

- Alberto Molinari (Professor of Philosophy and History), *The red shirt. Chile 1976, the story of the Davis Cup*
- Nicola Sbetti (University of Bologna), *Why spoil a good story with the truth? The case of 'The Great Passion'*

The history of Sports crosses with PH's practices through sports museums; places of memory; cultural industry and mass culture's production, like journalists' articles and books; podcasts and shows made by affirmed (more or less) storytellers (Buffa and so on); TV productions. Sport is, in fact, a central element of contemporary cultural imaginary, and past flows again inside sportive narratives as an instrument to legitimise and build imagined communities, to tell the epic deeds of sports heroes, presenting themselves as "low intensity myths" so typical of contemporary age. Historians often start from the bench inside these processes. Too long they've been detached from sport history, refusing to pay any attention to it, and now they're forced to face systematic dynamics of marginalization of history as discipline of complexity. Their relationship with cultural industry stays difficult. The past is memorized, told, mediatized, simplified, exploited, and about sports it's often mythologized by storytellers, witnesses, fans, institutions. And history becomes futile to myths, which sign imageries with unbelievable strength, triggering distortions and sometimes real fake news.

The Panel intends to discuss these dynamics starting from "the Bartali matter", rebuilt by Stefano Pivato based on the work of de-mythologization carried out during the last years. Alberto Molinari will, on the other hand, examine the Davis Cup finals of 1976 and the birth of the "red shirt myth", analysing three recent multimedia products. Finally, Nicola Sbetti will offer a critical reading of the movie about football history promoted in 2014 by Joseph Blatter's Fifa, matter of study in which mythologized self-representation is directly suggested by sportive institutions.

Panel 46 – aula 210

Dove si incontrano i giochi: territorio, memorie, patrimonio culturale

Coordinatore: Igor Pizzirusso (Istituto nazionale Ferruccio Parri)

- Giorgio Uberti (PopHistory), *Giocare nel territorio: Live Role*

Playing e giochi urbani

- Igor Pizzirusso (Istituto nazionale Ferruccio Parri), *Territorio “in scatola”: il curioso caso di alcuni giochi da tavolo*
- Stefano Caselli (Università di Malta; IVIPRO – Italian Videogame Program), *Soggettività nomadiche? Videogiochi, microstoria e memoria tra divulgazione, empatia e ‘identity tourism’*

Il gioco è uno strumento eccezionale per interagire con il passato, farlo diventare materia viva e far sperimentare in prima persona eventi, processi e dinamiche storiche. È proprio questa sua interattività a renderlo pienamente coerente con le pratiche di Public History: quando la storicità entra nel gioco, il pubblico (i giocatori) diventa co-narratore e co-costruttore di un racconto a tutti gli effetti (e pur con gli eventuali difetti) storico. Ragionando in ottica di Public History tuttavia, è di particolare interesse quando il gioco non si concentra tanto sui grandi scenari strategici o su campagne belliche vissute nei panni di qualche soldato dalle caratteristiche quasi supereroistiche, bensì su eventi o personaggi di respiro più breve, limitato nel tempo e nello spazio. In questo modo, il gioco può diventare uno strumento efficace per raccontare storie legate a un determinato territorio, a far emergere memorie locali (magari anche divise o conflittuali), a valorizzare un particolare luogo e il suo patrimonio culturale materiale o immateriale. Su questo terreno si incontrano molto più facilmente il gioco analogico e quello digitale, spesso divisi da approcci differenti e non sempre in dialogo tra loro. Attraverso alcuni esempi, il Panel vuole evidenziare proprio come tutte le forme di gioco siano in grado di valorizzare la storia e le memorie del territorio.

Where the games meet: territory, memories, cultural heritage

Coordinatore: Igor Pizzirusso (Istituto nazionale Ferruccio Parri)

- Giorgio Uberti (PopHistory), *Playing the Territory: Live Role Playing and urban games*
- Igor Pizzirusso (Istituto nazionale Ferruccio Parri), *Territory “in the box”: the curious case of some board games*
- Stefano Caselli (University of Malta; IVIPRO – Italian Videogame Program), *Nomadic subjectivities? Video games, micro-history and memory between dissemination, empathy and ‘identity tourism’*

Games are an exceptional tool for interacting with the past, making it become a living matter and allowing historical events, processes and dynamics to be experienced firsthand. It is precisely this interactivity that makes them fully consistent with the practices of Public History: when history enters the game, the audience (the players) becomes the co-narrator and co-builder of a full-fledged historical tale, even with its defects. However, thinking from a Public History perspective, the main interest in games as a practice does not focus so much on the great strategic scenarios or on war campaigns lived in the role of some superhero soldier, but on events or characters of a shorter scope, limited in time and in space. In this way, games can become an effective tool to tell stories related to a specific territory, to bring out local memories (perhaps even divided or conflicting ones), to enhance a particular place and its material or immaterial cultural heritage. Here is the place where analogue and digital games, often divided by different approaches and not always in dialogue with each other, meet instead much more easily. Through some examples, the Panel wants to highlight how all forms of gaming are able to enhance the history and memories of the territory.

FORLILPSI – 16.15-17.45

Panel 47 Aula 211

Collezionando storia: raccogliere, ordinare, esporre oggetti per narrare il passato

Coordinatore: Roberto Bianchi (Università di Firenze)

- Paola Elena Boccalatte (museologa freelance), *Storia e oggetti. Un'esperienza di crowdsourcing*
- Alessandra Lia e Eleonora Moronti (Università di Bologna), *Il collezionista dei tre regni: catalogare, indagare e condividere il patrimonio culturale di Ulisse Aldrovandi (1522-1605)*
- Anna La Ferla (Palazzo Madama Museo Civico d'Arte Antica di Torino), *"Colleziono quindi sono". Il concorso per Giovani collezionisti*

La raccolta di oggetti del passato, di testimonianze e di prodotti del presente che raccontano il passato, la loro messa in ordine, la costruzione di percorsi di esposizione al pubblico sono fenomeni non recenti che riguardano musei, mostre, attività culturali di asso-