

*Tra umanistica digitale e arte contemporanea*

Marta Melis | martamelis96@gmail.com



Fig. 23 - Veduta della Stephen Wise Recreation Area, Harlem, New York, 1963-64. Architetto Richard Stein.

*Una premessa*

Nata alla fine del 1996, tra le culle di chi si può ancora definire *millennials* e quelle di chi invece è già *generazione z*, il mio rapporto con la tecnologia, il digitale e l'informatica è sempre stato incerto quanto la mia etichetta generazionale. Tanto "attaccata alla rete" quanto sempre dubbiosa sulle mie capacità di scoprirne i segreti e i meccanismi che ne consentono il funzionamento, non ho mai pensato di iscrivermi a

un corso d'informatica, mentre sin da piccola sapevo che avrei trovato il mio posto (fosse anche umile) nel mondo dell'arte. Da ragazzina pensavo di parteciparvi attivamente e concretamente come artista, ed eccomi quindi a 18 anni col diploma del Liceo Artistico "Foiso Fois" di Cagliari; poi la svolta verso la teoria, lo studio di ciò che l'arte è stata e la speranza di capire quel che sarà. Ed eccomi a 24 anni con un laurea triennale in Beni Culturali e Spettacolo conseguita all'Università di Cagliari. Era il febbraio del 2021, grazie alla "promessa di laurea" ero già dentro la magistrale di Archeologia e Storia dell'Arte e in primavera mi apprestavo a seguire nuovi corsi e laboratori. Una cosa, dopo tutti questi sforzi tesi verso l'arte, l'avevo ormai capita: chi ama l'arte e la ricerca, in questo e qualsiasi altro ambito umanistico, ne ama anche la diffusione in maniera tanto rigorosa quanto accessibile. Tuttavia, termini come "diffusione" e "accessibilità" rischiano, al giorno d'oggi, di non essere espressi alla loro massima potenzialità se non si sposano a un'altra parola: "digitale". Quando nella primavera del 2021 ho scoperto che tra i laboratori che potevo seguire c'era anche il LUDiCa, ho perciò deciso di cogliere l'occasione per provare a superare la mia diffidenza verso il digitale.

### *La bottega digitale*

Il LUDiCa 2021 si è svolto in un periodo particolare, tra maggio e giugno, circa un anno dopo il primo lockdown causato dalla pandemia del virus COVID-19, che ancora imperversava e impediva una ripresa in presenza di lezioni e laboratori. Anch'esso si è perciò svolto in modalità totalmente a distanza, con lezioni, incontri e presentazione degli elaborati ospitati sulla piattaforma *Microsoft Teams*, e con il coordinamento delle attività e degli appuntamenti tramite chat di gruppo su *Telegram*.

I primi incontri hanno avuto principalmente valore di lezioni introduttive: sulla storia del computer e del digitale, sul rapporto uomo-macchina al tempo del post-umanesimo e sulle potenzialità degli strumenti *open source* (a codice aperto) per una conservazione sicura e accessibile delle ricerche passate e future. La "bottega digitale" è quindi entrata nel vivo con l'esplorazione di strumenti *open source* come LibreOffice e Zotero<sup>8</sup>, dove il primo è una suite per ufficio e il secondo un software per raccogliere, organizzare e citare le fonti bibliografiche

---

<sup>8</sup> LibreOffice è una suite per ufficio che offre al suo interno strumenti classici tra cui editor di testo, fogli di calcolo e gestori di database. Zotero, invece, è un software per la raccolta, l'organizzazione e la citazione delle fonti, bibliografiche e non solo. Perfettamente integrato col browser e con il writer di LibreOffice, consente di raccogliere e modificare i metadati di una vasta scelta di documenti, non solo testuali ma anche multimediali.

utilizzate nella ricerca attraverso la compilazione dei relativi metadati. All'acquisizione di questi strumenti si è accompagnata l'esplorazione di vari database online utili per raccogliere materiale di ricerca. Personalmente, l'installazione di Zotero nel mio PC è stata costellata da qualche difficoltà che ho superato grazie al prezioso aiuto del tutor del laboratorio, Giommara Carboni, sempre estremamente disponibile e gentile: le difficoltà riguardavano soprattutto il collegamento tra Zotero e LibreOffice per poter inserire agilmente le citazioni bibliografiche; superato questo intoppo, ho prontamente aggiornato la [guida all'installazione](#) che, già predisposta nelle edizioni precedenti del LUDiCa, viene aggiornata di anno in anno. Annualmente viene aggiornato anche il *Glossario* del laboratorio e anche nell'edizione del 2021 ogni studente ha contribuito ad implementare questo prezioso strumento inserendo almeno una voce. L'altro programma utilizzato durante il laboratorio è stato *Omeka S*, software online open source utile per la descrizione, tramite schede, di vari oggetti culturali: metadatando e geolocalizzando questi ultimi si ottengono dei profili digitali pubblicamente fruibili.

La bottega digitale non è stata, tuttavia, solo un susseguirsi di lezioni su questi strumenti, bensì anche uno stimolante calendario di seminari sull'umanistica digitale e sulle ricerche ad essa annessa. Ogni incontro ci ha visto lavorare alla pubblicazione di un post Instagram di "lancio" – per informare i follower sul prossimo seminario – e di un post riassuntivo, nonché su un riepilogo per il sito ufficiale del laboratorio, così da rendere pubblici e diffondere i contenuti di ogni appuntamento. Un lavoro certosino, che ci ha permesso di destreggiarsi anche nella ricerca di immagini libere da copyright nel web, per arricchire la comunicazione del LUDiCa verso l'esterno.

### *Monumenta*

Solitamente il LUDiCa prevede, oltre alla bottega digitale e ai seminari, un campo estivo in un determinato paese della Sardegna, intorno alla cui storia verte il tema di ricerca del laboratorio. Con la pandemia ancora presente e con l'impossibilità di svolgere un'esperienza in presenza presso una comunità ospitante specifica, l'edizione del 2021 si è caratterizzata per un processo di ricerca "delocalizzato", non ancorato a un unico punto geografico, ma esteso oltre i confini dell'isola, dell'Italia e anche del continente europeo. Tutte le ricerche, svoltesi in parallelo al calendario dei seminari, convergevano però verso un tema comune: i monumenti o, per essere più precisi, il rapporto tra i monumenti e le comunità in cui sono collocati. Noi studenti abbiamo perciò rivolto l'attenzione verso monumenti discussi, risemantizzati, osteggiati, distrutti, ricostruiti, importanti per la storia che hanno rivestito all'interno di una determinata realtà in una o più fasi della loro esisten-

za. Ogni studente ha dunque geolocalizzato e metadato testi scientifici, articoli di giornale, blog, fotografie e interviste: questo ha portato alla realizzazione di 16 collezioni pubblicate nel portale «[Monumenta](#)» dalla struttura modulare e flessibile per poter consentire integrazioni e migliorie successive.

### *Il percorso di ricerca: le Wise Towers*

Il mio progetto di ricerca si è concentrato sull'area ricreativa delle Wise Towers a New York che, nella primavera del 2021, ha visto la rimozione piuttosto brusca (per non dire brutale) dei cavallini di Costantino Nivola, artista originario di Orani che insieme a Richard Stein aveva progettato tale spazio. Ho scelto questo tema perché ho ritenuto l'asportazione dei cavallini un'interazione particolare nei confronti di un monumento artistico, che aveva caratterizzato l'assetto di quel quartiere sin dagli anni Sessanta ma, soprattutto, ha attirato la mia attenzione la grande mobilitazione che tramite il web e i social ha in qualche modo "salvato" i cavallini, e condotto a un progetto di ricollocazione.

Per ottenere queste informazioni ho ricercato pubblicazioni sull'area ricreativa, nonché sull'operato di Stein e Nivola. Non trovando sufficienti elementi mi sono servita anche di un'adeguata sitografia, dove ho potuto reperire pubblicazioni scientifiche, articoli di giornale e risorse digitali sull'argomento, aggiornate a dopo i fatti della primavera 2021. Ho quindi caricato la mia bibliografia e sitografia su Zotero, raffinando i metadati dove necessario e appuntando tramite la funzione "note" la trascrizione di alcuni passaggi significativi. Per trascrivere le note, invece, ho impiegato spesso *gImageReader*, uno strumento con motore OCR (Optical Character Recognition) che consente di scansionare testi da un'immagine o da un file in formato PDF, riconoscendo anche lingue differenti. Per le foto di bozzetti e dettagli dell'area ricreativa ho contattato il Museo Nivola di Orani, ottenendo materiale informativo e fotografico da usare liberamente per la mia ricerca. Altrettanto utile è stata, poi, il dialogo con una collega del laboratorio, Cinzia Melis, poiché mi ha segnalato un video musicale ambientato nell'area ricreativa, realizzato da un rapper cresciuto nel quartiere delle Wise Towers. Uno degli aspetti più positivi del laboratorio è stato, a mio avviso, proprio la viva collaborazione tra noi studenti, seppur mitigata dallo svolgimento a distanza: io stessa, per esempio, ho messo in contatto la collega Monica Vargiu con una mia cara amica residente a Bruxelles affinché potesse ottenere foto libere sui monumenti che le interessavano.

Infine, ho schedato ogni risorsa (video, fotografia, testo, etc.) tramite Omeka: ho così creato una collezione con 25 schede geolocalizzate, a

loro volta con sottoschede per metadattare i media presenti in ognuna. Tra queste la più stimolante da realizzare è stata, senza dubbio, quella del *sand-casting*, una tecnica ideata da Costantino Nivola che prevede di produrre dei solidi tramite colate di cemento su stampi di sabbia. Inizialmente, infatti, non ero sicura di poter metadattare il “saper fare” specifico di un artista, ma grazie all’elasticità delle deontologie di Omeka anche questo è stato possibile.

#### *Conclusioni*

Il LUDiCa 2021 si è ufficialmente concluso il pomeriggio di martedì 13 luglio 2021, quando tutti noi, tramite Microsoft Teams, abbiamo presentato al pubblico da casa i nostri elaborati, con un breve discorso ciascuno. Un momento di grande soddisfazione, come d’altronde è stato l’intero percorso di scoperta e studio dell’umanistica digitale. L’edizione del 2021 avrà avuto anche il limite della didattica a distanza, ma questo credo abbia anche offerto l’opportunità a noi studenti di poter comprendere a tutti gli effetti la potenzialità della delocalizzazione della ricerca, cioè di sperimentare un metodo di lavoro capace di superare i limiti fisici e geografici, e mettere in contatto persone distanti tra loro anche diverse centinaia di chilometri per portare avanti un progetto comune come *Monumenta*. Un’esperienza estremamente formativa che non dimenticherò e che spero, anzi, di poter ripetere in futuro.

#### *La scheda digitale*

Per accedere alla scheda realizzata da **Marta Melis** utilizza il seguente [link](#) oppure scansiona il QR CODE.

