: i nuovi linguaggi e i più moderni canali di comunicazione adottati dal discorso storico sono sì piuttosto predisposti rispetto la dimensione ludica della storia, ma questa è sempre accompagnata da un consistente ed imprescindibile contributo civico. La *Public History* abbraccia, tra i propri obiettivi, l'intento di ricomporre certi fenomeni controversi del passato, come abbiamo visto nel caso del museo del fascismo di Predappio che, ancora allo stato progettuale, ha già risvegliato sentimenti contrastanti potenzialmente pericolosi per l'integrità dell'identità storico-culturale nazionale.

Soprattutto credo che sia arrivato il momento, per la comunità accademica, di non guardare più con ostilità e diffidenza alla comunicazione digitale applicata alla storia, spinta dal timore di perdere la propria autorità in materia, ma piuttosto di abbracciarla come una nuova occasione per sfuggire all'ostinata autoreferenzialità in cui molto spesso cade il settore. E allora ben vengano film, giochi o fumetti con ambientazione storica. Vorrei qui segnalare la progressiva diffusione di giochi da tavolo a tema storico come *Repubblica Ribelle: Montefiorino 1944-1945*, gioco prodotto dal Museo di Montefiorino e ad oggi ancora in fase di lavorazione, e pagine Facebook ludiche che trattano argomenti storici, anche attualizzandoli, con ironia e acume, come la nota pagina *Feudalesimo e Libertà* che diverte i suoi *followers* con richiami nostalgici alla società medievale. Se in questo modo ci allontaniamo dall'ambito della storia contemporanea, è in ogni modo interessante osservare come questa comunità si sia appropriata del linguaggio feudale, molto latineggiante, calandolo nella realtà quotidiana e rendendola un'operazione di *Public History* guidata non da storici ma da appassionati, che propongono con ironia, ma anche con un pelo di rassegnazione, di superare la crisi economica, politica e sociale odierna tornando ai fasti della società medievale. Tra le altre cose, proprio *Feudalesimo e Libertà* ha da poco proposto al pubblico un gioco da tavolo sulla Grande Peste del 1347. Si tratta, insomma, di saper raggiungere e appassionare il pubblico, senza per questo abbandonare i principi metodologici delle scienze sociali e l'attendibilità storica dei contenuti veicolati, e non a caso i *public historians* si pongono al servizio sia di istituzioni pubbliche che di soggetti privati.

In questo caso, lo storico pubblico che si pone al servizio del privato non sta necessariamente asservendosi ad interessi economici particolari o in qualche modo traden-

do il suo spirito professionale. E questo vale anche qualora egli lavori a progetti promossi da determinate fazioni politiche o amministrazioni cittadine. Semplicemente è un modo diverso di parlare di storia, diretto verso determinati obiettivi, come ad esempio la valorizzazione della storia aziendale oppure il ricongiungimento di certe memorie pubbliche frammentate, ma non per questo fuorviante o strumentale. Il *public historian* si mette al servizio di tutta la società nel suo insieme ed è in questo senso che si dovrebbe interpretare il suo ruolo pubblico.

I mezzi di comunicazione digitale sono oramai diventati un punto fermo della nostra società, tanto che essa viene definita proprio in funzione della loro pervasività ogni qualvolta sentiamo parlare di *network society* e, come evidenziano i dati Istat della tabella 1 riportata nel primo capitolo, sono sempre più utilizzati per ottenere informazioni riguardo a contenuti di qualsiasi tipo. Sono cambiati i canali di cui ci serviamo per reperire informazioni di attualità ma anche contenuti culturali, tanto che tutti ci siamo trovati a consultare una pagina Wikipedia almeno una volta, mentre le vie tradizionali risultano sempre meno battute. Quindi, anche per quanto riguarda la comunicazione storica, ritengo sia ormai imprescindibile l'adozione di mezzi digitali, sia per quanto riguarda gli allestimenti museali che per l'accesso alle fonti, e tutti i casi che ho avuto modo di analizzare conducono a questa constatazione: musei diffusi, ecomusei, visite virtuali, applicazioni per smartphone e siti web interattivi sono realtà e concetti ormai entrati a far parte del linguaggio storico e sono proprio figli della *Digital Public History*.

Bibliografia

- Barthes R., *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*, in “New literary history”, vol.6(2), 1975, pp. 237-272.
- Bauman Z., *Vita liquida*, Editori Laterza, Bari, 2009 (ed. or., *Liquid Life*, Polity Press, Cambridge, 2005).
- Beck U., *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci Editore, Roma, 2013 (ed. or., *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1986).
- Becker C., *Everyman His Own Historian*, in “The American Historical Review,” Vol. 37, n° 2 (January 1932), pp. 221-236.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica: arte e società di massa*, Einaudi, Torino, 2000 (ed. or., *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1955).
- Berners-Lee T., *Long Live the Web - A Call for Continued Open Standards and Neutrality* in “Scientific American”, dicembre 2010, pp. 80-85.
- Bodei R., *Fine delle filosofie della storia?*, in Gallerano N. (a cura di), *L'uso pubblico della storia*, FrancoAngeli, Milano, 1995, pp. 33-41.
- Bordoni C., *Società digitali. Mutamento culturale e nuovi media*, Liguori Editore, Napoli, 2007.
- Castells M., *Comunicazione e potere*, Egea, Milano, 2009, (ed. or., *Communication Power*, Oxford University Press, Oxford, 2009).
- Castells M., *Galassia Internet*, Feltrinelli Editore, Milano, 2002 (ed. or., *Internet Galaxy*, Oxford University Press, Oxford, 2001).
- Castells M., *La nascita della società in rete*, Egea, Miano, 2008 (ed. or., *The rise of the Network Society*, Blackwell Publishing Ltd, Oxford, 1996).
- Conti F., *Italia immaginata. Sentimenti, memorie e politica fra Otto e Novecento*, Pacini Editore, Pisa, 2017.
- Crasta M. e Monina G., *Istituzioni culturali: la storia e la “nuova” scrittura per il web*, in “Le Carte e la Storia”, n°2, dicembre 2007, pp. 5-16.

- Di Pietro I., *La comunicazione digitale per i musei: approcci metodologici e applicazioni a confronto*, in “Intrecci d’arte”, n°4, 2015, pp. 116-123.
- Estellés-Arolas E. e González-Ladrón-de-Guevara F., *Towards an integrated crowdsourcing definition*, in “Journal of Information Science”, XX (X) 2012, pp. 1-14.
- Favero C., *Storici digitali in Italia: riflessioni ed esperienze*, in “Memoria e Ricerca”, n° 47, settembre-dicembre 2014, pp. 183-197.
- Gallerano N. (a cura di), *L'uso pubblico della storia*, Angeli, Milano, 1995.
- Gallerano N., *Storia e uso pubblico della storia*, in Gallerano N. (a cura di), *L'uso pubblico della storia*, FrancoAngeli, Milano, 1995, pp. 17-32.
- Giddens A., *Le conseguenze della modernità*, il Mulino, Bologna, 1994 (ed. or., *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge, 1990).
- Habermas J., *Storia e critica dell'opinione pubblica*, Editori Laterza, Bari, 2002 (ed. or., *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1962).
- Halbwachs M., *La memoria collettiva*, Unicopli, Milano, 1987 (ed. or., *La mémoire collective*, Les Presses universitaires de France, Paris, 1950).
- Jedlowski P., *Memoria, esperienza e modernità. Memorie e società nel XX secolo*, Franco Angeli, Milano, 2002.
- Jedlowski P., *Memory and Sociology. Themes and issues*, in “Time and Society” vol 10(1), marzo 2001, pp. 29-44.
- Jenkins H., *Fan, blogger e videogamers*, Franco Angeli, Milano, 2008 (ed. or., *Fans, bloggers, and gamers. Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York, 2006).
- Jenkins H., Purushotma R., Weigel M., Clinton K. e Robison A.J., *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*, The MIT Press, Cambridge, 2009.
- Liotard J., *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli Editore, Milano, 2014 (ed. or., *La condition postmoderne*, Les Editions de Minuit, Paris, 1979).
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano, 2008 (ed. or., *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964).
- Miconi A., *Teorie e pratiche del web*, Il Mulino, Bologna, 2013.
- Molina G., *Storia digitale. Il dibattito storiografico in Italia*, in “Memoria e Ricerca”, n°43, maggio-agosto 2013, pp.185-202.

- Mosse G. L., *Le guerre mondiali. Dalla tragedia al mito dei caduti*, Editori Laterza, Roma, 2007 (ed. or., *Fallen Soldiers: Reshaping the Memory of the World Wars*, Oxford University Press, Oxford, 1990).
- Noiret S., “Public History” e “storia pubblica” nella rete, in Mineccia F. e Tomassini L. (a cura di), *Media e storia*, numero speciale di “Ricerche storiche”, anno XXXIX, n°2-3, maggio-dicembre 2009, pp. 275-327.
- Noiret S., *A proposito di Public History internazionale e dell'uso-abuso della storia nei musei*, in “Memoria e Ricerca”, n°54, gennaio-aprile 2017, pp. 3-20.
- Noiret S., *Immagini in rete di un'esecuzione: Beit Hanina, Gerusalemme, 8 marzo 2002*, in “Memoria e Ricerca”, n°20, 2005, pp. 169-195.
- Noiret S., *La “nuova storiografia digitale” negli Stati Uniti (1999-2004)*, in “Memoria e Ricerca”, n°18, gennaio-aprile 2005, pp. 169-185.
- Noiret S., *Y a-t-il une histoire numérique 2.0?*, in Genet J. e Zorzi A. (a cura di), *Les historiens et l'informatique. Un métier à réinventer*, Collection de l'École française de Rome – 444, Rome: École française de Rome, 2011, pp. 235 – 288.
- Olick J. K. e Robbins J., *Social Memory Studies: From “Collective Memory” to the Historical Sociology of Mnemonic Practices*, in “Annual Review of Sociology”, vol. 24, 1988, pp. 105-140.
- Ortoleva P., *Storia e mass media*, in Gallerano N. (a cura di), *L'uso pubblico della storia*, FrancoAngeli, Milano, 1995, pp. 63-82.
- Parolin L., *Come cambia il concetto di “autorità accademica” con la rete*, in “Memoria e Ricerca” n° 9, gennaio-aprile 2002, pp. 169-172.
- Porciani I., *What Can Public History Do for Museums, What Can Museums Do for Public History?*, in “Memoria e Ricerca”, n°54, gennaio-aprile 2017, pp. 21-39.
- Propp V., *Morfologia della fiaba*, a cura di Bravo G. L., Torino, Einaudi, 1988.
- Salvadori E. e Simi M., *Beni culturali e ambienti virtuali: sfide e problemi di un assato a tre dimensioni*, in “Memoria e Ricerca”, n°34, 2010, pp. 172-186.
- Salvadori E., *Il public historian e il revival: quale ruolo*, in Dei F. e Di Pasquale C. (a cura di), *Rievocare il passato: memoria culturale e identità territoriali*, Pisa, PUP, 2017, pp. 131-138.
- Scanagatta M., *Public History e diffusione sociale della storia: la fotografia come fonte privilegiata*, in “Rivista di Studi di Fotografia”, n°5, 2017, pp. 30-52.
- Thomas III W. C., *Interchange: The Promise of Digital History*, in “The Journal of American History”, n°95(2), September 2008, pp. 452-491.

- Tönnies F., *Comunità e società*, Editori Laterza, Roma – Bari, 2011 (ed. or., *Gemeinschaft und Gesellschaft. Abhandlung des Communismus und des Socialismus als empirischer Culturformen*, Fues, Leipzig, 1887).
- Van Dijk J., *Sociologia dei nuovi media*, il Mulino, Bologna, 2002 (ed. or., *The Network Society. An Introduction to the Social Aspects of New Media*, London, Sage, 1999).
- Wellman B., *Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Networking*, in “International Journal of Urban and Regional Research”, vol. 25.2, giugno 2001, pp. 227-252.

Sitografia

Afterthoughts. Roy Rosenzweig: Everyone a Historian, in www.chnm.gmu.edu/survey/.

Ayers E. L. e Thomas III W. G., *The Differences Slavery Made: A Close Analysis of Two American Communities*, in www2.vcdh.virginia.edu/AHR/.

Bartolini F., *Lesposizione dell'Olocausto all'Imperial War Museum: un'analisi comparativa per un'ipotesi di museo sulla storia del fascismo*, in "E-Review - Rivista degli Istituti Storici dell'Emilia Romagna in Rete", Dossier 6, 2018 (www.e-review.it).

Comunicato stampa, *Ecco l'atlante delle manifestazioni storiche in Toscana* dell'Università di Pisa, <https://www.unipi.it/index.php/lista-comunicati-stampa/item/9531-ecco-l-atlante-delle-manifestazioni-storiche-in-toscana>.

De Agostini S., *Como, nel nome del museo scompare la parola 'Resistenza' e arriva 'fine guerra'*, 25 febbraio 2014, in www.ilfattoquotidiano.it.

Flores M., *Predappio sì perché?*, 8 aprile 2016, in www.doppiozero.com.

Gola E., Guerrieri A., Ilardi E. e Capaldi D., *Insegnare la Storia con le serie TV. Il medioevo visto con gli occhi de Il trono di spade*, in "RiMe - Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea", n°1/I n.s., dicembre 2017, pp. 153-189 (<http://rime.cnr.it/2012/>).

Grandi E. e Ruiz É., *Ce que le numérique fait à l'historien.ne*, *Diacronie* [Online], n° 10, 2 | 2012, documento 1, in www.journals.openedition.org/diacronie/2780.

<http://raccoltanormativa.consiglio.regione.toscana.it/>

<http://rievocareilpassato.cfs.unipi.it/>

<https://blog.qmee.com>

Indagine sui musei e gli istituti similari, anno 2016, in www.istat.it.

Intini E., *Le foto storiche ritoccate (e smascherate)*, 3 luglio 2015, in www.focus.it.

Lupo M., *Il cellulare diventa una guida turistica*, 24 giugno 2011, in www.lastampa.it/cronaca.

Manifesto Strategico degli Ecomusei Italiani, in <http://www.ecomuseo.casentino.toscana.it>.

- Museo del fascismo a Predappio, 50 storici si schierano col sindaco Frassinetti*, 18 febbraio 2016, in www.forlitolitoday.it.
- Nielsen J., *The 90-9-1 Rule for Participation Inequality in Social Media and Online Communities*, 9 ottobre 2006, in www.nngroup.com.
- Noiret S., *A Museum of Fascism where Mussolini Was Born and Buried?*, 6 ottobre 2016, in <https://public-history-weekly.degruyter.com>.
- Noiret S., *Digital Public History: Bringing the Public Back In*, 23 aprile 2015, in www.public-history-weekly.degruyter.com.
- Noiret S., *La public history italiana si fa strada: un museo a Predappio per narrare la storia del ventennio fascista*, 9 maggio 2016, in <https://dph.hypotheses.org/>.
- Noiret S., *Per una "Public History" italiana nei luoghi della Guerra Civile (1943-1945)*, 2 novembre 2012, in www.sergenoiret.blogspot.it.
- O'Reilly T., *What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 30 settembre 2005, in www.oreilly.com.
- Oliva G., *Per un museo su Predappio*, in "E-Review - Rivista degli Istituti Storici dell'Emilia Romagna in Rete", Dossier 6, 2018 (www.e-review.it).
- Ottaviano C., *La "crisi della storia" e la Public History*, in "RiMe - Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea", n°1/I n.s., dicembre 2017, pp. 41-56 (<http://rime.cnr.it/2012/index.php>).
- Panther L., *Pictured: Fascinating World War One photographs mixed with today's modern landscapes*, 19 aprile 2014, in www.mirror.co.uk.
- 'Parata nazista' a Cascina, il sindaco: "Perché non contestano la presenza di figuranti tedeschi nei film di guerra?"*, 27 aprile 2018, in www.pisatoday.it.
- Pasetti M., *"Modello Germania"? Sulle rappresentazioni museali del nazionalsocialismo*, in "E-Review - Rivista degli Istituti Storici dell'Emilia Romagna in Rete", Dossier 6, 2018 (www.e-review.it).
- Predappio, alla Casa del Fascio apre il museo sul Fascismo e gli altri totalitarismi: protesta l'Anpi*, 6 dicembre 2017, in www.ilmessaggero.it.
- Report *Cittadini, imprese e ICT*, 21 dicembre 2017, in www.istat.it.
- Salvadori E., *Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina*, in "RiMe - Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea", n°1/I n.s., dicembre 2017, p. 57-94 (<http://rime.cnr.it/2012/index.php>).
- Simon N., *The Participatory Museum*, in www.participatorymuseum.org.

Sitzia E., *Narrative theories and learning in contemporary art museums: A theoretical exploration*, in “Stedelijk Studies”, Issue #4: Between the Discursive and the Immersive, 2016 (<https://www.stedelijkstudies.com>).

Uffizi, nuovo logo e sito internet “anti-bagarini”, 27 settembre 2017, in www.firenze.repubblica.it.

Valsania M., *Netflix: 8,3 milioni di nuovi abbonati trimestrali e nuovi record in Borsa*, 23 gennaio 2018, in www.ilsole24ore.com.

Wojdon J., *Who Owns the Museum Narrative?*, 29 marzo 2018, in www.public-history-weekly.degruyter.com.

www.webfoundation.org

www.callofduty.com

www.cenobium.isti.cnr.it

www.censis.it

www.cliomediaofficina.it

www.flickr.com

www.goticatoscana.eu/IT/

www.istat.it

www.istitutocervi.it

www.laviadellaliberta.it

www.mondodox.it

www.museodiffusotorino.it

www.museofineguerradongo.it

www.netflix.com

www.paesaggidellamemoria.it

www.resistenzamontefiorino.it

www.sites.google.com/view/drops-platform/home

www.stories.dataninja.it/themigrantsfiles/

www.straginazifasciste.it

www.treccani.it

www.valley.lib.virginia.edu/

Zane M., *Father and Son, quando un museo archeologico si inventa un videogame*, 25 gennaio 2017, in www.wired.it.