

Si susseguono le iniziative volte ad affrontare con sistema e metodo innovativo, il tema della decolonizzazione. Diviene prioritario il rapporto con le comunità che sono state oggetto di colonialismo politico, economico e/o culturale, e al tempo stesso l'elaborazione di modelli partecipativi aggiornati. Il Panel presenta alcune recenti esperienze, come contributo al confronto e dibattito in corso anche tra le comunità di studiosi e curatori museali e del patrimonio culturale.

Technical tests of decolonization, between museums and territories

Coordinator: Maria Antonella Fusco (AIPH)

- Luciano Migliaccio, Renata Maria De Almeida Martins (Faculty of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo – FAU USP), *Plumaria artworks from the territories of Portuguese America in collections of a museum in Florence: proposals for participatory curating with indigenous communities*
- Simona Troilo (University of L'Aquila), *The restitution of colonial heritage: the (difficult) Italian case*
- Emanuele Ertola (Università di Pavia), *Decolonising Rome: a consideration of the colonial past and the public role of history*
- Maria Antonella Fusco (AIPH), *Placing, tearing down, moving, resignifying: towards a postcolonial politics of monuments*

The initiatives aimed at tackling the issue of decolonization with an innovative system and method follow each other. The relationship with the communities that have been the object of political, economic and/or cultural colonialism becomes a priority, and at the same time the elaboration of up-to-date participatory models. The Panel presents some recent experiences, as a contribution to the comparison and debate in progress also among the communities of scholars and museum and cultural heritage curators.

FORLILPSI – 16.15-17.45

Panel 33 – aula 203

E-motion e antichità romana

Coordinatori: Vito Monterosso (Scuola Professionale d'Arte Mu-

raria, Milano), Lola Querol (Università di Firenze / Università di Grenoble)

- Lola Querol (Università di Firenze / Università di Grenoble), *Morte e conflitti alle origini di Roma*
- Vito Monterosso (Scuola Professionale d'Arte Muraria, Milano), *Media divulgativi e scuola: il contributo di Roma antica*
- Leonardo Stocchi (Università di Firenze), *La guerra ricreata: rievocazione virtuale della Battaglia di Canne*
- Graziani Eleonora (Università di Firenze), *Roma iacta est: l'impatto dei trailer storici*

Roma Antica è da sempre il bacino privilegiato da cui attingere in termini di passioni umane e sentimenti estremi. Letterati e artisti hanno riprodotto fedelmente o solo ispirandosi, le tragedie spesso sanguinose e violente che costituiscono la cornice “ideale” della narrazione storica di Roma. Tale prassi ha subito un notevole impulso con la nascita e lo sviluppo di nuovi canali di comunicazione ma, soprattutto, con la nascita di un nuovo pubblico, frettoloso ed emotivamente complesso. Partendo da questa prospettiva, il Panel intende analizzare particolari prodotti televisivi a contenuto storico per verificare attraverso quali linguaggi e tecniche narrative siano sollecitate emozioni particolari intorno al tema della morte e dei conflitti o ancora presentata la “sofferenza” come sentimento attrattivo. Analizzando la percezione di due personaggi emblematici della storia di Roma arcaica, Romolo e Lucrezia, in vari prodotti divulgativi e in un’ottica evolutiva delle rappresentazioni di genere, il primo intervento punta a mostrare come gli autori intendono gestire la componente emotiva attraverso i media fino al pubblico e soprattutto attraverso quali strategie mettono in scena la morte e i conflitti alle origini della storia romana. Alla luce del recente ampliamento della didattica digitale nella scuola italiana, il secondo intervento metterà in evidenza la sinergia tra contenuti multimediali e storia romana con speciale riferimento alla tecnica militare. Pertanto, saranno analizzati contributi di carattere interattivo, come i videogiochi proposti in alcuni esempi di manualistica scolastica recente, per valutare l’effetto emotivo ricercato dagli autori ed il reale coinvolgimento degli studenti. Il terzo intervento propone l’analisi di un prodotto documentaristico di YouTube, concentrando l’attenzione sui nuovi linguaggi divulgativi, sui criteri di selezione di fonti storiografiche da parte del content creator e sull’uso del motore di gioco e delle animazioni nella rappresentazione della

battaglia di Canne. L'obiettivo è di verificare le potenzialità di tali mezzi nel promuovere una conoscenza diversa della storia militare anche presso un pubblico non specialistico, con particolare attenzione alle tecniche usate dall'autore del documentario per ricostruire la sfera emotiva legata al combattimento e ad alcune fasi della battaglia. Analizzando una selezione di trailer relativi a differenti eventi e protagonisti della storia romana, l'ultimo intervento intende indagarne l'impatto emotivo e il carattere informativo.

Prestando attenzione all'uso di slogan e parole iconiche, si vuole valutare il tipo di emozioni che il trailer punta a suscitare, nonché il modo in cui l'enfasi emotiva necessaria per persuadere lo spettatore sia costruita su elementi storicamente fondati, più o meno rivisitati in chiave comunicativa. L'obiettivo globale del Panel è, dunque, capire attraverso quali tipi di scelte narrative, iconiche, musicali, prodotti diversi offerti dai media rielaborino gli eventi storici presentandoli in modo da sollecitare varie emozioni e quale impatto riescano ad avere sugli spettatori.

E-motion and Roman Antiquity

Coordinator: Vito Monterosso (Professional School of Masonry Arts in Milan), Lola Querol (Università of Florence / University of Grenoble)

- Lola Querol (University of Florence / University of Grenoble), *Death and conflict at the origins of Rome*
- Vito Monterosso (Professional School of Masonry Arts in Milan), *Popular media and schools: the contribution of ancient Rome*
- Leonardo Stocchi (University of Florence), *Recreating the war: virtual reenactment of the Battle of Cannae*
- Graziani Eleonora (University of Florence), *Roma iacta est: the impact of 'historical' trailers*

Ancient Rome has always been the privileged catchment from which to draw in terms of human passions and extreme feelings. Scholars and artists have faithfully reproduced or just inspired by the often bloody and violent tragedies that form the "ideal" setting of Rome's historical narrative. This practice has undergone considerable impulse with the emergence and development of new communication channels but, especially, with the emergence of a new, hurried and emotionally complex audience. Starting from this perspective, the Panel intends to analyse particular television products with historical content to verify through which languages

and narrative techniques particular emotions are solicited around the theme of death and conflict or, even, how “suffering” is presented as an attractive feeling. By analysing the perception of two emblematic characters of archaic Roman history, Romolo and Lucrezia, in various popular products and from an evolutionary perspective of gender representations, the first intervention aims to show how authors intend to handle the emotional component through the media up to the audience and mostly through what strategies they stage death and conflicts at the origins of Roman history. In the light of the recent expansion of digital didactics in Italian schools, the second intervention will highlight the synergy between multimedia contents and Roman history with special reference to military technology. Therefore, contributions of an interactive nature, such as the video games proposed in some examples of recent school manuals, will be analysed to assess the emotional effect sought by the authors and the real involvement of the students. The third intervention proposes the analysis of a YouTube documentary product focusing on the new popular languages, on the criteria of selection of historiographic sources by the content creator, and on the use of game engines and animations in the representation of the battle of Cannae. The aim is to verify the potential of such means in promoting a different knowledge of military history also among a non-specialist public, with particular attention to the techniques used by the author of the documentary to reconstruct the emotional sphere related to the combat and to some phases of the battle. Analysing a selection of trailers related to different events and protagonists of Roman history, the last intervention intends to investigate their emotional impact and informative character. Paying attention to the use of slogans and iconic words, the intent is to assess the type of emotions the trailer aims to arouse, as well as the way in which the emotional emphasis needed to persuade the viewer is built on historically grounded elements, more or less revisited in a communicative key. Thus, the overall goal of the Panel is to understand through what kinds of narrative choices, iconic, musical, different products offered by the media rework historical events by presenting them in a way that solicits various emotions and what effect they manage to have on viewers.

Panel 34 – aula 209

Riflessioni post-coloniali, tra archivi fotografici storici e inventati

Coordinatrice: Maria Antonella Fusco (AIPH)