

## PANEL 30

### STORIA PUBBLICA DIGITALE\*.

\*Panel costituito da proposte individuali selezionate per AIPH 2026

**Coordinatore/Chair:** Manfredi Scanagatta (Università di Modena e Reggio Emilia)

#### **Michele Lacriola (Università di Siena) - Intelligenza artificiale e Public History: opportunità, rischi e pratiche emergenti tra casi italiani e internazionali.**

Negli ultimi anni, i sistemi di intelligenza artificiale generativa stanno assumendo un ruolo crescente nei processi di produzione, mediazione e fruizione del sapere storico, ponendo nuove sfide e opportunità per la Public History. Strumenti basati su IA vengono oggi utilizzati per la creazione di contenuti divulgativi, la costruzione di narrazioni immersive e l'interazione con pubblici non specialistici. Tuttavia, tali applicazioni sollevano anche interrogativi critici sul piano epistemologico, etico e metodologico.

Il contributo intende analizzare l'uso dell'IA come strumento di Public History, mettendone in luce vantaggi e limiti, a partire da una selezione di casi di studio italiani e internazionali. In particolare, verranno esaminati progetti che impiegano chatbot storici e sistemi di generazione automatica di testi e immagini, valutandone l'impatto sulla costruzione del discorso storico, sulla relazione con le fonti e sulle modalità di partecipazione del pubblico.

Dal lato delle opportunità, l'IA appare capace di ampliare l'accessibilità ai contenuti storici, favorire forme di co-produzione e personalizzazione dell'esperienza, e sostenere nuove pratiche di narrazione pubblica del passato. Al contempo, emergono rischi significativi: dalla semplificazione eccessiva dei processi storici alla produzione di errori o falsificazioni, fino alla possibile opacizzazione del lavoro storiografico e alla perdita di consapevolezza critica da parte dei pubblici.

Il paper propone una riflessione sul ruolo dell'IA non come sostituto dello storico, ma come strumento culturale che richiede regole, competenze e mediazioni consapevoli. In conclusione, si suggerisce la necessità di integrare l'IA all'interno di pratiche di Public History fondate sulla trasparenza, sulla responsabilità scientifica e sul dialogo tra esperti e comunità, affinché l'innovazione tecnologica possa contribuire a una ricostruzione critica e condivisa del passato.

#### ***Artificial Intelligence and Public History: Opportunities, Risks, and Emerging Practices through Italian and International Case Studies.***

In recent years, generative artificial intelligence systems have come to play an increasingly significant role in the production, mediation, and consumption of historical knowledge, raising new challenges and opportunities for Public History. AI-based tools are now being used to create popular historical content, develop immersive narratives, and

interact with non-specialist audiences. At the same time, these applications also raise critical epistemological, ethical, and methodological questions.

This paper aims to analyze the use of artificial intelligence as a tool for Public History, highlighting both its advantages and limitations through a selection of Italian and international case studies.

In particular, it will examine projects employing historical chatbots and automated systems for the generation of texts and images, assessing their impact on the construction of historical discourse, on relationships with sources, and on modes of public participation. From the perspective of opportunities, AI appears capable of expanding access to historical content, fostering forms of co-creation and personalization of experience, and supporting new practices of public narration of the past.

At the same time, significant risks emerge: from the excessive simplification of historical processes to the production of errors or fabrications, and from the potential obscuring of historiographical labor to the loss of critical awareness among publics.

The paper proposes a reflection on the role of AI not as a substitute for the historian, but as a cultural tool that requires rules, skills, and conscious forms of mediation. In conclusion, it argues for the need to integrate AI into Public History practices grounded in transparency, scholarly responsibility, and dialogue between experts and communities, so that technological innovation may contribute to a critical and shared reconstruction of the past.

## **Alice Martignon (Università Ca' Foscari Venezia) – Da memoria sommersa a memoria digitale pubblica: l'“Acqua Granda” e il Progetto di ricerca.**

La notte del 12 novembre 2019 Venezia è stata travolta dall'“Acqua Granda”: un'alta marea eccezionale che ha colpito anche gli ambienti di numerose istituzioni culturali cittadine, fra cui i depositi della Biblioteca del Conservatorio di Musica “Benedetto Marcello”. Grazie al rapido intervento di personale, docenti, studenti e altri volontari, fra cui numerosi cittadini, supportati e coordinati da vari professionisti, è stato possibile mettere in sicurezza i preziosi documenti musicali antichi, manoscritti e a stampa, coinvolti dalla marea.

Dopo un'asciugatura di emergenza, avvenuta in loco, una ditta specializzata si è occupata del congelamento e, trasportati i beni nei propri laboratori, ne ha effettuato l'asciugatura per liofilizzazione, la pulitura e la compressione.

Tali fondamentali operazioni, seguite da un'impegnativa campagna di restauro, mirata alle fonti maggiormente danneggiate, hanno permesso il recupero di tutti i materiali sommersi. La rinascita dall'“Acqua Granda”, però, non si è limitata al recupero dei beni: a ridosso del tragico evento, infatti, l'istituto musicale veneziano ha avviato un'energica operazione di riordino e catalogazione informatica e ha dato vita, su iniziativa del Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali dell'Università Ca' Foscari Venezia e in stretta collaborazione con esso, ad un progetto di conservazione e valorizzazione dei fondi musicali compromessi dall'eccezionale alta marea. Il 1° ottobre 2021 nasce così ARMID@Venezia (ARchivio Musicale e Iconografico Digitale A Venezia), un progetto di ricerca dedicato

alla digitalizzazione, allo studio diagnostico, al restauro digitale e all'indagine storica delle fonti musicali antiche venute in contatto con l'acqua.

Tale progetto, grazie a una successiva generosa elargizione privata, ha potuto godere di un respiro pluriennale e coinvolgere anche molti altri documenti custoditi presso il Conservatorio, le cui riproduzioni digitali, alla fine delle attività, verranno caricate su una piattaforma ministeriale pubblica, a pieno vantaggio della collettività.

Sin dall'inizio il progetto ha avuto un'anima sia scientifica che umanistica, e una mission sia divulgativa che didattica, concretizzata tramite l'organizzazione di numerosi eventi divulgativi dedicati ai beni musicali e storico-artistici del Conservatorio, destinati sia a studenti Erasmus che ad un più ampio pubblico, anche grazie alla collaborazione con la Notte dei Ricercatori, l'Art Night Venezia, il FAI Venezia e il FAI Giovani Venezia, nonché con varie associazioni culturali cittadine. Il progetto ARMID@, inoltre, ha formato e forma tuttora studenti-tirocinanti – in primis dell'Università Ca' Foscari Venezia e dell'Università IUAV di Venezia – e giovani volontari sull'uso di macchine fotografiche digitali, di software professionali per la postproduzione e il restauro virtuale delle riproduzioni digitali generate, nonché sull'utilizzo di strumentazioni avanzate per le indagini diagnostiche non invasive, al fine di coinvolgerli attivamente nelle proprie attività. Un know-how trasmesso dai referenti scientifici del progetto anche nell'ambito di corsi dottorali, magistrali, tesi di laurea e summer school universitarie.

Il caso ARMID@ è quindi un concreto esempio di come gli eventi catastrofici possano scuotere le istituzioni culturali pubbliche e far scaturire soluzioni rapide ad annosi problemi, nonché aprire all'innovazione digitale e alla condivisione della propria storia e del proprio patrimonio, anche grazie a nuove collaborazioni.

### ***From submerged memory to public digital memory: the "Acqua Granda" and the ARMID@Venezia research project.***

On the night of 12 November 2019, Venice was overwhelmed by the "Acqua Granda": an exceptional high tide that also affected the spaces of numerous cultural institutions in the city, including the archives of the «Benedetto Marcello» Conservatory of Music Library.

Thanks to the rapid intervention of staff, teachers, students, and other volunteers, including numerous citizens, supported and coordinated by various professionals, it was possible to secure the precious ancient musical documents, handwritten and printed, affected by the tide. After emergency drying on site, a specialised company took care of freezing the materials and, after transporting them to their laboratories, carried out freeze-drying, cleaning and compression. These fundamental operations, followed by a demanding restoration campaign targeting the most damaged documents, allowed for the recovery of all the submerged materials.

However, the rebirth from the "Acqua Granda" was not limited to the recovery of the artefacts: shortly after the tragic event, the Venetian music institute launched a vigorous reorganisation and computerised cataloguing operation and, on the initiative of the Department of Philosophy and Cultural Heritage of Ca' Foscari University of Venice and

in close collaboration with it, launched a project of conservation and valorization of the music collections compromised by the exceptional high tide.

Therefore, on 1st October 2021, ARMID@Venezia (ARchivio Musicale e Iconografico Digitale A Venezia, or Digital Iconographic and Music Archive in Venice) was launched. A research project dedicated to the digitisation, diagnostic study, digital restoration and historical investigation of ancient musical sources that have had contact with water. Thanks to a subsequent generous private donation, this project has been able to expand into a multi-year initiative and to include many additional documents preserved at the Conservatory. At the conclusion of the project activities, the digital reproductions realised will be uploaded to a public ministerial platform for the full benefit of the community. From the outset, the project has embodied both a scientific and a humanistic approach, as well as an informative and educational mission.

This mission has been pursued through the organisation of numerous public outreach events dedicated to the Conservatory's musical and historical-artistic heritage. These events are aimed both at Erasmus students and at a broader public, made possible also through collaboration with Researchers' Night, Art Night Venezia, FAI Venezia, FAI Giovani Venezia and various cultural associations in the city. The ARMID@ project has also trained, and continues to train, student interns – primarily from Ca' Foscari University of Venice and IUAV University of Venice – as well as young volunteers. Training focuses on the use of digital cameras, professional post-production and virtual restoration software of generated digital reproductions, and advanced instruments for non-invasive diagnostic investigations, in order to actively involve young collaborators in the project's activities.

This know-how is further transmitted by the project's scientific advisors through doctoral and master's courses, degree theses, and university summer schools. The ARMID@ case is therefore a concrete example of how catastrophic events can shake up public cultural institutions and trigger rapid solutions to long-standing problems, as well as opening up to digital innovation and the sharing of their history and heritage, also thanks to new collaborations.

### **Manfredi Scanagatta (Università di Modena e Reggio Emilia) – L'archivio digitale di Vigne Nuove. Il ruolo della comunità tra memoria crowdsourcing e performance.**

Nel gennaio del 2026 è stata presentata la versione beta dell'Archivio Digitale Inventato sulla storia e la memoria di Vigne Nuove, un quartiere nell'estrema periferia nord-est di Roma. L'intenzione è quella di valorizzare la storia e la memoria degli abitanti come bene culturale intangibile, attraverso il quale contribuire a un processo di rigenerazione urbana dell'area.

L'archivio è pensato per interagire con la comunità su un doppio livello. Il primo riguarda il lavoro di condivisione e raccolta delle fonti; il secondo vede l'archivio come strumento di attivazione performativa delle fonti stesse, finalizzata a innescare processi di cambiamento.

Il primo livello si articola in due azioni principali: la realizzazione di video-interviste non strutturate attraverso il metodo della storia orale; lo sviluppo di pratiche di crowdsourcing per raccogliere documenti quali fotografie, lettere e diari conservati nelle case degli abitanti. Ad oggi sono state realizzate 37 interviste e, tramite il crowdsourcing, sono state recuperate e digitalizzate diverse decine di fotografie.

Nel secondo livello l'archivio smette di essere uno spazio di conservazione per diventare uno strumento di attivazione. Mettere in condivisione le proprie memorie con quelle di chi ha vissuto esperienze simili all'interno di uno spazio urbano segnato da anni di degrado e isolamento consente di riconoscersi in una storia collettiva che, pur fatta di differenze, presenta spesso radici comuni.

L'archivio si compone anche di documenti conservati in altri archivi, consentendo di connettersi con la storia della città e di comprendere come si sia arrivati allo sviluppo di un progetto che ha avuto un impatto determinante sulle vite di oltre 3000 persone. Per rendere questa interazione performativa si è lavorato su processi di metadattazione concettuale che consentono di accedere alle fonti attraverso parole chiave semplici e comuni, in parte indicate dagli intervistati stessi e in parte estrapolate dai documenti tramite un'analisi ermeneutica collettiva e un confronto dialogico con sistemi di intelligenza artificiale.

I concetti, utilizzati come metadati, creano una rete di relazioni che consente al fruitore di confrontarsi con fonti molto diverse ed essere guidato in una navigazione, che mano a mano costruisce una narrazione all'interno dell'archivio stesso. La stessa parola conduce, per esempio, dal registro scolastico di una scuola rurale del 1921, a Ken Loach che nel 1998 diventa presidente onorario del comitato di quartiere, passando per le memorie di Yassine, adolescente che vive a Vigne Nuove.

### ***The Digital Archive of Vigne Nuove: Community Involvement between Memory, Crowdsourcing, and Performance.***

In January 2026, the beta version of the Invented Digital Archive on the history and memory of Vigne Nuove—a neighbourhood in the far north-eastern outskirts of Rome—was presented. The aim of the project is to enhance the history and memory of local residents as intangible cultural heritage, using them as a means to contribute to a process of urban regeneration in the area.

The archive is designed to interact with the community on two interconnected levels. The first concerns the sharing and collection of sources; the second conceives the archive as a tool for the performative activation of the sources themselves, intended to trigger processes of change.

The first level is structured around two main actions: the production of unstructured video interviews using the oral history method, and the development of crowdsourcing practices to collect documents such as photographs, letters, and diaries preserved in residents' homes. To date, 37 interviews have been conducted, and several dozen photographs have been recovered and digitised through crowdsourcing.

At the second level, the archive ceases to function merely as a space of preservation and becomes an instrument of activation. Sharing one's own memories with those of people

who have lived similar experiences within an urban space marked by years of degradation and isolation makes it possible to recognise oneself within a collective history that, although shaped by differences, often has common roots.

The archive also includes documents preserved in other archival institutions, making it possible to connect with the broader history of the city and to understand how a project developed that had a decisive impact on the lives of more than 3,000 people.

To make this interaction with the archive performative, the project has focused on processes of conceptual metadata creation, enabling access to the sources through simple and shared keywords. These are partly suggested by the interviewees themselves and partly extracted from the documents through a collective hermeneutic analysis and a dialogical exchange with artificial intelligence systems.

### **Gian Marco Farci (Independent Research) – Archeologia 3D: tra valorizzazione e fruizione.**

Questo contributo analizza le potenzialità dei modelli 3D come strumenti di comunicazione, con particolare riferimento alla cripta di San Lucifero a Cagliari e alla cripta della chiesa di Sant’Eufisio a Nora. La modellazione tridimensionale applicata ai beni culturali sta assumendo un ruolo centrale nella divulgazione, soprattutto nei contesti ipogei, dove l’accessibilità fisica è spesso limitata.

Fotogrammetria e rilievi 3D consentono oggi di documentare in modo estremamente accurato ambienti sotterranei complessi, rendendoli fruibili anche a distanza attraverso piattaforme immersive e modelli navigabili. Entrambi i contesti presentano vincoli strutturali, spaziali e conservativi che riducono significativamente la possibilità di una visita diretta.

La modellazione tridimensionale permette di superare questi limiti, offrendo una restituzione fedele delle volumetrie, delle superfici e delle relazioni architettoniche interne, spesso impossibili da percepire attraverso la documentazione tradizionale. Nel caso della cripta di San Lucifero, caratterizzata da spazi irregolari e fasi edilizie sovrapposte, il modello 3D consente una lettura integrata delle trasformazioni dell’ambiente e delle sue funzioni culturali.

Per la cripta di Sant’Eufisio a Nora, il rilievo digitale rende accessibile un luogo di forte valenza identitaria, chiarendo il rapporto tra l’ipogeo, la chiesa sovrastante e le stratificazioni archeologiche del sito. La fruizione a distanza resa possibile dal 3D non sostituisce l’esperienza fisica, ma amplia la comprensione del contesto, democratizzando l’accesso a luoghi fragili o difficilmente visitabili.

Attraverso strumenti interattivi, annotazioni e ricostruzioni interpretative, il modello digitale diventa un mezzo di narrazione capace di unire rigore scientifico e capacità divulgativa. I due casi studio dimostrano come la tridimensionalità rappresenti oggi una risorsa imprescindibile per valorizzare il patrimonio ipogeo, garantendone una conoscenza approfondita e inclusiva.

### ***3D Archaeology: Between Accessibility and Heritage Enhancement.***

This contribution examines in depth the potential of 3D models as versatile communication tools, with particular reference to the crypt of San Lucifero in Cagliari and the crypt of the church of Sant'Efisio in Nora.

Three-dimensional modeling applied to cultural heritage is increasingly taking on a central role in dissemination and public engagement, especially in underground contexts where physical accessibility is often limited or restricted.

Photogrammetry and advanced 3D surveying now make it possible to document highly complex subterranean spaces with remarkable precision, rendering them accessible remotely through immersive platforms, interactive visualizations, and fully navigable digital models. Both contexts present structural, spatial, and conservation constraints that significantly reduce the possibility of direct visits and limit the capacity for traditional forms of study.

Three-dimensional modeling helps overcome these limitations, offering a faithful and measurable rendering of volumes, surfaces, and internal architectural relationships, aspects that are often impossible to perceive through conventional documentation. In the case of the crypt of San Lucifero, characterized by irregular spaces, complex geometries, and overlapping construction phases, the 3D model enables an integrated and diachronic reading of the transformations of the environment and of its cultic and functional roles over time.

For the crypt of Sant'Efisio in Nora, digital surveying makes accessible a place of strong identity and devotional value, clarifying the relationship between the hypogeum, the overlying church, and the archaeological stratifications that define the wider context of the site.

Remote access made possible by 3D technologies does not replace the physical experience, but it significantly enhances the understanding of the context, democratizing access to fragile or hard-to-visit places. Through interactive tools, annotations, layered views, and interpretive reconstructions, the digital model becomes a narrative medium capable of combining scientific rigor and communicative effectiveness. These case studies show how three-dimensionality is now an essential resource, ensuring broad and inclusive knowledge. Thirdly, as a social environment characterized by intergenerationally and the transversality of the social classes directly and indirectly involved in an activity that theoretically and practically leads to the continuous development of a shared identity.