

# Esperienze di digital public history

Panel costituito da interventi singoli

INTERVENTO 19.1

## Il campo estivo di storia digitale e pubblica del L.U.Di.Ca

Giampaolo Salice

Università degli studi di Cagliari, giampaolo.salice@unica.it

### ABSTRACT

Dal 2019 il LUDiCa, laboratorio di umanistica digitale dell'Università di Cagliari, sperimenta l'interazione tra metodologie della ricerca umanistica e strumenti computazionali. Il laboratorio prevede una fase più teorica e una pratica, denominata campo estivo e che prevede il trasferimento degli studenti partecipanti sul territorio, per lavorare insieme alla descrizione digitale e pubblica del patrimonio materiale e immateriale della comunità ospite. Questo contributo riassume brevemente genesi e struttura nella prima edizione del Campo estivo, nel 2019.

### PAROLE CHIAVE

Laboratori, umanistica digitale, storia digitale, Università di Cagliari

### 1. PERCHÉ UNA DIDATTICA DIGITALE

La dematerializzazione è uno dei temi cruciali del tempo presente. Il processo è imponente e pervasivo. Gli individui e le collettività generano incessantemente informazioni e masse di dati in formato digitale.

Non c'è settore della società che non subisca le conseguenze di questa tendenza all'iper-produzione di contenuti<sup>1</sup>.

È un processo cruciale tutt'altro che privo di coni d'ombra. Le società non sono ancora attrezzate alla gestione consapevole di queste informazioni; ancora scarsamente diffusa è la sensibilità in merito all'adozione di buone pratiche di generazione, descrizione, conservazione, integrazione delle informazioni su supporto elettronico; la generazione di collezioni vaste è spesso caratterizzata da particolarismo descrittivo, da progettualità di tipo verticale, sviluppate in ambienti chiusi, attraverso formati, software e hardware di tipo proprietario.

Il tema interroga i ricercatori del campo umanistico, inclusi naturalmente gli storici: i contesti entro cui i documenti vengono generati e rinvenuti sono elementi essenziali per l'interpretazione storica di una fonte; le regole attraverso le quali le fonti vengono descritte, pubblicate e rese disponibili impattano sulla loro interpretazione e hanno un valore epistemologico, perché possono ridefinire i contorni della disciplina e il profilo del mestiere di storico.

Questi argomenti convincono sempre più della necessità come storici e come umanisti di operare alla intersezione tra metodologie della ricerca e strumenti computazionali. Forse ancora più persuasiva è la constatazione che ormai qualsiasi storico è digitale. Tutti o quasi tutti facciamo uso di banche dati bibliografiche elettroniche, di collezioni d'arte, museali, archeologiche o documentali disponibili sulle reti<sup>2</sup>.

Descrivere, interpretare, riutilizzare, citare, conservare e integrare nel tempo queste informazioni sono operazioni non semplici, che pongono davanti a questioni di complessità crescente, per affrontare le quali è necessario adottare approcci consapevoli, dotarsi di capacità progettuali, sviluppare tecnologie dedicate. È l'intero sistema di formazione pubblica a doversi riformulare anche intorno a simili questioni, che non sono di natura solo tecnica, ma anche e soprattutto etico-civile e pubblica. La conservazione delle informazioni su formato elettronico non tocca solo l'ambito della tutela del patrimonio culturale materiale e intangibile, investendo anche quello dei diritti individuali e collettivi. Lo stato generale e particolare della cosiddetta digitalizzazione attiene allo stato generale dei diritti e dunque allo stato di diritto. Scuole e Università sono spazi geneticamente vocati alla discussione critica di simili questioni.

Una discussione critica che è efficace e ha senso quando nasce e si trasforma dalla sperimentazione personale, diretta, non mediata tra persone e macchina, tra le nude necessità dell'analisi umanistica e gli strumenti di calcolo, tra gli interrogativi e i metodi della ricerca e le potenzialità dispiegate dai software.

---

1 Fiormonte, «Scrivere e produrre».

2 <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2009/what-is-digital-history>

Nel discorso sul digitale prassi e teoria sono inestricabilmente legate. Non esiste discorso credibile sul digitale al di fuori di questo legame, di questa dimensione che mescola teoria e prassi. Si tratta di convinzioni diffuse. Ne fanno prova le ormai numerose esperienze che in tutto il mondo consentono una pratica effettiva delle *digital humanities*, sia sul campo della ricerca che in quello della formazione<sup>3</sup>. L'innesto delle *digital humanities* nella didattica ha spinto molte università ad ampliare l'offerta formativa, introducendo insegnamenti di storia e umanistica digitale, attivando corsi di laurea, laboratori, master in *digital humanities*<sup>4</sup>. Questo sforzo economico e organizzativo appare particolarmente efficace quando riesce a generare ambienti computazionali accessibili anche agli studenti. La partecipazione attiva delle generazioni più giovani può trasformare la didattica in spazio e momento ulteriore di sperimentazione, sviluppo e discussione critica del rapporto tra studi umanistici e strumenti digitali, con uno sguardo rivolto al lavoro più importante che gli studenti sono chiamati a realizzare: la tesi di laurea, di master o di dottorato.

## 2. NASCITA DI UN LABORATORIO

Alla luce di simili riflessioni, generate da un dibattito internazionale ormai non più limitato al mondo anglosassone, esteso oltre il mondo accademico abbiamo provato a ridefinire tra 2015 e il 2018 i corsi di Storia della Sardegna della facoltà di Lettere e di Storia moderna e Analitica Storica dei luoghi della facoltà di Architettura dell'Università di Cagliari. Piccoli esperimenti didattici che ci hanno convinto della opportunità di dare vita a un laboratorio didattico di approccio al campo vasto dell'umanistica digitale.

È nato così il LUDiCa<sup>5</sup>, la cui prima edizione è del 2019, in un contesto nazionale italiano già caratterizzato da vivacità e proposte mature su questo versante<sup>6</sup>. LUDiCa è concepito come spazio di impiego combinato di immaginazione e sperimentazione, di teoria e pratica, di conoscenze e saperi tecnici applicati a casi di studio puntuali. Combinazioni che a Cagliari sono facilitate dall'ecosistema digitale DH.UNICA.it.

---

3 Ciotti e Crupi, *Dall'Informatica umanistica alle culture digitali. Atti del convegno di studi (Roma, 27-28 ottobre 2011) in memoria di Giuseppe Gigliozzi*.

4 In Italia pionieristica è la laurea in informatica umanistica dell'Università di Pisa. Per un quadro aggiornato della didattica universitaria italiana in tema di DH vedi:  
<http://www.aiucd.it/didattica/>

5 Acronimo di Laboratorio di Umanistica Digitale università di Cagliari. Vedi <https://ludica.dh.unica.it/>

6 Ad esempio il Laboratorio di Cultural digitale dell'Università di Pisa, il *Public History Lab* dell'Università di Cagliari o quello dell'Università di Macerata.

Una piattaforma sulla quale si trova installata una serie di applicativi cross-mediali che consentono di descrivere professionalmente (cioè attraverso tassonomie normalizzate e modelli di scheda descrittiva elaborati ad hoc) oggetti digitali di qualsiasi natura: fotografie, documenti d'archivio, film, audio, mappe, software, architetture, oggetti d'arte, etc.

Una volta metadati gli oggetti possono essere geolocalizzati, organizzati per temi, per collezioni e pubblicati in rete con livelli differenziati di accesso. Solo i progetti finiti sono accessibili al pubblico; le risorse in lavorazione sono disponibili ai ricercatori impegnati nel progetto che le ha generate.

Il DH.UNICA.it, che ora è gestito dall'omonimo Centro Interdipartimentale per l'Umanistica Digitale, riserva uno spazio specifico alla didattica, nel quale vengono generati, organizzati, conservati e pubblicati i materiali di studio degli studenti del LUDiCa e degli altri laboratori integrati nel Centro.

### 3. DAL DIGITALE AL PUBBLICO: IL CAMPO ESTIVO

LUDiCa si articola in due momenti: la *bottega digitale*, in cui si apprendono i rudimenti teorici e pratici della trans-disciplina, e il campo estivo, che sposta il laboratorio sul territorio e dentro una dimensione partecipata dalla comunità che lo ospita<sup>7</sup>. In questo modo l'umanistica digitale si mescola a quella pubblica.

La comunità, i suoi patrimoni culturali tangibili e immateriali, sono occasione per praticare metodi e strumenti acquisiti nella prima fase del laboratorio. Il campo estivo dura una settimana e si tiene normalmente tra giugno e luglio. Il Comune ospitante fornisce una serie di facilitazioni, tra cui lo spazio operativo e di lavoro, dotato della tecnologia necessaria a una ventina di persone per lavorare in rete, ciascuno col proprio *personal computer* e con l'ausilio di macchine fotografiche, scanner, videocamere, microfoni e altri dispositivi di acquisizione di informazioni.

L'obiettivo del campo è descrivere cento oggetti con cui raccontare la storia di lungo periodo del luogo che ci accoglie. La selezione degli oggetti viene fatta grazie allo studio della bibliografia, con indagini sugli archivi statali, comunali e parrocchiali, grazie al confronto con la popolazione, sentendo gli amministratori, le persone per strada, sulla piazza o quelle che incuriosite si recano nello spazio operativo del laboratorio. Si raccolgono indicazioni, fotografie private, in certi casi vengono realizzate interviste per documentare memorie orali su luoghi, vicissitudini, leggende comunitarie.

---

7 Il campo estivo viene realizzato nel quadro di specifiche convenzioni tra il Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali e gli enti pubblici e privati interessati ad ospitare il laboratorio. Convenzioni sono state sottoscritte col Comune di Nuraminis, col Comune di Orani e la Fondazione Costantino Nivola.

Le interviste diventano anch'esse oggetti informativi da metadattare. L'indagine interessa sia lo spazio urbano (architetture civili e religiose, assi viari, monumenti) che quello rurale, dove gli studenti guidati dai residenti si recano a visitare chiese campestri, nuraghi, sepolture, ruderi di insediamenti abbandonati e così via.

Le informazioni raccolte vengono descritte attraverso schede descrittive generate dagli stessi studenti. Si utilizza il software Omeka, installato sull'ecosistema del DH.UNICA.IT. La metadattazione avviene in presa diretta, mentre sono ancora attivi raccolta dati e dialogo col pubblico, che può assistere e contribuire alla compilazione dei campi.

Sempre attraverso Omeka ogni oggetto viene geolocalizzato e le cento schede possono essere organizzate per categorie, tematizzate per argomento, infine pubblicate come portale web. La forma e l'articolazione del portale, con le schede di metadattazione e le categorie di classificazione vengono decise nel primo giorno del campo, dunque prima dell'avvio della campagna di raccolta dati. Nella sera del sabato, che chiude l'intensa settimana di lavoro, i risultati della ricerca e il portale vengono presentati al pubblico raccolto in piazza<sup>8</sup>.

#### 4. REALIZZAZIONE ED ESITO

Il campo estivo LUDiCa 2019 si è svolto nell'ambito della convenzione sottoscritta nel 2019 dal Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni culturali e dal Comune di Nuraminis. A tal fine, l'amministrazione comunale, guidata dall'allora sindaca Mariassunta Pisano, ha messo a disposizione le risorse necessarie per garantire a venti studenti il vitto settimanale e la sala convegni del Monte Granatico come base operativa del campo. Oltre che dalla popolazione, gli studenti LUDiCa sono stati guidati da specialisti di campi disciplinari diversi, che hanno offerto in loco approfondimenti di carattere teorico e pratico su metodi, strumenti e nozioni utili alla ricerca in corso, sia d'ambito umanistico e attinenti a spazi e oggetti indagati, sia d'ambito computazionale e relativi alla gestione degli aspetti più tecnici del lavoro di descrizione e pubblicazione<sup>9</sup>.

---

8 Gli esiti del campo estivo 2019 sono consultabili su <https://ludica.dh.unica.it/laboratorio/ludica19/>

9 Sono intervenuti al campo estivo 2019: Eleonora Todde (docente di archivistica digitale UniCa), Alessandro Capra (agile coach), Jorma Ferino (direttore di SJM Tech), Roberto Ibba (Public history lab UniCa), Mauro Salis (storico dell'arte UniCa), Marcello Schirru (storico dell'architettura UniCa) Davide Mamusa (Unimore, pilota drone)

La convenzione ha aperto uno spazio di collaborazione anche con la Soprintendenza Archeologica di Cagliari, impegnata negli stessi giorni in un cantiere archeologico nello stesso comune, e ha permesso l'avvio di una campagna di scavo della tomba bizantina nella regione di San Costantino del comune di Nuraminis, in agro di Villagreca, affidata all'Università di Cagliari e alla direzione scientifica di Rossana Martorelli. Per queste ragioni nel corso dell'appuntamento di chiusura del campo estivo la popolazione ha potuto conoscere non solo i risultati realizzati dal LUDiCa, ma anche quelli conseguiti dalle due campagne di scavo attive nel paese.

I risultati del laboratorio sono stati pubblicati in un sito web dedicato, che è a disposizione della comunità e del pubblico e costituisce una fonte informativa aperta a successive modifiche e integrazioni<sup>10</sup>, ad esempio anche al coinvolgimento delle scuole e dell'associazionismo del paese. La pandemia da Covid-19 ha impedito di organizzare nuovi campi estivi LUDiCa. Nel frattempo una nuova convenzione è stata sottoscritta col Comune di Orani, e la Fondazione Costantino Nivola che gestisce l'omonimo museo. Se le condizioni lo consentiranno sarà quel museo a offrire la base operativa del prossimo campo estivo LUDiCa.

## BIBLIOGRAFIA

Ciotti, Fabio, e Gianfranco Crupi. *Dall'Informatica umanistica alle culture digitali. Atti del convegno di studi (Roma, 27-28 ottobre 2011) in memoria di Giuseppe Gigliozzi*. Roma: Sapienza Editrice, 2012.

Fiormonte, Domenico. «Scrivere e produrre». In *L'Umanista digitale*, a cura di Teresa Numerico, Domenico Fiormonte, e Francesca Tomasi. Bologna: Il Mulino, 2010.

Noiret, Serge. «Prefazione. Homo digitalis». In *La storia in digitale. Teorie e metodologie*, a cura di Deborah Paci. Milano: Unicopli, 2019.

---

10 <https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/nuraminisvillagreca/page/home>

# Digital Humanities as Public History: The 25AprilPTLab project

Pierre Marie<sup>1</sup>, Pedro Réquio<sup>2</sup>, Dionisia Laranjeiro<sup>3</sup>

<sup>1</sup> University of Coimbra (Portugal), pierremarie@ces.uc.pt

<sup>2</sup> University of Coimbra (Portugal), pedrorequio@ces.uc.pt

<sup>3</sup> University of Aveiro (Portugal), dionisia.mendonca@ua.pt

## PAROLE CHIAVE

Portugal; Contemporary History; Democracy; Digital Humanities; Teaching.

## 1. INTRODUCTION

In October 2018, the Center for Social Studies and the 25th of April Documentation Centre, from the University of Coimbra (Portugal) initiated the research project “25AprilPTLab - Interactive Laboratory of the Portuguese Democratic Transition”<sup>1</sup>. Funded through the Foundation for Science and Technology (ref. PTDC/COM-CSS/29423/2017), this project aims at creating a digital platform providing historical documents on the Portuguese democratic transition (1958-1982) - the opposition of the *Estado Novo* dictatorship (1958-1974), the revolutionary process (1974-1976) and the building of the new democratic regime (1976-1982).

As a Public History project, the 25AprilPTLab provides crucial information and historical documents for the teaching of the period, as well as for the improvement of democratic consciousness. This paper will present the Portuguese democratic transition as a case of Public History, then the main functionalities of the platform, and finally, it will reflect on the potentialities of the 25AprilPTLab as a Public History project.

---

1 <https://25aprilptlab.ces.uc.pt/>

## 2. DEMOCRATIC TRANSITION IN PORTUGAL: A CASE OF PUBLIC HISTORY

The building of democracy in Portugal through the XX century has been a long and intense process, fundamental to understanding the country nowadays. Portuguese contemporary history is marked by the authoritarian regime founded in 1933 by António de Oliveira Salazar. Inspired by Italian fascism and promoting colonialism and ruralism, this regime was based on a political police, single political party and on the repression of social movements. Political opposition grew in the 1960's, due to the economic difficulties and the colonial wars launched by the regime in Africa. This situation led to the Carnation Revolution on April 25th 1974, a military coup led by officers opposed to colonial wars. With the end of the authoritarian regime, an intense revolutionary process started. The new Constitution of the Portuguese Republic entered into force in April 1976 and Portugal initiated a process of consolidation of democracy and integration into the European Economic Community in 1986.

The democratic transition is indeed fundamental to understand contemporary Portugal. This subject has mobilized several generations of researchers. The opening of documentation centers and archives, in the last years, - among them, the 25th of April Documentation Centre created in 1984 - could allow for better understanding of this crucial period. On the one hand, this period is fundamental to understand contemporary Portugal but on the other hand, there is a crucial need for historical knowledge divulgation. Indeed the recent research hardly passes through society, and particularly within schools. During the preliminary works of our project, we analyzed History textbooks currently used at Portuguese schools. They showed a lack of diversity in the documents presented and the existence of narratives based on simplification and even sometimes wrong construction of historical facts. Additionally, preliminary research showed the inexistence of a digital platform providing documents on this period.

## 3. THE 25APRILPTLAB PLATFORM

The 25AprilPTLab aims to answer these needs by creating a digital repository of documents allowing school teachers to have access to historical sources on this period<sup>2</sup>. The methodology adopted was Design-based research, as it explores the potential of ICT in education, with a view to solving a real problem and combines research and scientific knowledge with technological development and empirical experience<sup>3</sup>. The operationalization of the project was organized in three stages: preliminary study, development and evaluation.

---

2 Réquio, Laranjeiro, e Marie, «25AprilPTLab - Laboratório interativo da transição democrática portuguesa».

3 The Design-Based Research Collective, «Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry».

The development process was iterative and interactive, involving users (teachers), researchers and technological specialists, in order to obtain a higher quality product. Scientific knowledge from preliminary study influenced the development of the technological product, which was tested with users to improve the product and validate the knowledge gained<sup>4</sup>. After preliminary studies and the selection of documents - mainly from the 25th of April Documentation Centre and a pilot version had been tested by teachers in 2021. The final version was published in September 2021. Three sections are available on the platform: the documents repository, pedagogical activities and additional tools.

The first section of the platform is dedicated to the documents repository, center of the project. It is here that users access the historical documents available on the 25AprilPTLab. In order to help the search process, documents are organized according to three different levels of description. The first level allows for a search based on the type of documents (Text, Images, Audios, Videos and Websites). The second level is related to the historical periods of the document, according to a chronology division in four main periods. The third level of classification divided the documents available in 12 thematic issues, so as to facilitate the search and the use of the documents by teachers. The repository offers Open Education Resources (OER), free contents in terms of access, transformation and sharing, which can be altered, expanded and enriched continuously as they are shared and validated by those who access them<sup>5</sup>.

The second section of the platform gathers pedagogical activities created by the research team but mainly by school teachers registered on the platform. These pedagogical activities are created based on the OER available in the platform. These activities are organized by subject and according to the level of the class. Once registered, school teachers are able to save documents, create activities for their own use, as well as to share these activities with the other users. One of the main objectives of the project is the creation of a virtual community, where teachers share activities and contribute with heterogeneous knowledge and experiences, actively participating in the enrichment of the platform and the community<sup>6</sup>.

Finally, the platform offers additional tools in order to foster a better use of the potentialities of the platform. This section provides guides to help school teachers to develop activities based on historical documents. Guides for the use of the platform are also available.

---

4 Plomp, «Educational design research: An introduction».

5 Paris OER Declaration, «World Open Educational Resources (OER) Congress Unesco».

6 Henri e Pudelko, «Understanding and analysing activity and learning in virtual communities».

#### 4. POTENTIALITIES AS A PROJECT OF PUBLIC HISTORY

The 25AprilPTLab project integrates the major objectives of public history by mobilizing the tools of the Digital Humanities. We will highlight three of its potentialities. Firstly, the platform intends to collect and disseminate historical documents that have been difficult to have access to. The aim is to create a reference base for access to documents on the last years of the Estado Novo, the revolutionary period and the construction of the democratic regime in Portugal using information and communication technologies for this purpose. Digital tools allow the large-scale dissemination of these documents, mainly from the 25th of April Documentation Centre. It is about opening the doors of this center to a wider dissemination of its contents and constituting a tool for the preservation of memory and the critical construction of historical knowledge.

Secondly, the diversification of the documents available over the period is one of the main objectives of the project. The survey of history textbooks showed a strong repetition of the resources presented<sup>7</sup>. This scarcity provides simplifications and truncated interpretations of recent history. Allowing access to new content appears as a means to enrich historical knowledge and to avoid taking advantage of history through politically oriented readings.

Finally, the third potential of this project is related to the enrichment of the activities developed in the classrooms. The availability of historical documents opens the possibilities of educational and interdisciplinary projects in schools, in addition to the discipline of history. Such activities allowed the development of new skills with students, such as reading and interpreting historical documents, the critical ability to reflect, and even to debate. Placing students as researchers in front of historical sources appears as a valuable tool for deepening historical knowledge, promoting the methodologies and rigor of historical investigations, as well as essential skills for broad democratic participation.

However, the commitment of the 25AprilPTLab project to the dissemination of history is not restricted to the creation of the platform. Since its inception, the parallel activities that have been developed point in the same direction. From lectures given in an academic environment to events outside the university space. As part of the project, guided tours have already been carried out in the context of the 25th of April celebrations, lectures in cultural centers and events on cinema and comics.

---

7 Marie e Réquio, «O 25 de Abril e o ensino da História: O processo revolucionário nos manuais escolares».

The 25AprilPTLab thus seeks to contribute to the erosion of the existing barriers between academia and civil society, disseminating the most recent historical knowledge and, above all, the tools that enable the formation of a conscious and socially engaged collective subject. In short, this project aims to foster collaborative practices and to reinforce the transmission of knowledge not only in the school community but throughout society.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Henri, France, e Béatrice Pudelko. «Understanding and analysing activity and learning in virtual communities». *Journal of Computer Assisted Learning* 19, n. 4 (2003): 474–87.
- Marie, Pierre, e Pedro Réquio. «O 25 de Abril e o ensino da História: O processo revolucionário nos manuais escolares». *Estudos do Século XX* 20 (2020).
- Paris OER Declaration. «World Open Educational Resources (OER) Congress Unesco», 2012.
- Plomp, Tjeerd. «Educational design research: An introduction». *Educational design research*, 2013, 11–50.
- Réquio, Pedro, Dionisia Laranjeiro, e Pierre Marie. «25AprilPTLab - Laboratório interativo da transição democrática portuguesa». *Páginas a&b*, 2021.
- The Design-Based Research Collective. «Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry». *Educational Researcher* 32, n. 1 (2003): 5–8.