

# AIPH47

## *Per un'analisi delle pratiche di Public History*

COORDINATRICE **ENRICA SALVATORI**, UNIVERSITÀ DI PISA.

---

### TEMI

Narrazioni, Digital Public History, Digital Media, Internet e la scrittura collaborativa della storia

### ABSTRACT

L'Associazione Italiana di Public History nel settembre 2017 ha promosso una raccolta spontanea delle migliori pratiche di Public History al fine di meglio definire il panorama estremamente variegato emerso dalla 1a conferenza nazionale di Ravenna (giugno 2017) e proporre linee guida per la promozione e l'attuazione di iniziative di Public History.

Le pratiche sono state raccolte dopo aver lanciato una call sul sito dell'AIPH e sui principali social network (Facebook e Twitter). La raccolta è stata fatta tramite un modulo Google che chiedeva ai compilatori di fornire, oltre che la descrizione del proprio progetto, indicazioni precise su quali tipologie di fonti erano state privilegiate, in che modo era stato gestito il rapporto col pubblico, il *medium* principale che era stato scelto e il contesto di origine.

I progetti segnalati sono stati esaminati e discussi all'interno del corso di Storia Pubblica Digitale, corso di laurea di Informatica Umanistica dell'Università di Pisa (2017-2018). Con gli studenti è stata prima discussa la griglia valutativa che dovevano usare per esaminare e recensire i singoli progetti sulla base della: autorialità, correttezza, trasparenza, validità metodologica, partecipazione e ruolo del *public historian*.

Nel panel che si presenta la docente del corso e alcuni studenti selezionati esamineranno alcuni aspetti comuni alle diverse pratiche, cercando di evidenziare le problematiche maggiori che gli autori hanno affrontato nel costruire, lanciare, gestire e mantenere un progetto di Public History.

# *La partecipazione del pubblico*

**STEFANO CAPEZZUTO**, STUDENTE DI INFORMATICA UMANISTICA MAGISTRALE,  
UNIVERSITÀ DI PISA.

---

Cosa distingue la Digital Public History dalla Digital History?

È una delle domande che si pone (e ci pone) Thomas Cauvin nel suo ultimo libro, *Public History. A Textbook of Practice* (Routledge, 2016). In quest'intervento si cerca di dare alcune risposte, a partire dall'analisi dei progetti ricevuti e da un'esplorazione critica dei concetti di partecipazione ed *engagement*. Le strategie messe in atto dalle iniziative esaminate sono molte e diverse: dalla sperimentazione nelle scuole di pratiche collaborative per la storia, all'uso del *crowdsourcing* come occasione di dialogo tra memorie private e archivi istituzionali, fino a percorsi di realtà virtuale e multisensoriali. Non tutti i progetti raggiungono completamente i loro intenti, ma ognuno offre la possibilità di riflettere su alcuni aspetti fondamentali di questa disciplina.

La tesi che si propone è che il *digital public historian* deve diventare sempre di più un "designer della conoscenza" che ricorre all'investigazione, all'analisi, all'immaginazione e all'interpretazione come "tecniche" per creare ambienti mediali adatti alle comunità da coinvolgere e che siano portatori di senso.

## *La contestualizzazione delle fonti nei progetti di PH*

**MARTINA ANDERLINI**, STUDENTE DI INFORMATICA UMANISTICA MAGISTRALE,  
UNIVERSITÀ DI PISA.

---

La contestualizzazione delle fonti in tutti i progetti di Public History svolge – o dovrebbe svolgere - un ruolo importante, soprattutto per via della sempre più presente diffusione di informazioni false o ambigue sul web. La strumentalizzazione della storia è da sempre un pericolo per la nostra società, poiché la decontestualizzazione di notizie o delle immagini può cambiare completamente la percezione della notizia o del fatto, e nel peggiore degli scenari, creare quelle così dette *fake news*. L'autorialità delle fonti gioca quindi un ruolo centrale nella salvaguardia della veridicità del materiale storiografico prodotto.

Per quel che riguarda i progetti analizzati, sono stati rilevati talvolta errori e anomalie proprio per quel che riguarda la presentazione delle fonti. Spesso, gli autori hanno trasmesso solo una personale visione dei fatti, senza presentare in maniera organica le fonti che le supportassero. Alcuni progetti esaminati non sono fruibili *online* e poiché la loro realizzazione si è svolta completamente nel mondo analogico senza lasciare una testimonianza verificabile a posteriori, non è stato possibile valutare in che modo le testimonianze storiche sono state di volta in volta presentate. In altri casi, ove i progetti hanno pagine web a loro dedicati, le sezioni degli archivi risultano essere incomplete o ancora vengono riportati da fonti di varia provenienza, ma non di carattere accademico. Sono stati però presentati anche progetti che hanno attuato una precisa contestualizzazione delle fonti: hanno cioè saputo integrare in maniera omogenea le varie tipologie di fonti provenienti sia da archivi pubblici che da privati, testimonianze orali, testi originali (storie familiari, ricerche o tesi di laurea) con gli strumenti mediatici, grazie anche all'uso di metadati (ad esempio annotazioni semantiche) utili alla ricostruzione delle fonti.

## *La digital history: quando serve e quando funziona*

**NICOLÒ PRATELLI**, STUDENTE DI INFORMATICA UMANISTICA MAGISTRALE,  
UNIVERSITÀ DI PISA.

---

Il ruolo che il regno digitale ha avuto nelle pratiche che sono state raccolte è molto vario. Fra tutti si eleva indubbiamente l'uso del sito web come strumento di diffusione dei contenuti, che si propone per sostituire la produzione su carta per la presentazione e la diffusione presso il grande pubblico. Realizzare un sito web oggi è più semplice e più veloce — i *Content Management System* come Wordpress permettono di realizzare un sito in poche ore — e molto economico, a volte gratuito, con il vantaggio di avere molte più possibilità di raggiungere l'utente, che può usufruirne in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo. L'uso che si fa di questo *meta-medium* è molto diverso e se ben sfruttato può elevare a potenza la capacità di penetrazione nel pubblico, ad esempio sfruttando le reti sociali che si sono affermate negli ultimi anni. Uno strumento potente è il *crowdsourcing*: lo storico, l'ente o il gruppo di ricerca può distribuire tra il pubblico un compito o chiedere una raccolta spontanea alla comunità. L'utilizzo di un social network, ad esempio Facebook, per raccogliere i contenuti ci mostra come si possono usare le nuove tecnologie per mutare radicalmente la metodologia dello storico. L'utilizzo dei video nei social per il racconto della storia è ormai pratica molto diffusa nel caso della realizzazione-diffusione di documentari e interviste. Più recente invece il *format* che prevede dei video-dialoghi da condividere su Youtube: la community non si limita a visionare il contenuto ma esprime un apprezzamento lasciando un *like* e suggerisce i contenuti che vuole vedere nel video successivo.

Un nuovo strumento, ancora da perfezionare, è la realtà virtuale, ma la produzione di contenuti storici per questa nuova tecnologia sembra ancora molto acerba. Efficace per la didattica, perché permette una *full immersion* abbattendo le distanze, sicuramente è una strada che deve essere percorsa, anche se il costo di acquisto di alcuni dispositivi e la difficoltà di produzione sembrano essere ancora un ostacolo troppo grande.

Nell'intervento vedremo come il *digital* si mette a disposizione del *public historian* con molte modalità, constatando come nei progetti a volte si riscontri una "resistenza" voluta, ma oggi anacronistica e poco efficace.

## *La teatralizzazione della storia*

**FRANCESCA PASQUALINI**, STUDENTE DI INFORMATICA UMANISTICA MAGISTRALE,  
UNIVERSITÀ DI PISA.

---

Uno dei modi, forse il migliore, per avvicinare un ampio pubblico – non prettamente accademico – alla Storia e per far riscoprire il senso di appartenenza a una comunità e di coesione all'interno del proprio territorio, è quello di sfruttare le attività ludico-motorie con finalità ricreative e insieme educative.

Si può, così, arrivare a parlare di teatralizzazione della storia, in cui si organizza un evento dal vivo utilizzando una combinazione variabile di parola, gestualità, musica, danza, vocalità, suono e, potenzialmente, ogni altro elemento proveniente dalle altre arti performative. Nelle pratiche di Public History esaminate abbiamo riscontrato diverse modalità espressive che includono attività come conferenze affiancate da musica e canzoni, giochi collaborativi, percorsi esplorativi dal vivo e percorsi virtuali, fino alle rappresentazioni teatrali nel senso più classico.

Si è trattato di progetti che hanno quasi sempre centrato l'obiettivo prefissato, ovvero quello di rendere la Storia più attraente per il pubblico. Tuttavia abbiamo riscontrato che talvolta queste modalità sono a scapito della verificabilità delle fonti della narrazione e della profondità di analisi. In questo intervento presenteremo quindi le buone pratiche, analizzando come sono stati costruiti i progetti a partire dalla ricerca sulle fonti fino alla presentazione al pubblico, e metteremo in luce anche le criticità riscontrate.