

the present. Starting from this perspective, the 1st intervention of the Panel will examine the debate aroused in non-academic contexts by a recent volume on the Alps in Roman times, to verify how a focus on the geographic and political specificity of the area since antiquity can contribute to addressing critical issues. The 2nd intervention will present a new project on the ‘marginal’ lands in northern Tuscany, between the Roman conquest and Late Antiquity, to highlight how particular communication strategies, non-invasive methods of investigation and sharing of results through practices adapted to various audiences, can foster sustainable archaeology and strengthen the community-environment-identity link. The 3rd intervention will focus on the role of natural resources in the archaeological parks of Roman Gaul, considering strategies adopted to facilitate visitors’ interaction and media used to disseminate knowledge remotely, to see how the presentation of landscapes of some historical sites can increase interest in environmental protection. The 4th intervention will examine the educational and third mission activities developed by universities as an innovative form of public history, focusing on the experience of the University of Verona, where the promotion of the SDGS focuses on youth participation, activities with/for the territories, interdisciplinarity and continuous revision of the sustainability agenda.

Panel 26 – aula 210

Public Brickstory? La storia e i mattoncini lego

Coordinatore: Francesco Filippi (Fondazione Museo Storico del Trentino)

- Francesco Cutolo (Istituto storico della Resistenza e dell’Età contemporanea, Pistoia), *La “Lego History”. Una nuova forma di consumo della storia*
- Stefano Bartolini (Fondazione Valore Lavoro), *Italian BrickHistory: social media, laboratori didattici, installazioni e riflessione scientifica*
- Andrea Boninsegna (Brickmania toys), *I lego a tema storico: una testimonianza*

Negli ultimi anni si è andato affermando l’uso dei lego come strumento per raccontare la storia. I “mattoncini” hanno cioè travalicato, in parte, il semplice gioco, dentro a un quadro più ampio che vede ormai un utilizzo intergenerazionale – che dall’infanzia è passato a coinvolgere anche gli adolescenti e gli adulti – di quello che è diven-

tato un vero e proprio “media” espressivo e comunicativo. Non si tratta di un fenomeno isolato. La dimensione ludica da tempo fa parte a pieno titolo della Public History e della comunicazione storica. Le potenzialità narrative e partecipative di un gioco che diventa anche un “media” sono evidenti. Oltre a infrangere le barriere generazionali, coinvolgendo e parlando a fasce di età diverse, i mattoncini permettono una rappresentazione immediata di fatti storici, tematiche, personaggi, creando al tempo stesso il contesto di una dimensione aggregativa e partecipativa che necessita intrinsecamente di conoscere la storia, di studiare e documentarsi. Fuori dall’Italia esistono già da tempo progetti ragionati di quella che, con un gioco di parole finalizzato a evidenziarne la peculiarità, viene definita Public Brickstory. Dal più famoso e consolidato sito Brick to the past a Historysbricks, Public BRICKstory e MiniFig Battlefields si è allargato lo spazio della Lego History (che copre un vasto spettro di epoche storiche) intorno a cui ruota parallelamente una comunità internazionale che si incontra su social network di natura fotografica, come Flickr o Instagram – che permettono di diffondere le immagini delle proprie creazioni a tema storico – oppure su Twitter, in particolare per i progetti strutturati e ragionati. Come è evidente, questo fermento rientra nel campo della domanda pubblica di storia, sempre più diffusa come “consumo” culturale, ed in cui gli storici possono portare il loro contributo. Il Panel intende costruire un confronto intorno a questa pratica coinvolgendo public historian e lego historical builder.

Public Brickstory? History and lego bricks

Coordinator: Francesco Filippi (Trentino Historical Museum Foundation)

- Francesco Cutolo (Historical Institute of the Resistance and Contemporary Age, Pistoia), *The “Lego History”. A new form of consumption of history*
- Stefano Bartolini (Valore Lavoro Foundation), *Italian BrickHistory: social media, educational workshops, installations and scientific reflection*
- Andrea Boninsegna (Brickmania toys), *Historical legos: a testimony*

In recent years, the use of legos as a tool to tell history has been gaining ground. In other words, the “bricks” have partly gone beyond the simple game, within a broader framework that now sees an intergenerational use – which from childhood has also involved adolescents and adults – of what has become a real and its own

expressive and communicative “media”. This is not an isolated phenomenon. The playful dimension has long been a full part of Public History and historical communication. The narrative and participatory potential of a game that also becomes a “media” are evident. In addition to breaking generational barriers, involving and speaking to different age groups, bricks allow an immediate representation of historical facts, themes, characters, while creating the context of an aggregative and participatory dimension that intrinsically needs to know history, to study and do some research. Outside of Italy, there have already been well-thought-out projects for that which, with a play on words aimed at highlighting its peculiarity, is defined as Public Brickstory. From the most famous and consolidated site Brick to the past to Historysbricks, Public BRICK-story and MiniFig Battlefields, the Lego History space (which covers a vast spectrum of historical eras) has expanded, around which an international community that meets on social networks rotates in parallel of a photographic nature, such as Flickr or Instagram – which allow you to disseminate images of your creations with a historical theme – or on Twitter, in particular for structured and reasoned projects. As is evident, this ferment falls within the field of public demand for history, increasingly widespread as a cultural “consumption”, and in which historians can make their contribution. The Panel intends to build a discussion around this practice involving public historians and lego historical builders.

Panel 27 – aula 203

Come eravamo e come siamo: biblioteche e archivi attraverso i media

Coordinatore: Marcello Andria (Dipartimento di Scienze del Patrimonio culturale dell’Università degli Studi di Salerno)

- Loretta De Franceschi (Università di Urbino), *Un itinerario esplorativo tra le biblioteche attraverso i video*
- Alessandra Boccone e Tania Maio (Università di Salerno), *Biblioteche e contenuti creati dagli utenti per gli utenti: The Uncensored library e la crowdsourcing gamification*
- Concetta Damiani (Università della Campania “Luigi Vanvitelli”), *Archivi e archivisti: lanciare il cuore oltre la polvere*

Il Panel affronta il tema della restituzione di biblioteche e archivi attraverso procedimenti e iniziative che coinvolgono gli audiovisi-