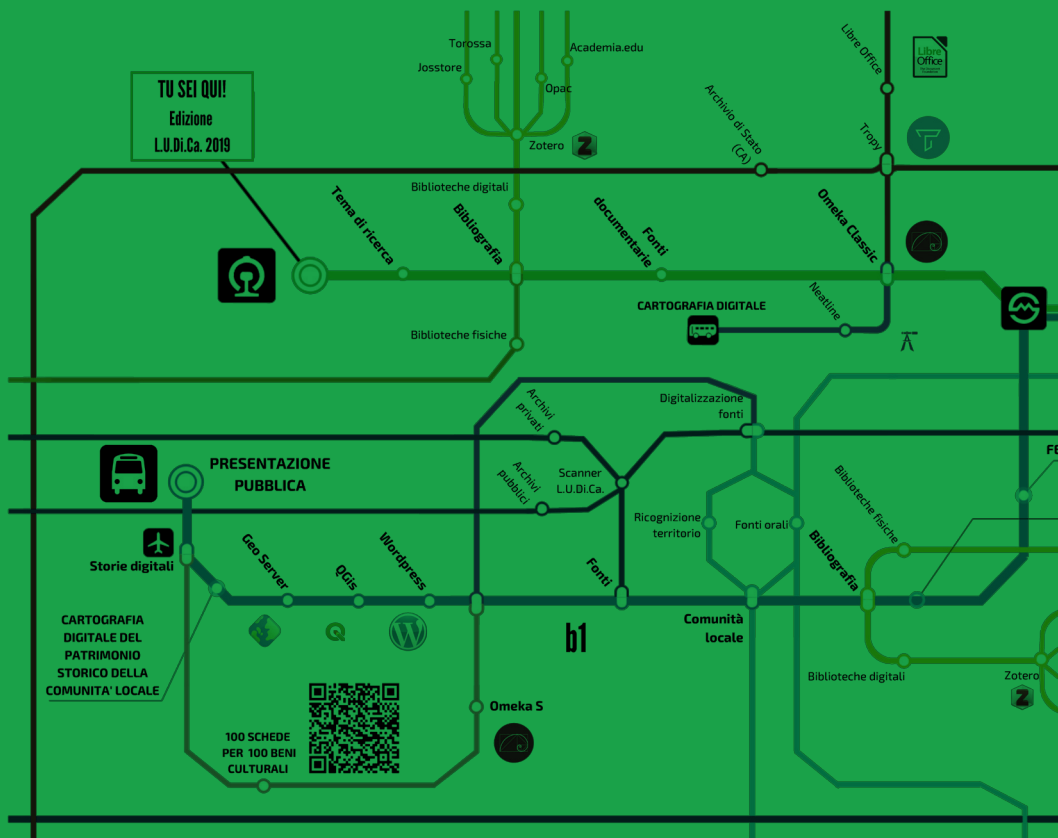


QUADERNI DEL LUDiCa

UNICAp^{ress}/didattica



[Q] 2019
Quaderni del LUDiCa

LUDiCa è il laboratorio di Umanistica Digitale dell'Università degli Studi di Cagliari che sperimenta con studenti e ricercatori la combinazione tra metodologie della ricerca umanistica e tecnologie digitali.

LUDiCa è fondato e diretto da Giampaolo Salice, docente di Storia Moderna, attivo sul versante della storia digitale e pubblica, tra i promotori del Centro Interdipartimentale per l'Umanistica Digitale dell'Università di Cagliari.



UNICApres/didattica
Quaderni del LUDiCa
(2019)



Quaderni del LUDiCa
Collana diretta da Giampaolo Salice

Comitato scientifico

Alessandro Capra, Whalestudio, Cagliari
Simone Ciccolone, Università degli Studi di Cagliari
Andrea Corsale, Università degli Studi di Cagliari
Antioco Floris, Università degli Studi di Cagliari
Marco Lutz, Università degli Studi di Cagliari
Cecilia Tasca, Università degli Studi di Cagliari
Eleonora Todde, Università degli Studi di Cagliari

Comitato di redazione

Filippo Astori
Giommaria Carboni
Álvaro Casillas Pérez
Giampaolo Salice
Beatrice Schivo

**QUADERNI DEL
LUDiCa
(2019)**

1



Cagliari
UNICApres
2022

Collana
QUADERNI DEL LUDiCa (2019), Volume I
a cura di Giampaolo Salice e Beatrice Schivo

In copertina: poster LUDiCa per AIPH 2019 (grafica Beatrice Schivo, Denise Maria Paulis e Michele Cuccu)

© Autori dei contributi e UNICApres
CC-BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Cagliari, UNICApres, 2022 (<http://unicapress.unica.it>)

e-ISBN: 978-88-3312-058-4

ISBN: 978-88-3312-057-7

DOI: 10.13125/unicapress.978-88-3312-058-4

INDICE

7 PRESENTAZIONE

11 BOTTEGA DIGITALE

- 11 L'ambito della ricerca
- 14 Prove preliminari
- 18 Gestire le fonti in digitale: Zotero e Tropy
- 18 Digitale e condivisa: la bibliografia con Zotero
- 19 Trascrivere documenti: Tropy
- 20 Omeka classic: classificare, descrivere, raccontare
- 26 Neatline: narrare nello spazio e nel tempo

35 CAMPO ESTIVO

- 35 Una storia digitale di comunità: contesto e strumenti
- 47 Dalla *digital* alla *public history*

53 COMUNICARE UN LABORATORIO

65 ESITI

- 65 Il portale *Storie digitali*
- 68 Un poster per AIPH

73 PERSONE

- 73 Docenti
- 75 Autori

PRESENTAZIONE

di Giampaolo Salice

Tra il 2015 e il 2018 gli studenti di Storia della Sardegna, di Storia moderna e Analitica Storica dei luoghi dell'Università di Cagliari hanno realizzato, sotto la supervisione di chi scrive, elaborati digitali multimediali per approfondire aspetti puntuali del percorso didattico dei rispettivi esami.

I risultati e le difficoltà emerse da quei primi tentativi ci hanno spinto a progettare uno spazio didattico in cui sperimentare l'incrocio tra materie umanistiche e sistemi computazionali e dove riflettere insieme agli studenti sugli impatti metodologici e professionali di questa intersezione.

L'idea è stata prontamente accolta sia dall'allora Dipartimento di Storia, Beni Culturali e Territorio, sia dall'attuale di Lettere, Lingue e Beni Culturali. È nato così nel 2019 il LUDiCa, il laboratorio di umanistica digitale dell'Università di Cagliari, che offre agli studenti la possibilità di avvicinare il campo vasto delle *digital humanities* attraverso piccoli percorsi di pratica digitale.

Una filiera di azioni e strumenti che scherzosamente abbiamo definito "a bit zero", perché allestisce e pratica tutta la "logistica" di una ricerca d'ambito umanistico in ambiente digitale: dalla costruzione di una bibliografia automatizzata e condivisa allo scavo archivistico, dalle indagini sul campo alla metadattazione delle informazioni raccolte, passando per la loro organizzazione tematica e spaziale, classificazione e interpolazione.

La filiera del LUDiCa si articola in due momenti: la "bottega digitale", in cui si apprendono i rudimenti teorico-pratici della trans-disciplina, e il "campo estivo", che sposta il laboratorio sul territorio e nelle comunità locali di volta in volta coinvolte. Così alla dimensione virtuale se ne sovrappone una pubblica e comunitaria, che consente di investire immediatamente il piccolo capitale di conoscenze e competenze acquisito nella "bottega" per raccogliere e organizzare testimonianze orali, documentali, conoscenze e suggerimenti offerti dalla comunità

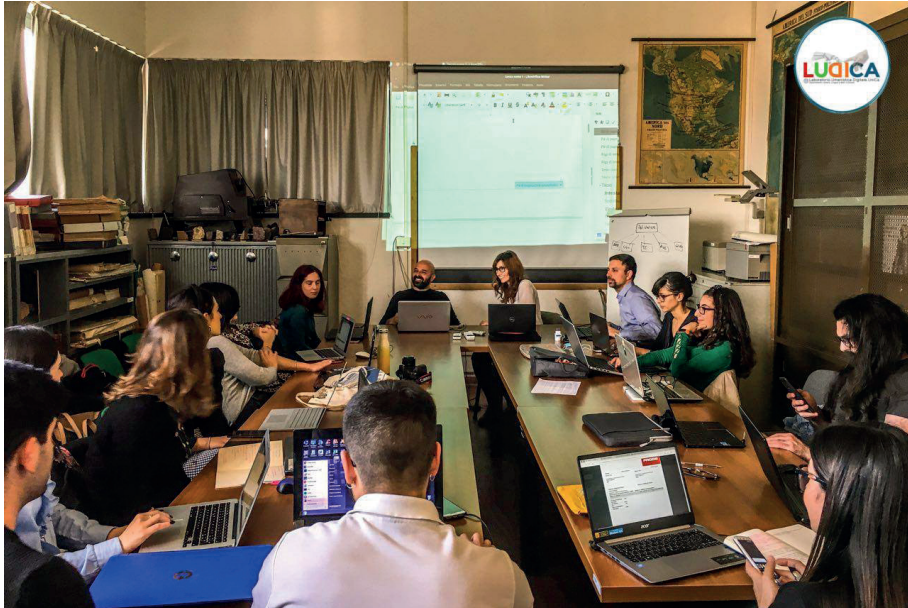


Figura 1: Il primo incontro LUDiCa (marzo 2019)

locale, che in questo modo partecipa alla creazione di una banca dati e al racconto dei “tesori” culturali del territorio. Sia in “bottega” che sul “campo”, LUDiCa si avvale del contributo di specialisti di ambiti disciplinari diversi, sia accademici che no. I docenti offrono approfondimenti su aspetti specifici per aiutare i ragazzi a impostare e arricchire la ricerca e la sua divulgazione.

Proprio perché gli approfondimenti riguardano discipline come la storia, l’archivistica, la paleografia, la storia dell’arte, la geografia, la linguistica, le scienze multimediali, ma anche il videogioco, il GIS, la *public history*, il laboratorio è aperto agli studenti di tutte le lauree magistrali e delle specializzazioni del vasto campo umanistico. Per le stesse ragioni LUDiCa è adatto a chi desidera progettare e realizzare la propria tesi di laurea o di dottorato avvalendosi di strumenti computazionali.

Raccontare l’esperienza del LUDiCa non è semplice, ma abbiamo pensato fosse utile farlo attraverso le parole degli studenti che ne sono stati protagonisti. La collana didattica «Quaderni del Ludica» è nata per dare spazio a questo racconto e renderlo accessibile a tutti. Anno dopo anno i Quaderni offriranno la sintesi dei principali risultati conseguiti

dagli studenti nel laboratorio; daranno conto dei tanti protagonisti del nostro esperimento, cioè delle persone che lo hanno reso possibile, sia all'università che nelle comunità che hanno accolto e accoglieranno il nostro invito alla collaborazione e alla condivisione.

Questo primo numero, che riassume l'esperienza del 2019, è curato insieme a me dalla dottoressa Beatrice Schivo, tutor di quella edizione del laboratorio.

Il volume, così come la collana, vengono pubblicati grazie alla collaborazione di UNICApres casa editrice dell'Università di Cagliari, che ringraziamo per averci consentito di intraprendere questa nuova sfida. Fondamentale è stato e sarà il contributo del Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni culturali che, nella persona del suo direttore Ignazio Efisio Putzu, ha sostenuto, anche finanziariamente, la nostra iniziativa.

Un ringraziamento va ai docenti che hanno arricchito il laboratorio con la loro partecipazione e ai colleghi che hanno accettato di far parte del comitato scientifico della collana, aperto a future integrazioni. Grazie al Comune di Nuraminis che ha reso possibile l'edizione 2019 del nostro campo estivo, che qui racconteremo. Grazie soprattutto alle studentesse e agli studenti che col loro entusiasmo hanno dato vita a un'esperienza importante anche sotto il profilo umano e personale e hanno dato forma al racconto che riempie le pagine di questo volume.

BOTTEGA DIGITALE

L'ambito della ricerca

LUDiCa, il laboratorio di Umanistica Digitale dell'Università degli Studi di Cagliari, si articola in due momenti: la bottega digitale e il campo estivo di storia pubblica.

Nella bottega digitale i partecipanti familiarizzano con gli strumenti di base dell'umanista digitale, organizzando digitalmente i testi e i dati emersi da ricerche d'archivio, bibliografiche e multimediali, condotte su casi di studio puntuali.

Nella prima edizione del LUDiCa si è scelto di utilizzare come "campo di addestramento" la piattaforma digitale del progetto *Colonizzazioni interne e Migrazioni*. Obiettivo: trasformare le informazioni estrapolate dallo studio di una colonia su libri e documenti alla produzione di una scheda pubblicabile sul portale *Colonizzazioni interne e Migrazioni*. Prima di dare conto del percorso di lavorazione digitale che è stato realizzato, crediamo opportuno offrire gli elementi essenziali del contesto entro cui si è svolto.

Colonizzazioni interne e Migrazioni è un progetto di storia digitale del Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali dell'Università degli Studi di Cagliari, sviluppato nell'ambito della ricerca *Migrazioni forestiere e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età moderna*, coordinato da Giampaolo Salice. La ricerca raccoglie, classifica e geolocalizza i progetti di popolamento con forestieri, promossi dai poteri pubblici europei tra XVI e XVIII secolo.

Una volta acquisite, classificate ed elaborate le fonti documentarie e multimediali vengono utilizzate per "fondare" colonie digitali su una cartografia appositamente predisposta. Queste colonie vengono dunque "popolate" con le informazioni emergenti dalla ricerca. Il progetto, che si avvale di un comitato scientifico internazionale, ha promosso numerosi incontri di approfondimento, tra i quali la rassegna seminariale *Colonizzazioni interne e migrazioni dal Medioevo al Contemporaneo*.

Gli incontri, organizzati col supporto del Dipartimento di Storia, Beni Culturali e Territorio dell'Università di Cagliari, sono stati occasione di dialogo e collaborazione con diversi istituti culturali della città di Cagliari: il Museo Archeologico Nazionale, la Biblioteca Universitaria, la Pinacoteca Nazionale, la Facoltà di Architettura, la Mediateca del Mediterraneo. Numerose sono state, negli anni, anche le presentazioni del progetto e i confronti con altre realtà di studio a livello nazionale ed europeo in città come Venezia, Bari, Londra, Barcellona e Madrid.

Primi esperimenti

Colonizzazioni interne e Migrazioni ha sviluppato da subito anche una dimensione didattica universitaria. Il coinvolgimento degli studenti nel progetto ha preso avvio nell'anno accademico 2016-2017 attraverso quattro tesi di laurea triennale. Il coordinatore del progetto ha seguito gli studenti in un percorso che, dalla stesura della tesi, li ha portati all'acquisizione di competenze di base in ambito di umanistica digitale. La "formazione digitale" ha consentito un primo approccio ai *software* Omeka Classic e Neatline con cui i laureandi hanno generato autonomamente le schede narrative delle rispettive colonie. L'uso di *Colonizzazioni interne e Migrazioni* come "incubatore" di tesi di laurea prosegue oggi con i diversi studenti, triennali e magistrali, che scelgono di trattare questo tema.

L'approdo al laboratorio

L'esperienza maturata con le tesi di laurea ha spinto a riproporre la formula nella prima edizione del LUDiCa (2019). *Colonizzazioni interne e Migrazioni* è così diventato il "campo di addestramento" della prima fase del laboratorio, ribattezzata "Bottega digitale".

In cinquanta ore una classe formata da venti studenti afferenti a diversi corsi di laurea della facoltà di Studi Umanistici, divisi in quattro gruppi, hanno lavorato su altrettante colonie di forestieri in Sardegna. Ciascun gruppo ha approfondito bibliograficamente e archivisticamente lo studio di una colonia di forestieri in Sardegna: colonie maltesi, tabarchine, sulcitane-iglesienti e corso-galluresi.

Dopo aver raccolto le informazioni necessarie, gli studenti le hanno organizzate con strumenti digitali come Omeka, Neatline, Zotero e Wordpress, nell'intento di sperimentare una gestione più efficiente dei dati, secondo standard internazionali di classificazione, e la visualizzazione con cartografie e linee temporali digitali. Nei paragrafi che

seguono cercheremo di spiegare con maggiori dettagli le diverse fasi di questo flusso di lavoro digitale.

Dalle fonti al digitale

La classe di studenti del laboratorio è stata divisa in gruppi, eterogenei dal punto di vista della formazione dei singoli componenti.

Ciascun gruppo si è occupato della raccolta di informazioni bibliografiche e archivistiche relative all'ambito di ricerca prescelto. Le ricerche sono state avviate e condotte con la creazione di una bibliografia digitale condivisa dall'intera classe per mezzo di Zotero.

Per ragioni pratiche e di tempo sono state privilegiate le informazioni più facilmente reperibili: articoli di riviste aperte alla consultazione, saggi caricati sulle pagine personali degli studiosi sulla piattaforma Academia; i volumi e le pubblicazioni reperibili presso le biblioteche del circuito universitario di Cagliari.

Una volta raccolte le informazioni indispensabili alla contestualizzazione spazio-temporale dei progetti di popolamento, ciascun gruppo ha affrontato la fase della ricerca archivistica presso l'Archivio di Stato di Cagliari.

Trattandosi di un progetto di natura didattica, l'indagine sulle fonti è stata indirizzata su alcune serie specifiche preventivamente individuate: Regio Demanio Feudi e Segreteria di Stato. Ciascun gruppo, analizzando le carte, ha fotografato i documenti ritenuti d'interesse e successivamente ha proceduto a trascriverli e metadatarli.

Il materiale reperito è stato cospicuo. Ciò ha reso necessaria un'accurata cernita. Sono state prese in esame, dunque, solo le carte ritenute più rilevanti, anche in funzione di una successiva pubblicazione delle informazioni.

Diverse difficoltà sono emerse al momento della trascrizione dei documenti, realizzata con il *software* Tropy. Sebbene generalmente di chiara lettura, la grafia dei segretari settecenteschi risultava, in alcuni casi, ricca di abbreviazioni.

L'ostacolo è stato facilmente aggirato quando la lingua di riferimento era l'italiano; più arduo è stato affrontare i problemi di trascrizione per documenti redatti in latino. In questo senso il lavoro collettivo è stato fondamentale, dato l'ampio ventaglio di competenze disponibili nei diversi gruppi.

Una volta completate la ricerca e la prima analisi dei documenti, il passo successivo è stato la stesura di un racconto sintetico delle vicen-

de ricostruite attraverso le fonti reperite. Abbiamo utilizzato editor di testo come Libreoffice, integrato con Zotero, per elaborare collaborativamente i testi che successivamente sarebbero stati impiegati per le schede da realizzare con Omeka e Neatline.

Indichiamo di seguito la sintesi dei principali risultati ottenuti da ciascun gruppo nell'elaborazione dei testi relativi ai diversi casi di studio analizzati.

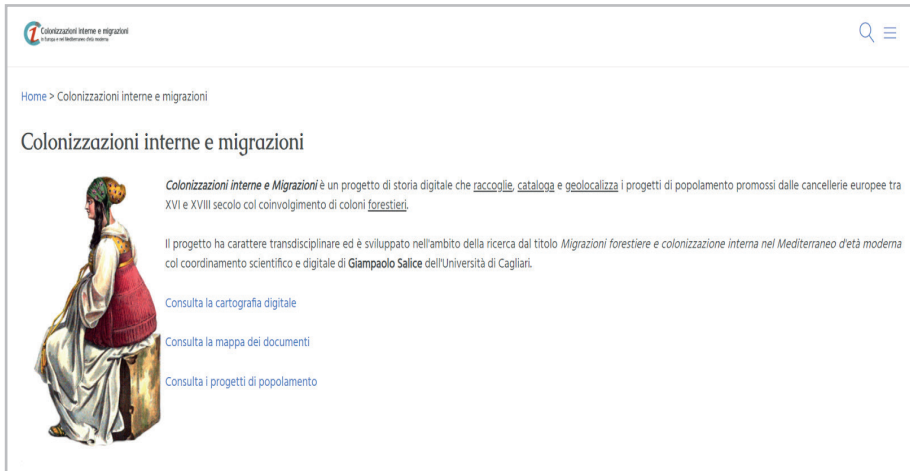


Figura 2: Anteprima del portale “Colonizzazioni interne e migrazioni”

Prove preliminari

Colonie tabarchine e maltesi in Sardegna

Il XVIII secolo si apre in Sardegna con la cessione dell'isola alla casata dei Savoia in seguito alla guerra di successione spagnola. Profondamente diversi per contesto culturale e obiettivi politici rispetto ai predecessori castigliani, i piemontesi misero in atto fin dai primi momenti riforme spesso radicali. L'obiettivo era quello di offrire una spinta verso lo sviluppo economico, specie agricolo e commerciale, e superare lo stato di cronica depressione in cui l'isola versava.

Una delle riforme più interessanti in questo senso, non unica nel panorama europeo, fu quella relativa alla creazione di colonie di popolamento con forestieri. Fu in particolare Carlo Emanuele III a dare impulso al progetto delle colonie di forestieri in Sardegna. In cinquant'anni vennero create le colonie liguri di Carloforte e Calasetta, quella maltese di Santa Sofia e la colonia greca di Montresta. Vennero inoltre ideati

diversi piani per portare in Sardegna migliaia di greci e organizzare un nuovo assetto dell'insediamento gallurese.

Carloforte, la più studiata delle colonie liguri-tabarchine, venne creata in seguito alla richiesta degli abitanti di Tabarka, a loro volta liguri installati in Tunisia fin dalla metà del XVI secolo. Fra il 1737 e il 1738 una comunità formata da oltre 500 individui lasciò dunque l'isola di Tabarka, ormai divenuta terra ostile per i difficili rapporti con la popolazione locale e l'esaurimento delle risorse coralline, centrali nell'economia dei tabarchini.

I tabarchini vennero spostati secondo un preciso piano di popolamento sull'isola di San Pietro, e fu creata dunque la città di Carloforte, dotata di fortificazioni e mura indispensabili alla protezione del centro dagli attacchi dal mare. La colonizzazione avvenne secondo precise lottizzazioni, e ogni fetta di territorio fu assegnata ai capifamiglia secondo le loro presunte necessità. L'Archivio di Stato di Cagliari conserva numerosissimi documenti prodotti in conseguenza delle operazioni di spartizione dei terreni nella zona oggi nota come Macchione, e delle conseguenti distribuzioni delle sementi indispensabili alle prime semine. Attraverso la loro analisi si sono potuti studiare i problemi iniziali che la comunità dovette affrontare. Tali difficoltà non furono poche, specialmente in relazione alla coltivazione dei campi e ai primi alloggi temporanei, tanto che fra la popolazione iniziarono ben presto a circolare progetti di ulteriore trasferimento.

Di lì a pochissimi anni la situazione dei liguri rimasti sull'isola tunisina di Tabarka precipitò rovinosamente. L'intera comunità venne in poco tempo costretta in schiavitù e riscattata negli anni da Carlo Emanuele III, da papa Benedetto XV (nativo ligure), e da Carlo III di Spagna. I fortunati andarono a popolare una seconda colonia in Sardegna e un centro presso Alicante che assunse l'eloquente nome di Nueva Tabarca. In Sardegna, i liberati furono sistemati sull'isola di Sant'Antioco (a ridosso dell'isola di San Pietro) e andarono a popolare la città di Calasetta.

Generalmente le iniziative di popolamento seguivano la norma per la quale gli stranieri potevano essere sistemati nei territori costieri, mentre per l'entroterra si preferivano coloni isolani. Due furono però le eccezioni: la colonia greca di Montresta e quella maltese di Santa Sofia nel Sarcidano (oggi in provincia di Oristano).

I maltesi rispetto ai greci si inserivano più facilmente, erano noti per avere importanti conoscenze agricole e soprattutto erano di culto cattolico. Anche nel caso dei maltesi l'impianto della colonia avven-

ne attraverso un processo di infeudazione, testimoniato dalle relative carte. A Santa Sofia si tentò un primo popolamento con coloni sardi, di fatto abortito, e un secondo con maltesi, anch'esso non andato a buon fine. Il feudatario protagonista delle operazioni fu Salvatore Lostia, il quale, nel 1768, in cambio dei diritti sul territorio, si compromise con l'investimento di 45.000 lire per l'acquisto del Sarcidano e della Barbagia di Belvì, infeudate secondo il mos Italiae. Si impegnò inoltre al sostentamento della parrocchia per i primi quattro anni. Secondo il progetto, entro un decennio, la zona avrebbe dovuto popolarsi di almeno quaranta famiglie, dotate dal conte stesso di tutto il necessario per la fondazione del primo insediamento. Nonostante gli accordi e i piani, il feudo ebbe, come anticipato, vita breve: nel 1838 venne riconsegnato alla Corona dalla famiglia Lostia in cambio di una pensione. La sua gestione si era evidentemente rivelata più difficile del previsto e piuttosto onerosa.

Il popolamento delle isole intermedie

La vertenza tra Regno di Sardegna e Repubblica di Genova per il possesso delle cosiddette isole intermedie tra Sardegna e Corsica (Caprera, Santo Stefano, La Maddalena, Spargi e Santa Maria) è molto accesa nella prima metà del XVIII secolo. Intento del governo sardo era quello di porre sotto il proprio dominio tali isole, a discapito delle rivendicazioni genovesi. Intento che divenne fatto concreto il 14 ottobre 1767 quando una spedizione ordinata dal viceré Des Hayes ne prese possesso.

Le popolazioni circolanti nella costa gallurese erano di origine corsa, ligure e toscana e parlavano una lingua assai differente dalla sarda. Per affermare in via definitiva il dominio sardo su queste isole il governo sabauda intendeva promuovere il riassetto integrale delle sue maglie insediative e delle sue strutture produttive e difensive. Nell'ottica del governo, la formazione di una frontiera statale ordinata e presidiata avrebbe consentito la gestione ottimale dell'ordine pubblico e la limitazione dei contrabbandi. Una delle prime azioni condotte per ottenere simile risultato fu l'accertamento dei titoli legali di possesso delle isole.

Nel 1718 viene redatta una relazione, il cui autore è rimasto anonimo, con l'obiettivo di provare, grazie al ricorso alle fonti d'archivio del tempo, l'appartenenza al Regno di Sardegna delle "isole intermedie".

Le colonie galluresi e del Sulcis-Iglesiente

Durante il XVIII secolo la Gallura era ricca di abitati sparsi nati per lo più in maniera spontanea e formati da stazzi. La regione, tuttavia, era priva di agglomerati di dimensioni rilevanti. Considerato che la scarsa urbanizzazione di tale territorio favoriva attività illegali quali il contrabbando ed il banditismo, oltre che le scorribande piratesche (agevolate anche dalla instabile situazione delle isole intermedie tra Sardegna e Corsica), al fine di poter avere un maggior controllo sulla Gallura, il governo sabaudo del Regno di Sardegna pianificò la fondazione di alcuni agglomerati urbani.

Tuttavia, all'atto pratico il progetto si rivelò più arduo del previsto: dopo due tentativi infruttuosi (segnatamente nel 1738 e nel 1771), nel 1792 Pietro Francesco Maria Magnon, capitano delle torri di Longone, Isola Rossa e Vignola, ipotizzò un centro abitato presso Longone Sardo (l'odierna Santa Teresa di Gallura).

Ricevuto il benestare della Corona, il progetto passò alla fase operativa con l'individuazione dei terreni idonei (in gran parte di proprietà del nobile tempiese Pietro Cabras Misorro) e la soluzione della questione fiscale (poiché il diritto sulla dogana della Gallura era appannaggio del marchesato di Orani, il quale dovette cederlo alla Corona).

Vennero scelti coloni sassaresi, tempiesi, maddalenini, corsi. Furono necessari diversi anni per arrivare, nel 1808, alla fondazione di Santa Teresa. L'atto fondativo della colonia, posta sotto l'amministrazione regia e capitanata dallo stesso Magnon, assegnò in enfiteusi ad ogni colono un appezzamento di sei starelli per costruire la casa e praticare l'agricoltura e diede un termine di dieci anni durante i quali i coloni erano obbligati a non abbandonare la colonia beneficiando di una franchigia fiscale.

In soli tre anni la popolazione passò dai 34 coloni iniziali a 202, senza contare altri 195 pastori. Ma l'incremento demografico del nuovo nucleo urbano non deve far intendere che i primi anni siano stati semplici. Al contrario: non a tutti furono concessi i previsti sei starelli di terreno, per cui diversi coloni si indebitarono con gli usurai, dei quali fu vittima anche il capitano Magnon. Magnon perse la vita nel 1815, solo sette anni dopo la fondazione di Santa Teresa, difendendo la colonia contro le sortite di gruppi ostili.

Il contesto nel quale si inserirono, sempre nel XVIII secolo, i nuovi insediamenti nel Sulcis-Iglesiente era diverso, trattandosi di due sub-regioni del sud-ovest dell'isola di Sardegna fin dall'antichità ca-

ratterizzate dallo sfruttamento minerario e, di conseguenza, connotate anche da una serie di abitati funzionali all'attività estrattiva. Non stupisce, quindi, che i due "nuovi" insediamenti settecenteschi, quello di Fluminimaggiore e quello di Gonnese, si possano configurare come rifondazioni e non come agglomerati sorti ex novo, in quanto in ambo i casi si tratta di località che già in precedenza avevano conosciuto ed ospitato un abitato e che nel XVIII secolo ripresero ad essere popolate.

Il toponimo *Flumen Mayor*, infatti, è conosciuto fin dal XIII secolo come luogo di confine tra i Giudicati di Cagliari ed Arborea; in seguito la villa omonima fu inclusa in atti di infeudazione durante il XV secolo. Tuttavia, successivamente l'abitato si spopolò fino a venire abbandonato. Fu soltanto nel 1704 che i feudatari locali, don Ignazio Asquer ed Eleonora Gessa siglarono i capitoli di vassallaggio con dei coloni provenienti da Terralba, villa situata in altro feudo, rifondando Fluminimaggiore. Il primo periodo non fu affatto semplice e la nuova comunità dovette affrontare diverse difficoltà prima che la situazione si stabilizzasse.

L'agglomerato originario, in località San Nicolò, presso il corso del Riu Mannu, dovette essere spostato nell'entroterra per ovviare alle incursioni barbaresche. Inoltre, i coloni originari entrarono in contenzioso coi feudatari, in quanto i territori loro assegnati, rocciosi e coperti di conifere, erano ben lungi dall'essere fertili e ubertosi così come loro promesso.

Similmente, anche il villaggio di Gonnese è storicamente documentato nel Medioevo, a partire dalla menzione come domus nel 1218 (registrata dallo Scano) e poi in vari atti relativi ad infeudazioni, entrando a far parte anch'esso dei possedimenti infeudati alla famiglia Gessa; quindi, in epoca moderna, il villaggio si è spopolato fino a venire abbandonato. Anche in questo caso, per ridare vita a questo insediamento furono determinanti la volontà e l'intervento della famiglia Gessa-Asquer, nella persona di Gavino Asquer Amat il quale nel 1774 coinvolse quindici coloni nella rifondazione del villaggio, impegnandosi con un atto pubblico di conversione e capitolazione di vassallaggio.

Gestire le fonti in digitale: Zotero e Tropy

Digitale e condivisa: la bibliografia con Zotero

Zotero è un *software* gratuito e *open source* per la gestione di riferimenti bibliografici e di materiali a essi correlati. L'applicativo è stato sviluppato dal *Roy Rosenzweig Center for History and New Media (RR-*

CHNM) della *George Mason University* e la versione beta è stata rilasciata nel 2006.

Il programma è assai intuitivo. Rileva automaticamente i contenuti dal *web*, che si tratti di articoli su siti specializzati, di notizie su *web* magazine o di libri da biblioteche; aiuta ad organizzare la ricerca e ordinare gli elementi in raccolte; permette di usare parole chiave; crea e salva ricerche che raccolgono automaticamente materiali pertinenti. Non solo. Crea in maniera istantanea riferimenti e bibliografie durante la stesura del lavoro su *software* di videoscrittura come Word, LibreOffice e Google Docs; rimane sincronizzato su tutti i dispositivi, mantenendo aggiornati note, *file* e *record* e dando la possibilità di accedere da qualsiasi *browser web*.

Infine, permette di creare articoli in collaborazione e di condividere la propria libreria con altri utenti per ricerche collaborative. Combinato con le estensioni per i diversi browser *web* (Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari) permette di salvare in automatico nella propria libreria le informazioni relative alla risorsa interessata (metadati), modificare i metadati stessi e anche, dove possibile, ottenere una copia della risorsa.

Nel nostro caso di ricerca, abbiamo operato creando una Biblioteca di gruppo in cui ogni gruppo di lavoro ha inserito di volta in volta le risorse utili al campo di ricerca trattato.

In questa maniera qualsiasi componente del Laboratorio ha potuto consultare e utilizzare ogni fonte sfruttata per la piattaforma.

Trascrivere documenti: Tropy

Parallelamente al lavoro di ricerca delle risorse bibliografiche in rete e nelle biblioteche è stata svolta una ricerca archivistica, imprescindibile. Sono state svolte diverse sessioni di scavo archivistico nell'Archivio di Stato di Cagliari, durante le quali i gruppi di lavoro hanno lavorato su faldoni di documenti relativi soprattutto all'età moderna.

I documenti ritenuti interessanti per l'argomento di studio sono stati acquisiti fotograficamente per essere trattati durante le lezioni frontali grazie ad un altro utile strumento: Tropy. Si tratta di un *software* gratuito e *open source*, sviluppato dalla *George Mason University* e rilasciato nell'ottobre del 2017. Presentandosi con un'interfaccia intuitiva, Tropy facilita la gestione, l'organizzazione e la descrizione del materiale archivistico acquisito fotograficamente, consentendo di trovare rapidamente le fonti di ricerca in ogni momento. Permette di raggrup-

pare una raccolta di fotografie in un unico documento, di organizzare il materiale tramite *tag* o inserendo metadati e annotazioni. I risultati del lavoro svolto su Tropy possono essere esportati su Omeka per condividerli con altri utenti e dar vita a collaborazioni.

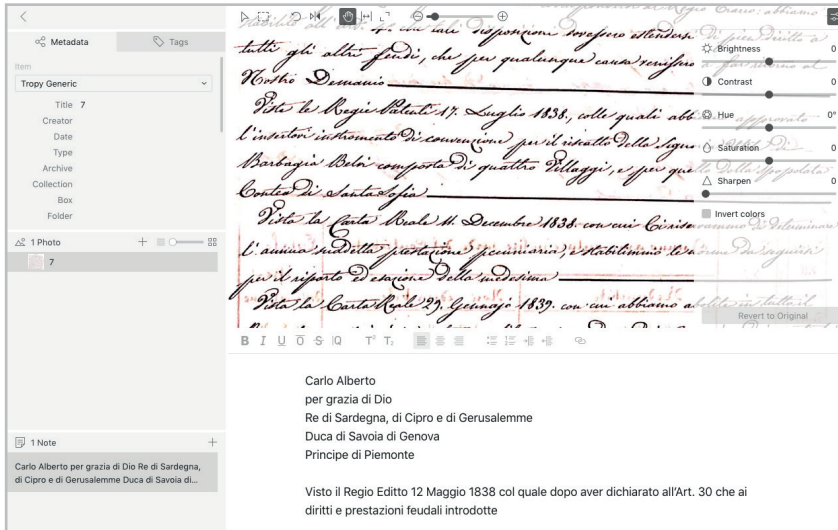


Figura 3: Utilizzo di Tropy

Omeka Classic: classificare, descrivere, raccontare

L'applicativo

Omeka è uno strumento digitale *open source* pensato per la catalogazione e pubblicazione online di collezioni di libri, fotografie, oggetti d'arte, archivi e collezioni accademiche.

Omeka è un marchio registrato della *Corporation for Digital Scholarship*. Il nome deriva da un termine della lingua swahili che può essere tradotto come visualizzare, illustrare e spiegare un concetto. Omeka rientra, infatti, nella categoria di applicativi denominati *content manager system*, cioè *software* elaborati per la gestione dei contenuti su *web*.

L'applicativo nasce nel 2007 per iniziativa del *Roy Rosenzweig Center for History and New Media (RRCHNM)* presso la *George Mason University* di Fairfax, Virginia. Inizialmente sviluppato per piccole istituzioni e singoli ricercatori, oggi è uno strumento ampiamente utilizzato da università, centri di ricerca, musei, archivi e librerie in tutto il mondo.

La piattaforma è stata formalmente lanciata nel 2008 grazie a un programma triennale di finanziamenti dell'*Institute of Museum and Library*

Services (IMLS) e la sua ampia flessibilità ne ha permesso sin da subito una rapida diffusione nel mondo anglosassone (con oltre 150.000 *download*). In Italia Omeka è ancora relativamente poco utilizzato.

Una volta scaricato, Omeka deve essere installato nel proprio spazio *server*. Chi non possiede un proprio *server*, può acquistare uno spazio *hosting* scegliendo tra i tanti disponibili, alcuni dei quali prefigurati per ospitare Omeka. Nel 2010 è stato pubblicato Omeka.net, servizio di *hosting* a pagamento ideato per ospitare il lavoro di tutti i soggetti che non dispongano di un proprio *server*.

L'installazione di *plugin* di terze parti in Omeka ha inoltre permesso lo sviluppo di *software* complementari per una migliore esposizione e fruizione dei progetti finali, arricchendo la piattaforma di nuove funzionalità a seconda del bisogno dell'utenza. La descrizione degli oggetti avviene attraverso la loro descrizione tramite metadati, in particolare tramite *Dublin Core*, costituito da un insieme di elementi essenziali (come titolo, autore, soggetto, editore, ecc.) ai fini della descrizione di oggetti digitali e risorse fisiche.

La flessibilità della piattaforma consente di creare e descrivere oggetti digitali di varia natura: articoli e libri, materiale archivistico, *file* di testo, immagini e audiovisivi di qualsiasi formato ed estensione fra quelli supportati. Ogni risorsa così inserita viene univocamente identificata tramite una sequenza di caratteri (URI), utilizzabile per creare i collegamenti ipertestuali tra schede e per condividere o importare i contenuti.

Alla scheda di descrizione della risorsa possono altresì essere allegati *file* e ulteriori oggetti digitali per una maggiore organicità all'interno del sistema. L'interfaccia grafica delle schede di catalogo è personalizzabile e permette rapidi collegamenti – quando ipertestuali, quando interattivi a seconda dell'estensione utilizzata – le schede precedentemente allestite, offrendo all'utente la possibilità di costruire siti internet in completa autonomia. Omeka è uno strumento assai versatile, le cui potenzialità possono essere sfruttate in numerosi contesti differenti. Infatti sono numerosissime le realtà che oggi lo utilizzano come principale strumento di lavoro e di didattica nelle digital humanities.

Grazie al supporto di prestigiose fondazioni (ricordiamo, fra tutte, la *Andrew W. Mellon* e la *Getty Foundation*) e alla stipula di *partnership* d'eccellenza, la piattaforma è in continuo e costante sviluppo. Fra i maggiori progetti che utilizzano Omeka in Italia si segnalano DigitUniTO. Collezioni e fondi digitali dell'Università di Torino e le *Digital*

Collections della Biblioteca Don Bosco dell'Università Pontificia Salesiana di Roma.

Nel mondo, Omeka viene utilizzato anche come strumento di divulgazione museale digitale e persino per redigere inventari d'archivio. Non mancano gli impieghi nel campo didattico, in quello dell'informazione e dello *storytelling*.

Schedare con Omeka-C

Le schede di catalogo di Omeka sono importanti strumenti di classificazione che consistono in una serie di metadati e *tag* attraverso i quali è possibile descrivere gli oggetti digitalizzati, di qualsiasi natura essi siano.

Le azioni preliminari alla creazione delle schede digitali con Omeka e Neatline sono lo studio bibliografico dell'argomento di interesse, la ricerca archivistica, la selezione di uno o più fonti documentarie e l'analisi delle stesse al fine di reperirvi informazioni utili. Una volta svolti i passaggi introduttivi occorre progettare la scheda, nella quale inserire le informazioni desunte dallo studio bibliografico e archivistico. Nel nostro caso la ricerca deve rispondere alle seguenti questioni: quando nasce la colonia, quando - se - si conclude la sua vita, chi la progetta, dove la progetta e perché, quali sono gli avvenimenti principali. Messi in luce gli elementi fondamentali, si passa alla creazione e alla compilazione della scheda attraverso i passaggi che seguono.

Effettuato l'accesso con le proprie credenziali, dalla dashboard del portale fare click su *Documento* e quindi su *Aggiungi un documento*. Scegliere la collezione in cui inserire il nuovo documento: *aggiungi il documento > collezione > scegli*.

Le collezioni sono utili a organizzare le singole schede. Ogni scheda è composta da diverse voci, disposte orizzontalmente. Vediamole nel dettaglio.

Dublin Core: è il sistema di metadati utilizzato per descrivere oggetti digitali accessibili via rete informatica. Il sistema è costituito da diversi elementi che nella versione italiana sono curati dall'Istituto Centrale per il Catalogo Unico (ICCU).

Gli elementi della versione italiana sono: titolo, autore, oggetto, descrizione, editore, autore di contributo subordinato, data, tipo, formato, identificatore, fonte, lingua, relazione, copertura, gestione dei diritti. Nel caso delle schede realizzate per il progetto *Colonizzazioni interne e Migrazioni*, i metadati utilizzati sono stati i seguenti:

- *Titolo*: inserire il titolo dell'oggetto. Se è presente si riporti fedelmente; se è assente e lo si attribuisce, si riporti tra parentesi quadre;
- *Fonte*: indicare la segnatura archivistica completa;
- *Editore*: indicare la persona o le persone che lavorano alla scheda, chi rende disponibile la fonte;
- *Data*: inserire la data cronica della fonte in formato AA-MM-GG, se presenti, altrimenti solamente l'ANNO. Se la data è assente dal documento inserire "sd". Se la data non è presente ma viene ricavata la si riporti secondo le regole precedenti e si specifichi in una nota, cliccando "inserisci input", che la data non era presente ed è stata attribuita;
- *Gestione dei diritti*: indicare in quale misura a fonte utilizzata è accessibile. *Open access, creative commons*, liberamente accessibile, liberamente riproducibile ecc.;
- *Relazioni*: indicare le relazioni ipertestuali con altri oggetti interni o esterni al portale. Cliccare su *Html* e inserire collegamento ipertestuale (url);
- *Formato*: indicare il formato originale della fonte. Nel caso dei documenti archivistici può essere, per esempio, cartaceo o pergameneo. Nel caso di fotografie analogiche può essere carta fotografica; in caso di fotografie digitali si indica il tipo di *file* (.jpeg, .png, .tiff, ecc). È possibile inserire il doppio formato, specificando quello della fonte originale e quello in cui essa viene pubblicata. Se disponibili inserire altri elementi quali numero dei *pixel*, del numero dei *dpi*, le dimensioni, ecc.
- *Lingua*: indicare la lingua in cui è redatta la fonte;
- *Tipo*: indicare la natura della fonte (es. *file* audio, *file* video, documento cartaceo ecc.);
- *Identificatore*: inserire un nome che identifichi univocamente la fonte;
- *Copertura*: indicare il luogo cui la fonte si riferisce (es. Regno di Sardegna, Mar Mediterraneo, singola città, singolo villaggio, singolo quartiere ecc.);
- *Abstract*: inserire un brevissimo riassunto (facoltativo).

Passiamo ora a descrivere le altre componenti della scheda.



Figura 4: Dettaglio scheda Omeka-C

Metadati "tipo documento". Cliccando su "scegli" è possibile selezionare il tipo di documento che si desidera descrivere.

Scripto. Questa scheda si collega all'omonimo *plugin* gratuito e *open source* che permette trascrizioni di documenti e *file* multimediali. Nella casella di testo si inserisce la trascrizione del documento preso in esame, con la possibilità di utilizzare il linguaggio HTML per formattare e impaginare il testo secondo le esigenze contestuali. In questa fase il *plugin* è stato utilizzato solo per la trascrizione e il caricamento dei documenti.

Zotero. Anche in questo caso ci si riferisce a un *plugin* gratuito e *open source*, uno dei più celebri *software* per la gestione dei dati bibliografici, che consente di inserire gli *input* relativi all'autore, all'artista, al cartografo, al compositore del documento ecc.

File. Se si dispone di un *file* che si è in diritto di pubblicare, si può inserire nella scheda cliccando sulla voce "sfoglia" e caricandolo direttamente dal proprio dispositivo. È possibile caricare più di un *file*.

Tag. In questa sezione è possibile inserire *tag* o etichette, cioè parole chiave che consentono la navigazione attraverso i contenuti. Nel caso del progetto Colonizzazioni interne e Migrazioni, i *tag* utilizzati fanno riferimento al Regno di Sardegna, al sovrano che promuove la colonizzazione, alla popolazione forestiera che si insedia, al secolo, al luogo, ecc.

Mappa. Questa sezione permette di trovare la posizione del luogo che si sta studiando e fissarla su una cartografia digitale. Occorre digitare il nome della colonia, che viene così individuata sulla carta e fissata con un indicatore di posizione. Per fornire le coordinate più pre-

cise, occorre cercare su Google Maps la località d'interesse, fare click con il tasto destro sul luogo, quindi su "cosa c'è qui". Fare click sulle coordinate che verranno visualizzate nella banda a sinistra dello schermo: copiare e incollare sul portale per ottenere il puntatore centrato precisamente sul luogo scelto. Questo sistema di geolocalizzazione è da utilizzarsi solamente per i punti precisi, poiché per aree più vaste e generiche si utilizzerà Neatline. Una volta creata la scheda, è possibile generare un indirizzo *web* che verrà poi usato per consentire l'accesso alla risorsa. Tutte le schede di catalogo fanno riferimento ad una specifica collezione, selezionabile tramite un menù a tendina che ci consente di inserire il documento in uno specifico contesto, all'interno del quale si troverà in relazione con altri documenti aventi caratteristiche simili.

Raccontare con Omeka-C

La disinformazione che caratterizza i tempi in cui viviamo è direttamente proporzionale all'uso improprio che si fa della storia. Arduo appare allora il compito del *public historian* che desidera esercitare la sua professione per e con il pubblico. Il digitale offre indubbiamente nuove e importanti possibilità sotto questo profilo, perché rende più facili i progetti collaborativi a distanza e rende più e meglio accessibili le narrazioni storiche.

Omeka-C è uno strumento che può essere utilmente impiegato per questi fini, perché si tratta di CMS che permette, tra le altre cose, di tematizzare gli oggetti digitali creati in forma di collezioni o mostre virtuali. Questa funzione è importante per chi è interessato a condurre una ricerca rivolta al pubblico. Come detto gli elementi (*items*) possono essere organizzati in vere e proprie mostre digitali grazie a uno dei *plugin* nativamente presenti in Omeka: *Exhibit Builder*. Le mostre (o esposizioni) agevolano la narrazione pubblica della storia e dei suoi materiali, permettono di diffonderla presso un ampio pubblico, che può visitare e interagire con queste fonti in modo più semplice.

Per allestire una mostra è necessario in primo luogo costruire la propria banca dati, attraverso la metadatazione delle informazioni raccolte nel corso della ricerca. Prima di tematizzare i materiali è importante anche definire il progetto di mostra che si intende realizzare, tenendo conto del tipo di informazioni di cui si dispone, del pubblico al quale ci si vuole rivolgere, degli interrogativi storici ai quali si desidera rispondere. Una volta chiariti questi aspetti si può procedere a realizzare la mostra attraverso Omeka. Questa assumerà l'aspetto di un portale che

mostra contenuti testuali e multimediali. Qualsiasi oggetto può essere descritto e pubblicato con Omeka. Oltre che facilitare la fruizione degli oggetti della nostra banca dati, *Exhibit* consente una certa personalizzazione dell'aspetto grafico delle pagine che abbiamo generato.

Omeka e il suo *Exhibit Builder* sono relativamente poco conosciuti in Italia. Un esempio italiano di utilizzo è MoRe (*A Museum of REfused and unrealised art projects*). Museo digitale progettato nel 2012, MoRe espone le opere d'arte di artisti che tra XX e XXI secolo non hanno potuto renderle pubbliche. Oltre che di Storia digitale MoRe è un bell'esempio di utilizzo di Omeka per la *public history*.

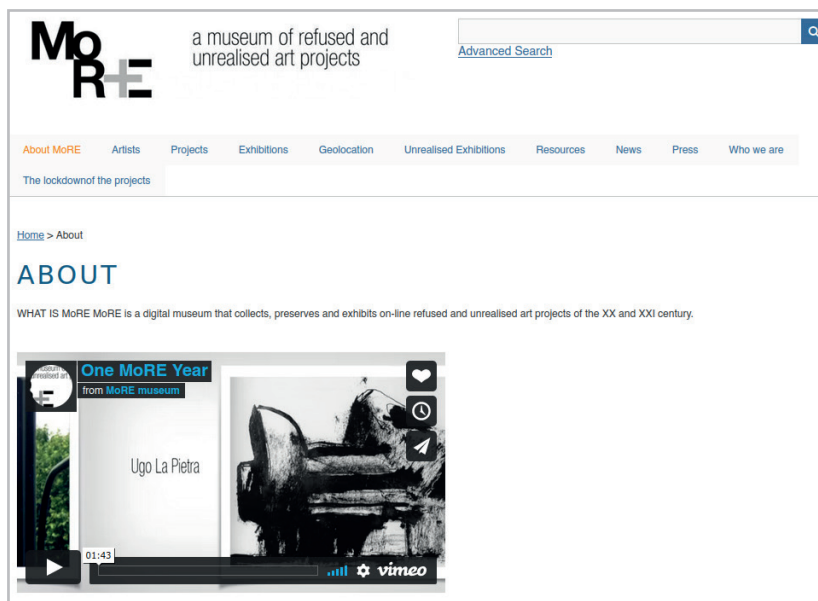


Figura 5: Homepage progetto More

Neatline: narrare nello spazio e nel tempo

Il plugin

Neatline è un pacchetto di *plugin* creato per Omeka dal laboratorio *Scholar's Lab* dell'Università della Virginia. Si tratta di un "costruttore di mostre" geo-temporali.

L'installazione di Neatline si svolge in due momenti. In primo luogo è necessario avere Omeka installato su *server*. In secondo luogo si procede all'installazione di Neatline come *plugin* per Omeka. La prima

versione, datata 8 luglio 2013, è la 2.0.0; la versione da noi utilizzata è la 2.6.3 (29 luglio 2019).

Il *plugin* consente di generare e pubblicare mappe geo-spaziali corredate da linee temporali e schede narrative che organizzano oggetti digitali generati su Omeka. Neatline può essere usato per raccontare una storia o per creare una cornice interpretativa, per collocare nel tempo e nello spazio opere d'arte, documenti o oggetti multimediali. I progetti digitali realizzati con Neatline sono molteplici. Vediamone qualcuno.

Neatline e La dichiarazione di indipendenza. Si tratta di un'edizione interattiva del documento, che pubblica le biografie dei firmatari, oltre che la trascrizione integrale della dichiarazione, nella quale attraverso singole frasi o parole del testo si può accedere alle corrispondenti parti del documento originale digitalizzato ad alta risoluzione.

Neatline e l'infografica Napoleone di Minard. Il diagramma di Charles Minard del 1869 mostra il progressivo esaurirsi della spinta dell'esercito napoleonico nel corso dell'invasione della Russia del 1812. È un ottimo esempio di combinazione tra storia (militare) e applicativi digitali. La storia militare ha spinto tanti in passato a rappresentare sulle mappe le cose che cambiano: è proprio quello che Neatline consente di fare, ma in ambiente digitale! Il progetto rappresenta digitalmente un mutamento su mappa, riutilizzando tecniche, strumenti e simboli della età napoleonica, quando ancora non c'erano i calcolatori.

Caratteristiche e primo utilizzo

Neatline è parte del campo vasto di strumenti geo-spaziali e di annotazione nello spazio, come sono il creatore di mappe personalizzate di Google e strumenti GIS analitici e pesanti come Qgis e ArcGIS. Neatline è progettato per essere sufficientemente semplice e intuitivo così da consentire un uso agevole. Neatline vuole inoltre garantire flessibilità e ricchezza di funzioni per un'usabilità anche in contesti professionali, come giornalismo, arte, ricerca storica. Vediamo i passaggi essenziali per il suo utilizzo.

Partendo dalla *Dashboard* di Omeka, sulla banda a sinistra, cliccare su Neatline. Per creare un nuovo progetto si clicca sul pulsante *Create an Exhibit* in cima alla pagina principale. Il modulo che si apre può essere usato per definire le informazioni di base del tuo progetto. I campi

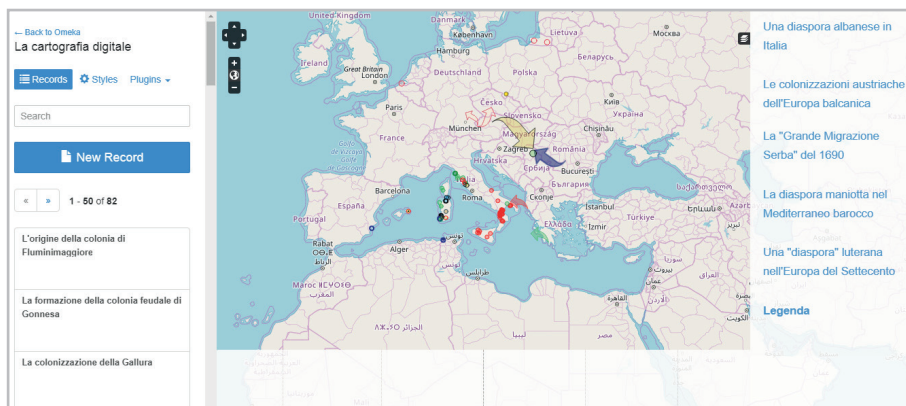


Figura 6: Cartografia di *Colonizzazioni interne e migrazioni*

di impostazione contrassegnati da un asterisco (*) sono necessari per salvare il nuovo progetto. Le impostazioni del progetto si salvano facendo clic su *Save Exhibit* in fondo alla pagina. È possibile tornare alle Impostazioni della mostra in ogni momento per modificare qualsiasi impostazione predefinita.

I campi delle impostazioni sono i seguenti:

- **Titolo*** > un identificatore di primo livello per etichettare il progetto negli elenchi delle mostre sul sito pubblico.
- **Slug dell'URL*** > stringa di lettere, numeri e trattini che forma l'ultima parte dell'URL rivolta al pubblico *web*. Per esempio, se il tuo sito è all'indirizzo <https://storia.dh.unica.it> e lo *slug* dell'URL per una mostra è "colonizzazioneinterne", l'URL per la versione pubblica della mostra sarà <https://storia.dh.unica.it/neatline/show/colonizzazioneinterne>.
- **Narrative*** > testo introduttivo del progetto: un breve trafiletto, un saggio accademico di lungo formato o una monografia. Si compila in base alle esigenze del progetto.
- **URL alternativo accessibile** > è opzionale e offre un URL alternativo al pubblico *web*.
- **Widget** > "sotto-plugin" installati in Omeka. Se installati, i sotto-plugin *Neatline Waypoints* e *Neatline Simile* compaiono nel menu che appare quando si clicca su *Timeline Simile* e *Waypoints*. Basterà cliccare una o entrambe le opzioni (o nessuna delle due), e un blocco apparirà nella casella, indicando che il *widget* è stato

abilitato. Per rimuovere, clicca sulla “x” a sinistra del nome del *widget*.

- Strati/livelli spaziali abilitati > i livelli di base disponibili nel progetto, accessibili tramite lo strumento “commutatore di *layer*” visualizzato nell’angolo in alto a destra dell’ambiente di modifica e della vista pubblica. Come per il campo *widget*, si clicca *sull’input* per visualizzare un elenco di livelli, ognuno dei quali può essere aggiunto all’elenco delle selezioni. Per rimuovere, clicca sulla “x” a sinistra del nome del livello.
- Strato/livello spaziale predefinito* > il livello di base predefinito che viene visualizzato quando si accede per la prima volta a una mostra. Questa è una selezione importante, poiché il livello predefinito spesso influenza fortemente l’estetica visiva della mostra. Il livello predefinito selezionato è *Open Street Map*.
- Strato/livello dell’immagine > l’url dell’immagine per un livello di sfondo statico.
- Livelli di *zoom** > il numero totale di livelli di *zoom* disponibili per la mappa quando si usa un’immagine statica come livello di sfondo. Il livello di *zoom* predefinito è 20. È possibile regolare ulteriormente le impostazioni di visualizzazione relative alla mostra dalla scheda Stili *nell’Editor* delle mappe.
- Indirizzo e livelli WMS > la posizione di un *server Web Map Service* accessibile via *web* come Geoserver. Questo campo deve collegarsi direttamente all’*endpoint* API WMS sul *server*.
- Interrogazione spaziale > selezionato di *default*. Rende sempre visibili l’orientamento della mappa e le schede.
- Pubblico > se deselezionato, la mappa sarà visibile nell’interfaccia amministrativa di Omeka, ma non al pubblico. Si seleziona la casella per pubblicare la mostra sul *web*.

Generare schede Item

Neatline permette di fissare nello spazio e nel tempo digitali i risultati delle ricerche svolte geolocalizzando sulla cartografia digitale e legando ad un arco cronologico lungo una linea temporale le schede narrative. Di seguito mostreremo i passaggi essenziali per costruire le schede *item* e per posizzarle in un preciso spazio e in un preciso momento storico.

Inserire le proprie credenziali, partendo dalla *Dashboard* di Omeka nel menù verticale a sinistra. Cliccare su Neatline e quindi sul nome del progetto (nel nostro caso “La cartografia digitale”) per accedere all’*editor* di Neatline. La cartografia visualizzata presenta un puntatore di posizione per ogni luogo già inserito.

Cliccando sul puntatore si visualizza la scheda narrativa della colonia associata a quel luogo, contenente elementi minimi di contesto: lo scopo è quello di fornire al lettore una prima idea dell’argomento, mettendo a sua disposizione gli strumenti per approfondire. Ciascuna scheda contiene collegamenti ipertestuali a saggi di approfondimento, a documenti e a schede di Omeka, nonché riferimenti bibliografici. Ogni colonia è, inoltre, datata e legata a una linea temporale visualizzata nella parte bassa della pagina. Dall’*editor* di Neatline si procede come segue. Cliccando su *New Record* appaiono i campi descrittivi del nuovo oggetto-scheda. Eccoli esposti nel dettaglio:

Blocco 1 “Text”

Titolo: inserire il titolo della scheda (nome della colonia, argomento, ecc.).

Body: inserire la scheda narrativa della colonia. Cliccando su “*edit HTML*” si accede all’*editor* di testo che consente di formattare la scheda secondo le proprie necessità. La scheda può essere collegata ad altre risorse, sia presenti su Omeka che esterne, attraverso collegamenti ipertestuali cliccando sul simbolo evidenziato nell’immagine.

Immagini: è possibile inserire immagini dal *web* attraverso l’indirizzo url dell’immagine scelta (tasto destro sull’immagine + copia l’indirizzo dell’immagine + incolla). Dalla stessa finestra è possibile apportare una serie di modifiche all’immagine: bloccare le proporzioni, attribuire una dimensione al bordo, spostare l’immagine rispetto al testo, definire l’allineamento rispetto al testo, ecc.

Blocco 2 “Item”.

Questa funzione permette di collegare qualsiasi scheda narrativa di Neatline con qualsiasi oggetto di Omeka, procedendo come segue > *Search Omeka Item* > dal menù a tendina selezionare la scheda di Omeka che si desidera collegare.

Blocco 3 “Map”.

La terza sezione permette di inserire con precisione le coordinate spaziali del luogo che si sta descrivendo.

Spatial data Geometry: inserire qui le coordinate geografiche del luogo, ricavate come indicato nel paragrafo appositamente dedicato. Una volta inserite le coordinate, sulla cartografia digitale verrà visualizzato un puntatore di posizione in corrispondenza del luogo desiderato.

Blocco 4 “Style”.

Attraverso i campi di questa sezione è possibile modificare il puntatore della posizione attribuendo caratteristiche come colore del bordo, colore di riempimento, dimensione, livello di *zoom*, ecc., e indicare gli estremi cronologici della propria scheda. Cliccando su Salva si conservano le personalizzazioni effettuate. La scheda narrativa è stata creata, geolocalizzata e fissata sulla linea temporale.

È possibile personalizzare ciascuna scheda con HTML (*HyperText Markup Language*) o Linguaggio a Marcatori per Iper testi, che è il principale linguaggio di pubblicazione di pagine *web*.

Nato per la formattazione e l’impaginazione di documenti ipertestuali, è un linguaggio di pubblico dominio, la cui sintassi è stabilita dal *World Wide Web Consortium* (W3C). HTML è un insieme di regole che descrivono le modalità di impaginazione, formattazione, visualizzazione grafica o *layout* di una pagina *web* attraverso *tag* di formattazione. Detto più semplicemente: HTML fornisce la struttura delle pagine *web*. HTML supporta l’inserimento di oggetti esterni quali immagini, filmati e altro. Le indicazioni per inserire tali elementi vengono date attraverso i cosiddetti *tag*, inclusi tra parentesi angolari (ad es. `` è la sequenza che indica in quale punto verrà posizionata un’immagine). L’attuale versione di HTML è la 5.2 ed è stata rilasciata dal W3C il 14 dicembre 2017 con lo scopo di fornire più immediatamente le funzionalità che precedentemente erano fruibili solamente tramite estensioni proprietarie esterne al *browser* (es. Adobe Flash). Esistono diversi portali *web* che forniscono guide e frammenti di codice HTML già pronti, dei quali anche noi abbiamo fatto uso durante il laboratorio. Al LUDiCa 19 abbiamo utilizzato HTML soprattutto per migliorare le mappe generate con Neatline e per implementare il progetto *Colonizzazioni interne e migrazioni*.

Geolocalizzare

Una volta effettuate le ricerca bibliografie e d'archivio su una data colonia, procediamo attraverso Neatline a generarla all'interno dello spazio e il tempo della nostra ricerca. Per "fondare" digitalmente una nuova colonia si va su *New Record*. Si apre così una scheda che consente di "popolare" la colonia con tutte le informazioni che desideriamo pubblicare. La colonia deve essere correttamente geolocalizzata. Per farlo è necessario inserire le giuste coordinate seguendo alcuni passaggi:

1. Cliccare sul campo *Map* e posizionarsi nel campo *Geometry*, nella sezione *Spatial Data*.

2. Inserire le coordinate geografiche del luogo. Le coordinate sono state preventivamente ottenute attraverso Google Maps e convertite con Mygeodata. Ecco come abbiamo fatto:

a. Su barra di ricerca di Google Maps, inserire il nome del luogo da geolocalizzare;

b. Una volta individuato, cliccare sul luogo con il tasto destro e scegliere la voce "cosa c'è qui", quindi selezionare le coordinate che vengono visualizzate;

c. Copiare e incollare nello spazio input di Mygeodata le coordinate *system/projection*;

d. Spuntare "switch X <---> Y";

e. Cliccare su *transform*;

f. Nella casella *output*, eliminare il punto e virgola tra le due coordinate e lasciare esclusivamente uno spazio;

g. Copiare e incollare le coordinate così calcolate nella casella di testo di Neatline *Geometry* inserendole tra parentesi tonde;

h. Ora la colonia apparirà sulla mappa correttamente geolocalizzata.

Una volta geolocalizzata la colonia nello spazio cartografico possiamo gestire l'aspetto del marcatore di posizione attraverso la sezione *Style*, che consente di modificare il colore, il raggio, la dimensione del bordo, il livello di *zoom* e numerose altre caratteristiche del marcatore in base alle esigenze e preferenze dell'autore. Una volta terminata la personalizzazione salvare il proprio lavoro cliccando su *Salva*.

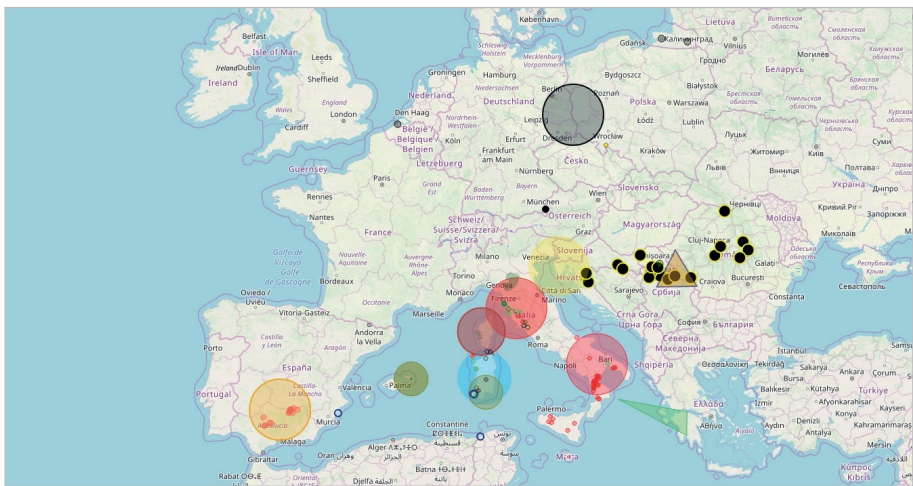
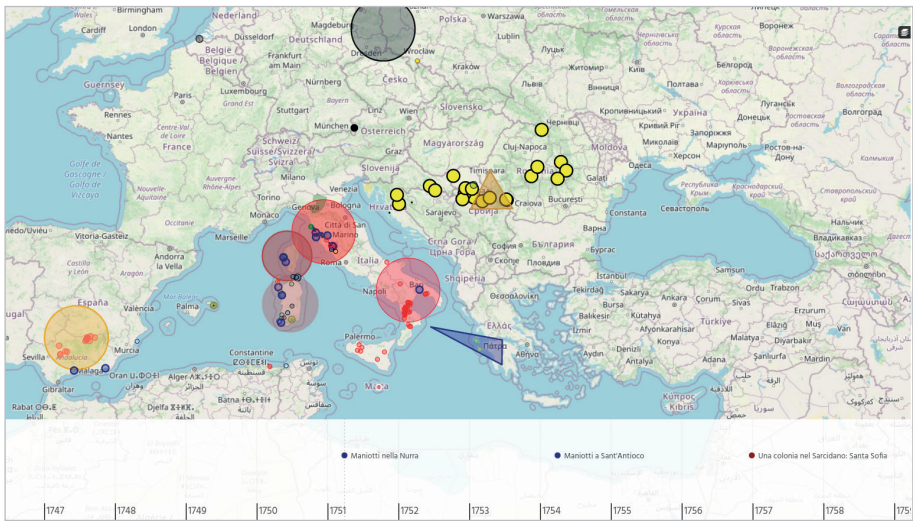


Figura 7a e b: Cartografia digitale Neatline

CAMPO ESTIVO

Una storia digitale di comunità: contesto e strumenti

Il campo estivo digitale del LUDiCa si è svolto dal 22 al 27 luglio 2019 nel Comune di Nuraminis nell'ambito del Protocollo Generale d'intesa sottoscritto tra il Comune e il Dipartimento di Storia, Beni Culturali e Territorio dell'Università degli Studi di Cagliari (oggi Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali).

Il campo ha agito coordinandosi con le attività archeologiche in corso nell'estate del 2019 nel territorio del Comune, coordinate dall'Università di Cagliari e dalla Soprintendenza Archeologica, Belle Arti e Paesaggio per la Città Metropolitana di Cagliari e per le Province di Oristano, Medio Campidano, Carbonia-Iglesias e Ogliastra (di seguito denominata Soprintendenza Archeologica).

Tra gli obiettivi del Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali c'è la costruzione di momenti di collaborazione con le comunità del territorio. A questo fine promuove e stabilisce rapporti con istituzioni ed enti - pubblici o privati - attraverso la ricerca, la comunicazione e la progettazione di iniziative comuni. È dentro questa cornice che matura anche il progetto del campo estivo del LUDiCa. Infatti i propositi progettuali del Dipartimento si sono incontrati e sposati, da un lato, con quelli della Soprintendenza Archeologica che svolge e promuove attività di studio e di ricerca sui beni di propria competenza, anche in collaborazione con altre istituzioni, e, dall'altro, con quelli del Comune di Nuraminis che promuove la ricerca, l'analisi, lo studio e la valorizzazione dei siti di interesse storico e archeologico presenti nel proprio territorio al fine di renderli fruibili.

I tre enti hanno agito in comune per l'analisi archeologica del territorio comunale di Nuraminis e la ricostruzione della sua frequentazione antropica attraverso ricerche d'archivio, indagini sul campo e studio delle testimonianze archeologiche.

Coordinatori dell'iniziativa sono i professori Rossana Martorelli e Giampaolo Salice per il Dipartimento di Lettere, Lingue, e Beni Culturali e Territorio dell'Università degli Studi di Cagliari, la Dottoressa Gianfranca Salis per la Soprintendenza ABAP per la Città Metropolitana di Cagliari e per le Province di Oristano e Sud Sardegna, e la sindaca Mariassunta Pisano per il Comune di Nuraminis. Le parti, ciascuna in base alle proprie competenze, hanno messo a disposizione il proprio personale tecnico, scientifico e amministrativo che ha collaborato all'organizzazione di campagne di studio, ricerca e divulgazione dirette alla massima conoscenza delle attività dei rispettivi Enti.

Il Dipartimento si è impegnato a mettere in piedi un team di alta specializzazione in campo archeologico e si è avvalso delle professionalità presenti al suo interno - laureandi, specializzandi, dottorandi e ricercatori - nonché delle competenze di collaboratori esterni. La Soprintendenza, l'Università e il Comune di Nuraminis hanno concordato di provvedere alla definizione delle iniziative e alla loro realizzazione, alla reciproca consultazione periodica, nonché alla valutazione dei risultati dei lavori.

Per la promozione di attività meritevoli dell'interesse pubblico in ambito culturale, l'Amministrazione Comunale nuraminese valorizza, inoltre, le attività di soggetti terzi. Pertanto ha deciso instaurare una stretta collaborazione con l'Associazione Khorakhanè, scelta come partner privilegiato del progetto per la sua capacità di gestire il campo estivo sul versante pratico e logistico. In considerazione sia del significato scientifico, didattico e sociale del progetto anche a beneficio della comunità, il Comune ha contribuito insieme all'Associazione Khorakhanè a sostenere economicamente e logisticamente il Campo estivo.

Il Comune ha inoltre concesso ad uso gratuito i locali dell'ex Montegranatico per l'intera durata del campo, ha garantito la connessione *wifi* e co-organizzato l'incontro pubblico aperto alla popolazione che si è tenuto il 27 luglio 2019 per la presentazione dei risultati conseguiti dal Campo estivo.

Il campo estivo del LUDiCa si è svolto in coordinamento con le due campagne archeologiche condotte nel territorio del Comune di Nuraminis sia dall'Università di Cagliari che dalla Soprintendenza Archeologica. Il cantiere di scavo UniCa rientra nel progetto "Itinerario archeologico" finanziato nel 2018 dalla Fondazione di Sardegna. Si tratta di un progetto che prevedeva sia lo scavo della tomba bizantina in località San Costantino, sia la valorizzazione del patrimonio storico-archeologico per renderlo fruibile al pubblico.

Allo scavo, diretto dalla Professoressa Rossana Martorelli e coordinato dall'archeologo Marco Muresu, hanno partecipato gli studenti della Scuola di Specializzazione in Beni archeologici e gli studenti dei corsi di laurea in Beni culturali e Spettacolo e in Archeologia e Storia dell'Arte dell'Università di Cagliari.

Il gruppo LUDiCa ha potuto approfondire lo studio del territorio anche grazie al confronto con gli archeologi sul campo, così come con gli archivisti comunali e la collaborazione dell'amministrazione comunale e degli abitanti del paese. Hanno poi prodotto contenuti divulgativi per ciascun bene culturale analizzato e, attraverso strumenti digitali, hanno realizzato una cartografia digitale che geo-localizza i contenuti e li rende accessibili pubblicamente sulla rete. Infine i ragazzi del laboratorio hanno presentato al pubblico i risultati del lavoro in una serata di condivisione e arricchimento.

22-27 luglio 2019

CAMPO ESTIVO

STORIA DIGITALE PUBBLICA

Nuraminis *Villagrecca*

20 studenti della Facoltà di Studi Umanistici UniCa svilupperanno una cartografia digitale di raccolta, analisi e disseminazione della storia di lunga durata del territorio di Nuraminis e Villagrecca. Il Campo estivo si terrà in contemporanea con lo scavo archeologico coordinato dall'Università di Cagliari sotto la supervisione scientifica della prof. Rossana Martorelli e del dr. Marco Muresu

arte in geografia
moderno
Storia digitale
etmoderna
pubblica
DH cartografia territorio
Archeologia

info: giampaolo.salice@unica.it

Figura 8: Manifesto del Campo Estivo LUDiCa 19

Lo spazio di lavoro

La base operativa dei lavori del campo estivo è stato l'ex Monte Granatico di Nuraminis. La struttura inaugurata nell'anno 1900 è stata eretta in sostituzione del primo Monte frumentario del villaggio, risalente alla seconda metà del Settecento.

Il Monte era destinato alla conservazione di derrate di cereali sufficienti a consentire il prestito agrario a tassi agevolati. Una volta cessata questa forma di assistenza al lavoro agricolo la struttura è caduta in disuso, ma è stata recuperata dal Comune nella seconda metà del Novecento e trasformata in sede di conferenze ed eventi culturali di varia natura. Con i suoi ampi e luminosi spazi, il Monte ha offerto una sistemazione agile, comoda e funzionale agli studenti.

Da questa base operativa partivano le "missioni" di ricerca, di raccolta dati, di intervista o di perlustrazione del territorio, condotte all'interno dell'abitato di Nuraminis, nelle campagne limitrofe e nel territorio urbano e rurale di Villagrega, centro abitato dalla lunga storia, oggi frazione del Comune di Nuraminis.

Strumenti

Una volta preso possesso della sede operativa del campo, è stato allestito lo spazio di lavoro digitale attraverso la preparazione degli applicativi da utilizzare.

1. *WordPress*. Sono stati predisposti specifici *account* sul portale WordPress del LUDiCa destinati ad ospitare la comunicazione del campo. Come è noto WordPress è un *software open source* che permette di creare *blog*, siti commerciali, portfolio, negozi *online*, ecc.;

2. *Omeka-S*. Si è deciso di lavorare sulla seconda versione di Omeka (S), installandone una versione dedicata ai progetti didattici, nella quale è stato creato un *account* per ogni gruppo di lavoro;

3. *Qgis-geoserver*. È stata creata una cartografia digitale con *software Qgis* da caricare sul Geoserver del dh.unica.it. Geoserver: è un *server open source*, scritto in linguaggio Java, che permette agli utenti di elaborare, modificare e condividere dati geospaziali, acquisendoli da qualsiasi fonte di dati spaziali che utilizza standard aperti. Si tratta di un metodo semplice per connettere le informazioni esistenti su piattaforme come Google Earth o NASA World Wind o ancora Google Maps, OpenLayers o Bing Maps.

4. *Attrezzature per raccolta dati.* Per facilitare il lavoro di raccolta dati audiovisivi sono stati utilizzati registratori audio, videocamere, fotocamere di tipologia *reflex* e *mirrorless*, *smartphone* e un piccolo drone.

Descrivere il patrimonio di una comunità rurale: Omeka-S

Omeka-S è una piattaforma di facile utilizzo, destinato a professionisti della cultura che, pur avendo limitate competenze informatiche desiderano intraprendere progetti di gestione di contenuti culturali nel rispetto degli *standard* del settore.

Omeka è stato utilizzato per il campo estivo del LUDiCa nella versione Omeka-S (S sta per semantico). Concepito per la gestione di progetti multisito con collezioni digitali di organizzazioni complesse, Omeka-S semplifica il processo di creazione e aggiornamento di una rete di portali connessi a una banca dati condivisa.

Attualmente il bacino di utenza di questo *software* è assai vario. Viene utilizzato da studenti, università, musei, biblioteche, archivi, fondazioni culturali, semplici appassionati e molti altri.

Ma soprattutto quelle tipologie di organizzazioni formate da vari sottogruppi che vogliono pubblicizzare i propri contenuti tramite più siti internet, università in cui docenti utilizzano Omeka per diversi e vari contesti di insegnamento, istituti che necessitano di una gestione centralizzata per creare siti attraverso i quali presentare al pubblico le proprie risorse.

Omeka-S offre una piattaforma di gestione unica per l'installazione e l'aggiornamento del *software*, nonché per l'estensione della funzionalità e dell'aspetto per ogni sito sviluppato nella rete. Queste caratteristiche insieme offrono all'amministratore di Omeka-S un fondamentale equilibrio tra flessibilità e controllo sui propri sistemi.

Per la gestione dei contenuti, Omeka si serve degli *standard* di metadatezione internazionale utilizzati per descrivere oggetti digitali accessibili via rete informatica. Omeka Classic utilizza i metadati *Dublin Core*, mentre Omeka-S ha implementato diversi vocabolari di metadati e utilizza gli *Open Data*. Nello specifico utilizza i *Java-Script Object Notation-Linked Data* (JSON-LD) come sistema di dati nativo. Questo inserisce il *content manager* nel mondo dei *Linked Open Data*.

Ogni risorsa di Omeka S - *item*, *item set*, *media* - ha un URL e il *software* include vocabolari di metadati che massimizzano la sua interoperabilità con altri editori di dati: questa caratteristica è fondamentale poiché rende disponibili in rete per la comunità scientifica risultati di

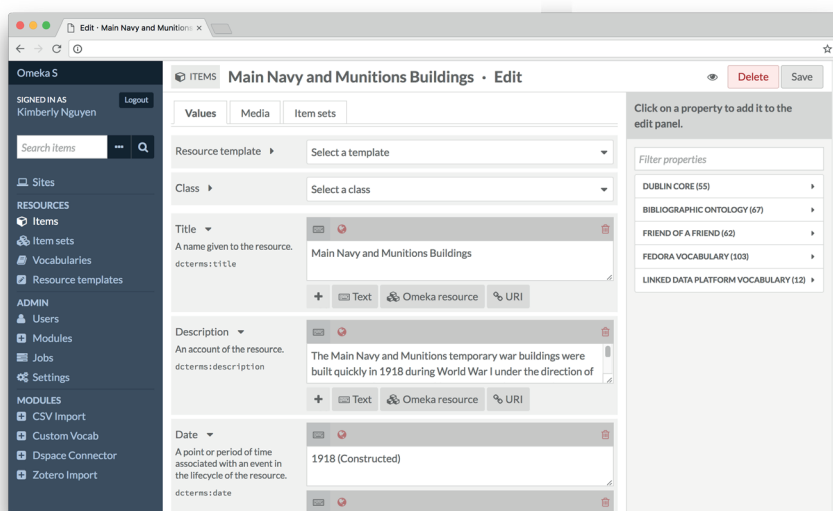


Figura 9: Anteprima di scheda descrittiva in Omeka-S

ricerche, studi, dati su beni culturali, ecc. Omeka-S offre agli utenti la possibilità di usare gli indirizzi URL alle altre risorse di Omeka-S come valori descrittivi interni ai campi di metadati: permette di collegare, cioè, una risorsa di Omeka-S a un'altra. Inoltre permette di allegare media alle risorse in tre modi: attraverso il semplice caricamento di un *file*, attraverso l'uso del codice di incorporamento di una risorsa esterna o usando un URI per una risorsa esistente.

Una fondamentale caratteristica è la trasportabilità dei siti gestiti con Omeka: infatti è possibile migrare un sito costruito con Omeka Classic su Omeka-S senza perdere il proprio lavoro, importando il contenuto attraverso le API. Non si tratta di un vero e proprio "copia-incolla" ma la procedura permette di trasportare la maggior parte dei dati, duplicandoli, dal sito Classic al sito S.

Gli sviluppatori di Omeka-S hanno realizzato un video-itinerario di 8 minuti che spiega le caratteristiche del *software* e accompagna il visitatore in un vero e proprio *tour* all'interno di Omeka-S. Inoltre è disponibile una lista di progetti che utilizzano questa piattaforma di pubblicazione. Sono gli stessi autori dei progetti ad implementare la lista attraverso la compilazione di un apposito *form*.

Alcuni dei *plugin* più popolari di Omeka Classic sono stati aggiornati per Omeka-S grazie ad un finanziamento della IMLS e della Mellon Foundation.

Ulteriori finanziamenti per Omeka-S nonché per le altre versioni di Omeka arrivano dalla Corporazione per la Conoscenza Digitale e da contributi da parte degli utenti della “famiglia” Omeka. La versione di Omeka-S che è stata utilizzata per il portale del campo estivo del LUDiCa è la 1.3.0. L’ultima versione è la 3.1.1.

Livelli di indagine

Il Campo Estivo LUDiCa 2019 aveva come obiettivo principale la schedatura di cento beni del patrimonio culturale delle comunità di Nuraminis e Villagreca.

Un risultato da conseguire in sei giorni, in collaborazione con l’Amministrazione comunale, la popolazione nuraminese e l’associazione culturale Khorakhané.

Il Campo Estivo si è aperto con la raccolta del materiale bibliografico. I testi selezionati sono stati inseriti nelle cartelle condivise su Zotero, così che fossero disponibili a tutti i partecipanti del Campo. Il lavoro svolto nel primo giorno è stato puramente teorico, ma estremamente importante perché ha determinato il risultato finale. Si è deciso quale approccio scientifico utilizzare, dividendo i partecipanti in gruppi di massimo quattro persone, cui sono state affidate diverse risorse e beni culturali da analizzare e classificare.

Durante la settimana ogni gruppo ha lavorato autonomamente attraverso sopralluoghi, raccolta di materiale bibliografico (reperito anche nell’ufficio dell’anagrafe e nell’Archivio Storico del Comune) e interviste agli abitanti di Nuraminis e di Villagreca. Le memorie orali, i suggerimenti e le indicazioni della comunità hanno consentito di aumentare le nostre conoscenze, integrandole con informazioni preziose, spesso non rilevabili altrimenti.

Le informazioni scaturite da queste ricerche sono state raccolte, descritte e catalogate sulla piattaforma digitale Omeka-S, attraverso una specifica scheda descrittiva costruita nel corso del campo. Gli oggetti descritti in questo modo sono stati tematizzati attraverso cinque collezioni:

1. Nuraminis in età nuragica e fenicio-punica
2. Nuraminis in età romana

3. Nuraminis bizantino-giudicale
4. Nuraminis in età moderna
5. Nuraminis contemporaneo

Ogni bene così descritto e classificato è stato geo-localizzato in una cartografia digitale, successivamente pubblicata online, sviluppata e gestita dai partecipanti al Campo LUDiCa, così da permettere a chiunque di visitare virtualmente i beni culturali del territorio che ci ha ospitati.

Il periodo protostorico

L'arco cronologico del periodo preso in esame è considerevole (XVI-I-III secolo a.C.) e ha per questo restituito numerose ed eterogenee testimonianze. La caratteristica principale che accomuna i siti esaminati è certamente la compenetrazione tra elementi materiali e simbolici delle civiltà nuragica e fenicia, che coesistono per lunghissimo tempo arrivando a fondersi verso il limitare del periodo nuragico (IX-VIII secolo a.C. circa).

Il primo bene culturale analizzato è il protonuraghe Sa Corona. La struttura è così chiamata per via della sua collocazione cronologica agli albori della civiltà nuragica. Si ascrive alla tipologia della torre capanna nuragica. È collocata sul rilievo omonimo di Sa Corona che costituisce la propaggine meridionale dell'imponente cresta calcarea nota come Monti Cuamnaxi, pertinente al Cenozoico. Il monumento, databile al III millennio a. C., è realizzato con blocchi di calcare locale. Esso riveste una notevole importanza perché è stato interpretato come prototipo delle costruzioni su alture per il controllo e il dominio del territorio, tipico dell'età nuragica.

Nei pressi del cono vulcanico di Monti Leonaxi, dove incontriamo il secondo sito di interesse che abbiamo analizzato, si individuano due nuclei insediativi: il primo, nella sommità del colle, il secondo ai piedi della collina (verso occidente). In cima all'altura, i resti materiali indicano che gli insediamenti si sono susseguiti nel corso del tempo. Considerando i resti delle strutture murarie (erette sfruttando l'affioramento delle rocce naturali), gli studiosi ipotizzano che il perimetro del villaggio fosse fortificato. L'insediamento, datato al bronzo medio (1700-1350 a.C.), venne poi reimpiegato anche in età punica. Lo si può dedurre dai resti ceramici rinvenuti sul sito. Nei periodi successivi

venne utilizzato sporadicamente e in relazione al villaggio che sorse ai piedi di Monti Leonaxi.

Anche l'area sottostante il colle, ricca di terre coltivabili, ci restituisce testimonianze (prevalentemente ceramiche) di epoca punica e altre informazioni che si fanno più ricche e puntali man mano che ci avviciniamo al tardo-antico e all'Alto Medioevo.

L'età romana

L'età romana (III secolo a.C. - VI secolo d.C.) non ha lasciato tracce evidenti nel territorio di Nuraminis. Durante il campo estivo è stato possibile individuare un unico bene da inserire in questa epoca: l'epigrafe romana della Chiesa Parrocchiale di San Pietro. Si tratta di una lastra in pietra arenaria riutilizzata come materiale da costruzione e collocata fra i blocchi della facciata della chiesa. La lastra, divisa verticalmente in due quadranti, presenta una scritta in lingua latina sul lato sinistro. Si può ipotizzare che anche sul lato destro, ora consumato dalle intemperie, fosse presente un'iscrizione simile. Si tratta di una lapide funeraria, databile tra il II e il III secolo d. C., dedicata ad una giovane fanciulla.

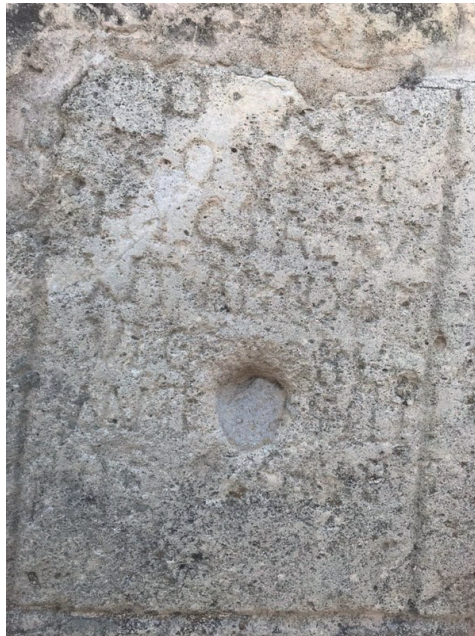


Figura 10: Epigrafe d'età romana nella parrocchiale di San Pietro.

Il periodo bizantino e giudicale

Nel territorio di Nuraminis l'età bizantino-giudicale (secoli VI-XV d.C.) ha lasciato importanti testimonianze. La prima e più importante è la tomba di San Costantino, che deve il suo nome alla località di San Costantino nella quale è situata e il cui toponimo deriva probabilmente dal nome della chiesa che vi si trovava in epoca bizantina. Questa ipotesi è suggerita sia dalla toponomastica, sia dai riferimenti a San Costantino Magno che si trovano incisi sui frammenti marmorei del ciborio, oggi conservati nella parrocchia di San Pietro, e che un tempo dovettero appartenere alla citata chiesa di San Costantino. La sepoltura, scoperta per caso alla metà del secolo scorso in una superficie agricola, si presenta come una tomba a camera, costruita con blocchi isodomi di trachite locale, alternati a blocchi di dimensioni più piccole; è sormontata da una volta a botte irregolare; il pavimento è formato da lastre di pietra di piccole dimensioni. Dai frammenti ceramici ritrovati si sa che l'area ha conosciuto una continuità d'uso dal I secolo a.C. all'VIII secolo d.C.

Altro sito risalente al periodo in esame è la chiesa di San Marco in Tradori. Attualmente situata nel comune di Samatzai, in epoca medievale era parte della Curatoria di Nuraminis. Si ipotizza che la chiesa fosse una delle più antiche dell'epoca in Sardegna. In località Is Cresieddas sono stati rinvenuti alcuni frammenti ceramici databili all'epoca medievale. Si ipotizza che il sito abbia avuto una continuità d'uso dalla protostoria sino almeno al XV-XVI secolo.

Infine, l'ultima testimonianza si riferisce al villaggio di Santa Maria di Pramontis, i cui resti permettono di collocarlo cronologicamente nell'alto medioevo. La chiesetta del villaggio era in stato d'abbandono già nel secondo Settecento.

L'età moderna e contemporanea

La religione e i culti a essa connessi sono i protagonisti dell'età moderna a Nuraminis e Villagreca. Attraverso il loro studio e la loro catalogazione sulla piattaforma Omeka-S abbiamo cercato di raccontare una storia attraverso i luoghi di culto con relative opere artistiche di pregio. Inoltre, grazie alle interviste alla comunità e ai sopralluoghi, siamo risaliti ad antiche tradizioni legate a particolari celebrazioni religiose.

La parrocchiale di San Pietro è il monumento più imponente e rappresentativo della comunità che ci ha ospitati. È stato naturale interro-

gare la storia e le forme della chiesa parrocchiale di San Pietro di Nuraminis. Eretta nel XVI secolo, la chiesa ha una a croce latina e presenta internamente una navata con volta a botte del XVII secolo. Sulla navata si aprono quattro cappelle per ciascun lato e un presbiterio della fine del Cinquecento.

All'interno di ogni cappella si trovano diverse statue e simulacri, talune di pregevole intaglio. Di preziosa fattura è il pulpito di marmo intarsiato del 1848 che si trova sul lato sinistro della navata. Altro prezioso oggetto, visibile nel coro (alle spalle dell'altare maggiore) è l'organo a canne del 1772, in cattivo stato di conservazione e in attesa di un restauro che lo restituirebbe alla collettività.

La facciata della chiesa, terminata nel 1634, presenta uno stile tardo-gotico sardo, commisto a elementi classicheggianti. Il campanile, la cui sommità è facilmente raggiungibile con scala esterna, è a canna quadrata. Prima del restauro del 1912 era dotato di una piramide lignea, rimossa perché pericolante.

Nello spazio urbano di Nuraminis si incontra anche la cappella di Sant'Antonio Abate. Originariamente costruita nella seconda metà del 1500, subì un restauro importante nel 1973. L'edificio presenta un loggiato e, all'interno, oltre a vari arredi liturgici, troviamo la statua lignea di Sant'Antonio risalente al XVII secolo.

La chiesa di San Vito Martire, nella frazione di Villagreca, è frutto di un rimaneggiamento settecentesco e presenta all'interno una piccola statua lignea raffigurante San Vito, probabilmente proveniente dall'ormai perduta Chiesa di San Costantino. È pregevole l'altare maggiore del XVIII secolo, realizzato insieme all'acquasantiera e al pulpito da celebri marmorari liguri. Come San Pietro, anche la torre campanaria di San Vito è a canna quadrata e venne costruita tra il 1718 e il 1720.

La comunità di Nuraminis è molto legata al culto di San Lussorio. Infatti l'omonima chiesetta campestre è tra le più importanti del territorio. Di architettura povera, risale al XVII secolo. All'interno è possibile ammirare l'altare ligneo e una pregiata acquasantiera risalente alla prima metà del secolo XVII. L'importante ruolo della chiesetta all'interno della comunità è sottolineato dall'antica tradizione degli "eredi di San Lussorio". Si tratta di una forma tradizionale di successione ereditaria che tramanda gli onori e gli oneri di un giuspatronato sul San Lussorio di Nuraminis e la sua cappella. Tra questi doveri c'è soprattutto quello di provvedere alla conservazione del culto e degli spazi sacri dedicati al santo. Dopo la soppressione degli ordini religiosi imposta dalle riforme del XIX secolo prima del Regno di Sardegna e poi in quello d'Italia,



Figura 11: Parrocchiale di San Vito (Villagrecia)

le terre di San Lussorio sfuggirono al sequestro dei funzionari. Oggi il culto del santo è ancora molto radicato nella tradizione nuraminense. Ogni anno, nei giorni del 21 e 22 agosto - in cui, secondo la tradizione, si consumarono la flagellazione e la morte del martire nel 304 d.C. - si svolge una grande celebrazione in suo onore.

Altro spazio di culto vitale nella Nuraminis contemporanea è l'Oratorio della Madonna del Rosario. Quello oggi visibile è il rifacimento contemporaneo di uno risalente al XVII secolo, purtroppo distrutto nel 1969, per iniziativa dell'allora sindaco di allora. La grave decisione del sindaco di allora accese un duro contenzioso con la Soprintendenza alle belle arti, di cui resta traccia sui quotidiani del tempo. La distruzione dell'oratorio fu comunque porta a termine. Arredi e oggetti conservati al suo interno vennero dispersi, il patrimonio culturale di Nuraminis subì un significativo impoverimento e si aprì una ferita nella comunità che di recente si è cercato di rimarginare. Nel 2011 è stato così eretto un nuovo oratorio, in cui sono stati ricollocati diversi preziosi oggetti d'arte appartenenti alla Confraternita, come il dipinto ad olio della Madonna del Rosario, risalente al XVII secolo, l'acquasantiera,

anch'essa secentesca, e la statua processionale in cartapesta raffigurante il Cristo morente, datata alla fine del Settecento.

Altri oggetti ... passeggiando per il paese

Risalente al 1935 è la scritta muraria redatta in occasione della discesa a Nuraminis del duce e che ancora oggi campeggia sulla facciata della casa della famiglia Vaquer-Atzori, sulla via Via Nazionale: "Noi dormiamo con la testa sullo zaino".

Spostandosi in Piazza Municipio si trova un monumento in onore dei nuraminesi caduti durante i due conflitti mondiali. Si tratta di una stele commemorativa in marmo del 1950 che riporta i nomi dei soldati. Altro bene di età contemporanea è l'edificio dell'ex Montegranatico. Frutto di un progetto del 1900 e restaurato nel 2004, aspirava a sostituire, con un "nuovo magazzino", il primo Monte frumentario del paese risalente al XVIII secolo.

Dalla digital alla public History

Lavorare con e per una comunità locale

Per raccontare l'esperienza del Campo Estivo LUDiCa non si può prescindere dal rapporto di mutuo scambio e collaborazione che il gruppo di lavoro ha instaurato con la comunità ospitante. Un rapporto che inserisce, di fatto, il progetto nell'ambito della public history, il "fare storia" con e per il pubblico, coinvolgendo quest'ultimo nelle diverse fasi del processo di ricerca.

La comunità nuraminense, infatti, ha preso parte al progetto già nella fase di reperimento delle fonti. Accanto a una approfondita ricerca bibliografica anche su volumi messi talvolta a disposizione dagli stessi cittadini – e a un'analisi di fonti primarie più "tradizionali", si è scelto di dare spazio, e soprattutto voci e volti, alle testimonianze dirette di chi, in quei luoghi, ci ha vissuto e costruito la propria memoria. Proprio della public history è anche l'utilizzo di una più ampia gamma di fonti, tra cui quelle orali che, per loro stessa natura, implicano un coinvolgimento diretto del testimone, il quale può, così, tra esperienze e riflessioni, donare la propria "memoria".

Uomini e donne che, pur non essendo stati protagonisti di avvenimenti epici e appartenenti a quella che viene definita "Storia con la S maiuscola", sono portatori di memorie fondamentali per la riflessione sul passato e la comprensione del presente. È bene ora entrare nel me-

rito di quelle che sono diventate, a tutti gli effetti, fonti integranti della ricerca svolta e di chi, generosamente, ha deciso di metterle a disposizione dei ricercatori e dell'eterogenea platea di fruitori.

Il reperimento di fonti orali implica aspetti pratici e imprescindibili, come la scelta di supporti tecnici adeguati – che garantiscano una buona qualità dell'oggetto finale -, la definizione della "forma" da dare alla fonte – trascrizione, audio, audio-video, etc. - la gestione di questioni più prettamente giuridiche e legate alla tutela della privacy dell'intervistato. Per la tutela legale degli intervistati si è provveduto affinché essi, dopo essere stati informati riguardo le modalità con cui si sarebbe svolta l'intervista e l'utilizzo finale della loro immagine e delle loro parole, firmassero una liberatoria. Le quattro interviste realizzate sono poi divenute dei prodotti audiovisivo che, inseriti sul portale del progetto e resi pubblici, sono accompagnati da informazioni utili all'inquadramento della fonte, tra cui titolo, breve riassunto, data e luogo dell'intervista, intervistatore/ i e montatore/i del filmato.

Il cuore delle fonti orali è, però, l'intervistato, il testimone, che è bene instauri un rapporto di fiducia con chi ha il delicato compito di porgli le domane. Seppure sia stato fondamentale avere ben chiari i temi da affrontare e gli obiettivi che si volevano raggiungere nel corso dell'intervista, è stato altrettanto importante lasciare un margine di libertà all'intervistato, concedendogli il tempo necessario alla narrazione e alle eventuali digressioni che, sempre, si sono rivelate altrettanto interessanti e, magari, varchi verso piste che non ci si era preventivati di percorrere.

Attilio C. e Luigina C., Quirino M., Enrico P. e Bruno Z. sono i cittadini che hanno deciso di mettere a disposizione memorie, esperienze e riflessioni, a volte con una forte sorpresa nel percepire una simile attenzione verso le loro storie e il loro territorio. I primi due, sposati da oltre sessant'anni, hanno deciso di condividere, a volte con commozione, la loro vita, fatta di privazioni e di semplici gioie, vissuta nella cornice di Nuraminis, paese che, oggi, percepiscono diverso da quello più "aspro" che fa da sfondo ai loro ricordi. L'intervista ai due coniugi, tra i membri più anziani della comunità, parte con lo scopo – raggiunto - di dare spazio a elementi di mentalità e di vita quotidiana.

Quirino M. e Bruno Z., residenti a Villagreca, si sono resi disponibili per due interviste definibili "itineranti", in due luoghi diversi e caratterizzanti del territorio. Il primo, nella cornice del cimitero della sua frazione di residenza, tra memorie tramandate ed esperienze dirette, ha fornito preziose informazioni sulla chiesa di San Costantino, luogo



Figura 12: Intervista durante il campo estivo

di culto, un tempo presente in quello spazio, ora andato distrutto. Non solo un luogo, ma anche una devozione forte, quella per San Costantino, il quale veniva celebrato con una festa comprendente anche caratteristiche corse di cavalli. Immagini di cui il signor Quirino, all'epoca un ragazzo, conserva la memoria.

Allo stesso modo, l'intervista a Bruno Z. si è svolta fuori dalle mura domestiche, precisamente nel cuore della campagna nuraminese, vicino ai resti di una fontana che, un tempo, costituiva uno dei maggiori mezzi di approvvigionamento idrico della comunità locale.

Anche se le informazioni fornite sulla storia e sull'uso della fonte non siano state abbondanti, sono state comunque preziose, così come preziosa è stata la "guida" fornita, senza cui, è probabile, non si sarebbe raggiunto il luogo di interesse, privo di indicazioni e quasi totalmente sommerso da anni di incuria e sterpi. Entrambe le interviste, come già detto, si sono svolte in uno spazio più ampio e libero, elemento che, certamente, ha consentito agli intervistati di sentirsi a proprio agio, muovendosi su un territorio, il proprio, e non vivendo con imbarazzo "l'occhio della telecamera" puntato su di loro.

Ricordi, digressioni, aneddoti si trasformano, così, in un fluire più spontaneo, per quanto sia d'obbligo non perdere di vista l'obiettivo e le informazioni che si intende raggiungere. L'intervista a Enrico P., cittadino nuraminese nonché consigliere comunale, si è concentrata su due luoghi non più visibili e di cui si conserva qualche flebile traccia: la chiesa di San Saturnino e la località detta Is Cresieddas in cui sorgeva,

come suggerisce il toponimo, una chiesa. Chiese campestri e relativi centri urbani su cui, grazie alla memoria, si sono potute reperire delle informazioni in più.

Tanti altri cittadini, seppure non siano diventati “protagonisti” di interviste poi pubblicate, si sono messi a disposizione del gruppo di ricerca, offrendosi come “guide turistiche” e permettendo, talvolta, di raggiungere luoghi che, a un “forestiero”, sarebbero rimasti nascosti.

Luoghi, spesso, legati ai loro ricordi d’infanzia e di cui conservano un’immagine che, non di rado, non si sovrappone più a quella attuale. Altri ancora, nel corso della settimana, non hanno mancato di trascorrere del tempo nel luogo divenuto la “centrale operativa” del progetto – l’ex Monte Granatico, situato al centro del paese – per condividere con studenti e ricercatori informazioni più o meno note, personali ricordi o per semplice curiosità.

L’appuntamento pubblico di presentazione dei risultati

L’intensa settimana di lavoro sul campo si è conclusa con un evento serale volto a presentare alla comunità locale, e non solo, il progetto e i risultati raggiunti, ma è stato anche l’apice del rapporto instauratosi con i cittadini. Un momento di vera e propria restituzione della ricerca ai testimoni e alla loro comunità di appartenenza.

Alla presenza dei rappresentanti delle diverse realtà che hanno contribuito alla realizzazione del progetto, largo spazio è stato concesso al gruppo di lavoro composto da studenti e dottorandi di ricerca. Proprio gli interventi di quest’ultimi, fulcro della serata, partendo da degli esempi concreti, hanno gettato maggiore luce su quello che è stato il metodo e l’esito del lavoro. Ogni componente del gruppo si è soffermato su un luogo/monumento, illustrandone la storia nonché i metodi di ricerca e di condivisione scelti. Anche in questo caso la cittadinanza ha mostrato vivo interesse – unito a una forte componente di orgoglio per la ricchezza storico-artistica del proprio territorio – per i risultati raggiunti.

Oltre cento sono i luoghi/monumenti individuati, analizzati e di cui si è, poi, restituita una narrazione pubblica. Una narrazione che, senza mai perdere in scientificità, utilizza un linguaggio alla portata di un pubblico eterogeneo, così come è proprio della public history.

In conclusione, l’esperienza non può che definirsi pienamente riuscita, sia sotto il profilo prettamente scientifico che sotto quello della vincente interazione instauratasi con la comunità ospitante. Un’esper-

rienza riuscita ma non conclusa: non solo perché ancora tante sono le ricerche conducibili sul ricchissimo territorio nuraminese, ma anche – e soprattutto – perché il Campo Estivo LUDiCa può rappresentare un valido modello virtuoso da esportare in altre località.

**NURAMINIS
27 LUGLIO**

**LABORATORI CULTURALI
A NURAMINIS E VILLAGRECA**

PROGRAMMA
27 luglio 2019, ore 21:30
Piazza San Pietro, Nuraminis

Introduce e modera **Ignazio Pillosu**, L'Unione Sarda

- **Saluti istituzionali** del Sindaco del Comune di Nuraminis
- **Il patrimonio archeologico dei territori di Nuraminis e Villagrecia**
Gianfranca Salis, Soprintendenza Archeologica Cagliari e Sud Sardegna
- **Cosa succede in località San Costantino?**
Rossana Martorelli e Marco Muresu, Università di Cagliari
- **Una cartografia per la storia digitale e pubblica del territorio**
Il campo estivo L.U.Di.Ca.
Giampaolo Salice, Università di Cagliari

Durante la serata, patrocinata dal Comune di Nuraminis, verrà presentato al pubblico il patrimonio storico, artistico e archeologico dei territori di Nuraminis e Villagrecia, emerso grazie al laboratorio di umanistica digitale L.U.Di.Ca., agli archeologi dell'Università di Cagliari e agli studi condotti dalla Soprintendenza archeologica. L'iniziativa si inserisce nel progetto 'Itinerario archeologico tra Nuraminis e Villagrecia' che verrà presentato nel prossimo Settembre.

ITINERARIO ARCHEOLOGICO NURAMINIS VILLAGRECA
LUDiCa
COMUNE DI NURAMINIS
UNIVERSITÀ DI CAGLIARI
SOPRINTENDENZA ARCHEOLOGICA CAGLIARI E SUD SARDEGNA
Fondazione di Sardegna

Figura 13: Locandina dell'appuntamento conclusivo del campo estivo

COMUNICARE UN LABORATORIO

Gli spazi social del laboratorio

In linea con lo spirito pubblico del LUDiCa, fin dal nostro primo incontro abbiamo creato le pagine *social* del laboratorio e di designare i rispettivi responsabili di gestione. Sono state aperte le pagine Instagram (@ludica.dh.unica) e YouTube, Facebook (@dh.ludica) e Twitter (@LudiCagliari).

Durante la stessa giornata si è anche provveduto alla creazione di un gruppo Telegram “LUDiCa *Social media team*” dedicato esclusivamente alle comunicazioni relative ai *social network*, in cui i relativi responsabili avrebbero avuto la possibilità di confrontarsi e tenersi aggiornati tra loro e con il coordinatore del laboratorio.

Una volta creati gli strumenti social per la comunicazione del laboratorio, sono state concordate le linee guida per la gestione integrata delle varie piattaforme. Si è deciso di documentare fotograficamente gli incontri del laboratorio per poi condividerli sui *social network*.

Il principio organizzativo del nostro lavoro è stato l’approccio collaborativo e di squadra: ogni foto da pubblicare e ogni testo di accompagnamento dovevano essere concordati, discussi ed approvati dal *Social media team*.

La generazione di logo e grafiche

Come base per tutte le grafiche *social* è stato utilizzato il logo originale del LUDiCa del quale sono stati ripresi fedelmente i colori. L’obiettivo che ci si era posti era quello di creare uniformità nella comunicazione grafica e visiva così da essere riconoscibile e ben identificabile degli utenti. Per l’estrazione del codice colore dal logo è stato utilizzato *Image Color Picker*, grazie al quale sono stati ricavati i colori da inserire nelle grafiche dei *post* e delle *stories*.

Queste ultime sono state realizzate tramite *Canva*, un servizio online che offre una gamma di modelli gratuiti creati da grafici, accessibili

tramite registrazione al sito. Canva sfrutta la funzione di trascinamento tipica anche di siti come Wix. Per scaricare immagini libere e gratuite sono stati utilizzati i siti Max Pixel e Open Images Dataset V5 + Extensions.

Per le icone grafiche è stato molto utile *Flat Icon*, “il più grande database di icone gratuite disponibili nei formati PNG, SVG, EPS, PSD e BASE 64”. Per l’editing delle foto e delle immagini è stato usato il sito online di fotoritocco Photopea, il quale si presenta in maniera molto simile a Photoshop nella sua interfaccia.



Figura 14: Elaborazione del logo

Lavorare coi Social: primi passi

Il primo passo per costruire i profili social del laboratorio è stato la formulazione di una “biografia” accattivante che, in poche battute, descrivesse al meglio il progetto.

Essendo Facebook il social più “libero” in fatto di pubblicazione di contenuti, è diventato il punto di riferimento dove far rimbalzare al meglio i materiali multimediali, testuali e audiovisivi prodotti dal laboratorio.

La sezione della pagina dedicata alle informazioni di LUDiCa doveva essere chiara, completa ed esaustiva.

Facebook, infatti, permette di inserire numerosi dati in più rispetto a Instagram e Twitter: numero di telefono, storia del progetto, mail, link del sito *web* e dei social affiliati, data di fondazione, membri del team e molto altro.

Instagram ha invece più limiti come, ad esempio, la possibilità di inserire un solo url nella biografia del profilo. Si è ovviato a questo problema adottando Linktr.ee: libero e gratuito, permette di creare un menù con tutti i *link* di riferimento social.

Discorso analogo per Twitter, con la differenza che il *link* scelto è quello del sito *web*. Instagram presenta numerose limitazioni in relazione ai contenuti pubblicabili. Protagonisti di questo *social* sono foto e video.

Soltanto attraverso essi è possibile veicolare un testo, che deve, tuttavia, essere quanto più sintetico e immediato possibile. È l’immagine a dover catturare l’attenzione affinché l’utente si soffermi sul messaggio che si trasmette con la didascalia.

La prima pubblicazione sui social è del 23 maggio 2019. Dopo numerosi post e osservazione dei risultati, sono stati individuati come vincenti i seguenti *hashtag*, poi proposti nei *post* successivi:

@l.u.di.ca #dhludica #laboratorio #digitalhumanities
#umanisticadigitale #umanistica #humanities
#oltreiconfini #universitàcagliari #DH #openculture
#digitalhistory #storiaantica #ancienthistory #publichistory
#history #localhistory #migrazioni #migration #colonization
#colonizzazioni #colonizzazioneinterne @colonizzazioneinterne
#digitaldocuments #digitaldoc #digitalarchive #archive #research
#researcher #maps #heritage

Per garantire una più efficace strategia comunicativa su Instagram, è stato definito un piano editoriale con indicazioni da seguire, un calendario di pubblicazione e tipologie di post/stories.

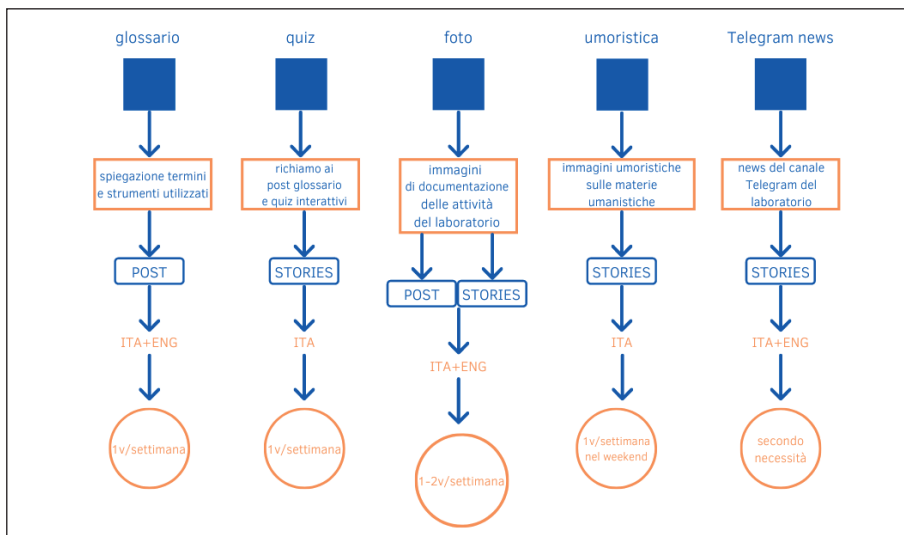


Figura 15: Piano pubblicazioni social

Dopo qualche settimana abbiamo iniziato a raccogliere le statistiche di Instagram che indicano i momenti di maggiore “visibilità” delle nostre attività.

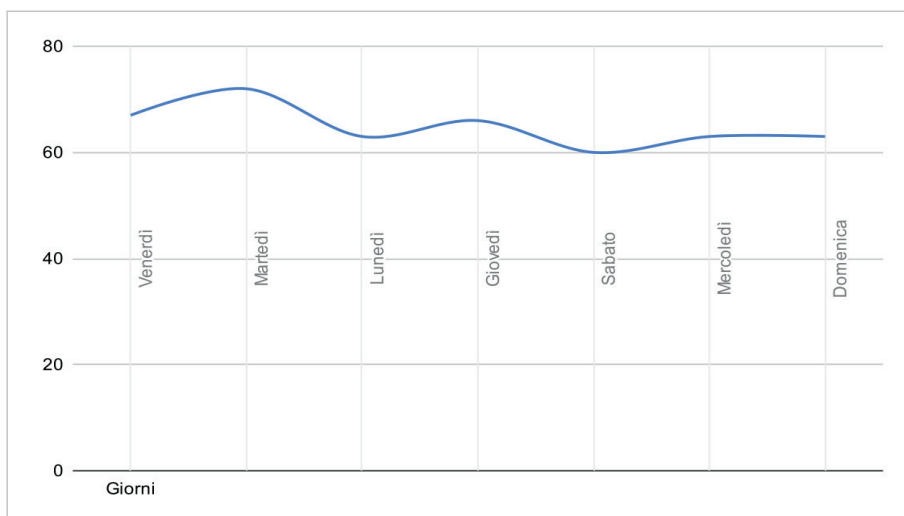


Figura 16: Statistiche social della prima settimana

Bilinguismo su Instagram

Poiché la maggior parte delle pagine Instagram legate direttamente o trasversalmente all'umanistica digitale sono internazionali e fanno uso della lingua inglese, dopo alcuni incontri si è ritenuto di dover ampliare la comunicazione al di fuori del pubblico esclusivamente italiano. Così è stata attivata la comunicazione bilingue (italiano-inglese). Il primo *post* bilingue è stato quello di presentazione del LUDiCa. Successivamente la forma testuale e visiva dei *post* bilingue è stata migliorata, mentre durante il campo estivo è stata abbandonata per questioni di velocità e praticità.

Accessibili a tutti: i post "glossario"

I primi *post* pubblicati sulla pagina Instagram del laboratorio erano molto simili tra loro, tutti accompagnati da foto che ritraevano la classe a lavoro durante gli incontri. Si è pensato, dunque, di cominciare una nuova rubrica tematica.

L'intento era rompere la ripetitività del feed e sfruttare i materiali prodotti durante il lavoro, trasformandoli in contenuti creativi e accattivanti per il pubblico *social*. Inoltre era importante condividere all'esterno il lavoro di ricerca mentre era in svolgimento cercando di approfondire e far conoscere l'umanistica digitale fuori dall'ambito accademico, coinvolgendo i *follower* del LUDiCa.

Così è nata la rubrica settimanale dei "Post Glossario", diretta emanazione del Glossario Collaborativo creato dagli studenti del laboratorio. Nella nuova rubrica è stato mantenuto il bilinguismo sia nel testo che nelle foto: sono state pubblicate due immagini, la prima in inglese e la seconda in italiano.

Nei nuovi *post* si utilizzava un testo variabile affiancato dalla formula: "Let's find out with the #DigitalHumanitiesInPills #DHinPills / Scopriamolo con la nuova rubrica #UmanisticaDigitaleInPillole", inaugurando numerosi nuovi *hashtag* tematici:

#DigitalHumanitiesInPills, #DHinPills,
#UmanisticaDigitaleInPillole, #glossariodh,
#vocabolidigitali,#openculture.

Il risultato è stato ampiamente positivo: al momento della pubblicazione risultava il *post* con più *like* ricevuti. Per questo motivo è stato importante pubblicare sempre con la stessa costanza in modo da far

risultare la colonna centrale del *feed* coerente e interamente dedicata al glossario. Il risultato ottenuto è stato una pagina più ordinata, d'impatto e schematica.

Dal punto di vista grafico è stata scelta un'immagine identificativa del termine di volta in volta estratto dal glossario e un riquadro bianco con dettagli blu e rossi che richiamano il logo di LUDiCa. La scelta di immagini, definizioni e traduzioni è stata sottoposta al vaglio dai responsabili *social*, tramite l'apposito canale Telegram.

Durante il campo estivo a Nuraminis questa rubrica è stata sospesa perché era necessario concentrare tutte le risorse sulla comunicazione del campo. Inoltre, sono stati riscontrati alcuni problemi nella sua gestione: difficoltà a elaborare le definizioni tecniche in maniera concisa, semplice e comprensibile dai "non addetti ai lavori" e difficoltà nella traduzione corretta in lingua inglese.



Figura 17: Feed Instagram voce glossario

Coinvolgere: le stories "quiz"

A partire dal mese di giugno abbiamo cercato di rendere la pagina Instagram ancora più interattiva. Sono stati proposti al pubblico quiz a domanda multipla e sondaggi, con domande molto semplici, chiare e non troppo "pretenziose".

Il nuovo *format* si componeva di una immagine di copertina per le *quiz stories* e una cartella dove conservare le *stories* in evidenza (Quiz).

Grazie alle opzioni interattive di Instagram, non è stato necessario studiare e creare una grafica specifica per le domande. Abbiamo utilizzato *hashtag* come #DHQUIZ, #QUIZTIME e, per evitare ripetitività e contenuti doppi, ci si è limitati alla lingua italiana. La strategia del quiz ci ha consentito di rendere più coinvolgente la rubrica del glossario.

I risultati ottenuti da questa strategia sono stati significativi. Abbiamo riscontrato un aumento dei commenti ai *post*, specialmente ai *post* glossario, con una partecipazione più attiva da parte dei *follower*, un aumento di seguaci di 40 unità in sette giorni. Siamo riusciti a generare un maggiore interesse verso LUDiCa.

Restare aggiornati: le "Telegram news"

Per creare un canale di condivisione sulle novità del settore dell'umanistica digitale e sulle news del LUDiCa è stato creato un apposito canale Telegram liberamente accessibile: LUDiCa News. Il canale è stato promosso attraverso le Instagram *stories*. Per richiamare visivamente Telegram, si è utilizzato il colore blu che, con l'aggiunta del verde e del rosso, rimandava altresì al logo del LUDiCa. Il format è bilingue, italiano e inglese. Per aumentare la circolazione della pagina e delle notizie e avere un maggior grado di interazione, la fonte della notizia è stata inserite nelle "*stories in evidenza*" dal titolo "Telegram" e una copertina semplice e intuitiva.

Svecchiare: le stories "umoristiche"

Un'altra rubrica pensata e nata all'interno del laboratorio è stata quella più leggera e divertente dedicata all'umanistica digitale in chiave ironica. Condividendo nelle *stories* barzellette tratte da *Il barzelleiere e barzellette.net* abbiamo provato a divertire i nostri visitatori, diffondendo contenuti in maniera meno accademica ma altrettanto efficace e ottenere maggiore ricondivisione dei contenuti. Gli *hashtag* utilizzati sono stati #UmoristicaUmanistica, #dhludica4fun, #DH4fun, #ludica4fun. Il riscontro, tuttavia, non è stato positivo e la rubrica è stata interrotta dopo poche settimane.

Raccontare multimediale

Uno degli obiettivi del LUDiCa è sempre stato quello di condividere e documentare le attività: dalle riunioni alla ricerca passando per i momenti didattici di maggior rilievo. L'idea di comunicare in modo

multimediale è nata dalla domanda di un utente sul *web*, il quale, commentando le immagini di una visita effettuata in archivio, ci domandava: come si consultano gli archivi?

Per rispondere abbiamo deciso di realizzare un breve video con immagini a supporto del testo. Nato per Instagram, il video è stato poi ripubblicato sul canale YouTube del laboratorio. Visto il riscontro positivo, abbiamo pensato di rafforzare questo tipo di contenuti. In occasione della manifestazione “Unica&Imprese” sono stati realizzati altri due video per la promozione del LUDiCa.

A supporto dell’evento sono state realizzate anche su IG, poi salvate in evidenza nell’apposita cartella. Con queste pubblicazioni si è inaugurato il canale YouTube del laboratorio. Quasi contemporaneamente è stato pubblicato in rete anche il [portale web del laboratorio](#) da dove è possibile accedere a tutti i canali *social* del progetto.

Su Facebook

Facebook è il *social* più completo in termini di creazione di contenuti. Nel corso del LUDiCa 19 è diventato il “megafono” principale di diffusione delle azioni del laboratorio. In particolare ha sopperito alle mancanze di Instagram per quanto riguarda la condivisione di *link* ai contenuti del progetto.

Facebook è stato molto utile anche per promuovere e condividere i lavori audiovisivi pubblicati sul canale Youtube, come i video-diari giornalieri del campo estivo, e per creare dei mini album con le foto scattate durante il campo. Facebook ha consentito infine di creare post con testi più articolati e dare maggior risalto ai *partner* del progetto e ai docenti che hanno prestato la propria professionalità durante il campo estivo. Facebook ha permesso di diffondere i *post* quotidiani che seguivano le pubblicazioni su Instagram. Tra giugno e luglio, il numero dei *followers* della pagina Facebook è cresciuto di quasi 400 unità.

La partecipazione del pubblico si è manifestata specialmente tramite le “reazioni” (*wow, angry, love, like*, ecc.) e un numero discreto di condivisioni. Le interazioni con commenti sono state meno frequenti. Il grafico che segue riassume la curva degli accessi ai nostri contenuti.

Su Twitter

Twitter è un *social network* basato sull’immediatezza e brevità dei messaggi. I *post* su Twitter sono pubblici, possono contare un massimo di 280 caratteri e sono definiti “*tweet*”. Possono essere condivisi testi,

foto, video, *link* esterni, sondaggi e, ad ogni *tweet*, può essere aggiunta la geolocalizzazione.

Grazie a queste caratteristiche, Twitter è diventato popolare: poteva ospitare il giornalismo partecipativo, i dibattiti in tempo reale (quindi anche l'attività di commentatori durante eventi di vario genere) e la rapida informazione rispetto ai media tradizionali. Sebbene il *social* non si trovi più nel suo massimo picco di popolarità continua ad essere molto usato soprattutto negli ambienti accademici, culturali e politici.

LUDiCa ha usato twitter per interagire con altre organizzazioni culturali del panorama sardo e con gli umanisti digitali italiani e internazionali. Le interazioni si basano sui *follow*, sui *retweet* (ri condivisioni con o senza commento) sui mi piace e sui messaggi diretti (strumento mai utilizzato da LUDiCa).

Elementi fondamentali di Twitter sono gli *hashtag*: etichette ipertestuali attraverso le quali si raggruppano determinati temi e, talvolta, quando vengono usati nel breve tempo in maniera massiccia, generano tendenze. Gli *hashtag* principali usati da LUDiCa sono stati *#dh* e *#digitalhumanities*. In relazione ai *post* del campo estivo a Nuraminis è stato aggiunto *#campoestivoludicadh* e ne venivano utilizzati di diversi in ogni *tweet* in base all'argomento per cercare di raggiungere più persone.

L'*hashtag* *#digitalhumanities* è stato molto funzionale. Ogni *post* con questa etichetta veniva *retweetato* da un *bot* creato da umanisti digitali. Questo ha allargato il ventaglio di utenti raggiungibili dai *tweet*. Bilancio? Il mese più attivo è stato luglio, grazie alle attività del campo estivo.

Documentare e comunicare il campo estivo

Fin dal primo giorno del campo estivo, il 22 luglio, le attività del laboratorio sono state quotidianamente divulgate con uno/due *post* giornalieri. Parallelamente, si è svolto un impegnativo lavoro di documentazione audiovisiva. Abbiamo effettuato riprese dei momenti principali delle giornate di lavoro poi montate in brevi video-diari riassuntivi, caricati sul canale ufficiale di Youtube.

Abbiamo inoltre registrato diverse interviste agli abitanti del luogo, che sono state condotte e curate dagli studenti LUDiCa, editate e sottotitolate da chi scrive per essere poi pubblicate sul canale YouTube del laboratorio.

Obiettivo del lavoro era rendere accessibili a tutti le informazioni raccolte e raccogliere materiali audiovisivi utili a completare le schede Omeka dei beni culturali di Nuraminis e a migliorare la qualità della nostra ricerca. La maggior parte delle interviste è stata realizzata con *smartphone*. Alcune sono state registrate con una Panasonic Lumix DMC-GX80 affiancata, per la componente audio, da un Lavalier Microfono Condensatore Omnidirezionale con Easy Clip sul sistema.

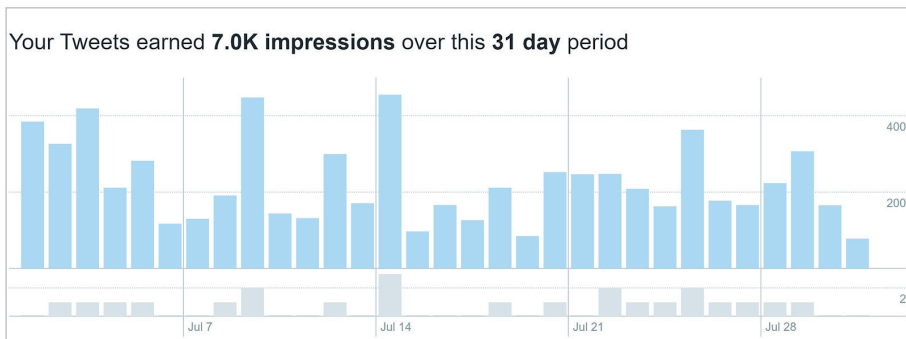


Figura 18: Statistiche accessi al profilo twitter LUDiCa

Per editare i video registrati da *smartphone* è stata usata l'app gratuita per Android VideoSlideShow, che offre *template* di montaggio predefiniti e la possibilità di aggiungere musiche gratuitamente tramite Bensound. Per i montaggi più elaborati dei video registrati con fotocamere digitali è stato usato, invece, il *software* gratuito Wondershare Filmora.

Per presentare la squadra del campo estivo e allo stesso tempo mostrare l'umanistica digitale nella sua veste più divertente, specie agli occhi di una comunità eterogenea, è stato realizzato da Silvia Atzeni un video caricaturale. L'introduzione è stata realizzata frame per frame con FlipaClip, *software freemium*. Le caricature sono state disegnate con AdobeDraw, le immagini e i video sono stati gestiti con AdobeClip e iMovie. Si tratta di applicazioni per dispositivi mobili che possono essere impiegate sia in versione *free* che con estensioni a pagamento. Anche per via del poco tempo a disposizione le caricature sono state animate con un lieve movimento per tutta l'immagine e lo spostamento del sottotitolo di presentazione della persona. È stata questa l'ultima azione di comunicazione realizzata nell'ambito del campo. Una esperienza rara, che ha pochi eguali nel campo nazionale, che è stata premiata con una grande partecipazione da parte della comunità e una grande soddisfazione generale.



Figura 19: Visore multimediale durante il campo estivo

ESITI

Il portale Storie digitali

Quando, nel luglio del 2019, abbiamo intrapreso l'avventura del campo estivo a Nuraminis, nell'ambito del progetto LUDiCa, non eravamo certamente preparati per quello che sarebbe venuto dopo. Mentre si camminava alla ricerca di testimonianze e si intervistavano gli abitanti del paese, non potevamo sapere che, di lì a poco, il digitale sarebbe diventato il nostro unico mezzo di comunicazione a causa dello scoppio della pandemia da Covid-19.

Più di un anno è passato da allora e sebbene "l'era covid", come qualche giornalista la definisce, ci abbia rubato la socialità, il digitale è diventato il nostro miglior supporto per catalogare, archiviare e quindi ricordare i progressi e il lavoro svolto in quei caldissimi mesi. Un lavoro che si è depositato nel portale *Storie digitali. Nuraminis-Villagrecà*, che pubblica il materiale da noi analizzato e catalogato nel corso delle nostre incursioni a Nuraminis e Villagrecà.

Ma andiamo per ordine. Storie digitali è lo spazio digitale installato all'interno dell'ecosistema DH.Unica.it e che il LUDiCa utilizza per pubblicare gli esiti digitali dei laboratori. Durante il campo estivo sono gli stessi studenti a usare la piattaforma, per così dire, in presa diretta. Il campo estivo 2019 ha generato circa 100 schede descrittive, corrispondenti ad altrettanti beni culturali materiali e immateriali rinvenuti nei territori di Nuraminis e Villagrecà. In questo modo informazioni e studi preliminari sul patrimonio materiale e materiale di quelle comunità sono state messe a disposizione del pubblico che ha collaborato a generarle.

La prima pagina del portale ci consente di addentrarci in una grande varietà di beni, tematizzati nei seguenti campi: Protostorie, Chiese e spazi sacri, Statuaria, Architetture civili, Personaggi illustri e Memorie

di comunità. Possiamo inoltre, entrando nel vivo del lavoro, sporcarci virtualmente i “piedi nel fango”, visionando e scoprendo la cartografia virtuale che geolocalizza i beni analizzati e metadati.

Cliccando su Protostorie, troviamo le schede informative relative al patrimonio di testimonianze materiali della civiltà neolitica, nuragica, fenicio-punica e romana, rinvenute nei territori di Nuraminis e Villagrega. Le schede sono il frutto di vere e proprie missioni di avanscoperta condotte sul campo, non di rado su indicazione e in compagnia degli abitanti del luogo.

Appassionanti passeggiate tra colleghi hanno rivelato la bellezza, spesso sconosciuta e dimenticata, di questo territorio di pianura a 27 chilometri da Cagliari. Lunghe camminate negli sterminati campi del paese alla ricerca di una testimonianza o dei resti di un nuraghe sepolto ci hanno fatto appassionare più che una ricerca al tesoro, rivelandoci il vero senso del lavoro dell’umanista: la valorizzazione dei patrimoni tangibili e intangibili del nostro territorio.

Le domus de Janas di Sa Grutta, ad esempio, si sono aperte davanti ai nostri occhi in un contesto quasi magico: avvicinarsi al territorio dopo averne studiato la storia ci ha infatti consentito di cogliere nitidamente il significato di ciò che stavamo osservando. Abbiamo girato intorno alla grande grotta formata da rocce sedimentarie per poi entrarci dentro quasi calandoci, data la non poca altezza di profondità. Era la curiosità di entrare in un luogo che ci appariva “nostro” sebbene fosse fino a quel momento sconosciuto.

Proseguendo il nostro viaggio virtuale nel portale, troviamo la sezione Chiese e spazi sacri, all’interno della quale sono catalogate le schede sul patrimonio architettonico religioso presente a Nuraminis e Villagrega. Navigando in questa sezione è possibile, ad esempio, ammirare le costruzioni parrocchiali di San Pietro e San Vito e la chiesa di San Lussorio. Cliccando infatti sopra una qualsiasi di queste schede ci troveremo di fronte a un dettagliato approfondimento del bene, frutto anch’esso dell’esperienza concreta dei partecipanti.

Percorrere la strada verso la chiesa campestre di San Lussorio e capirne la struttura grazie alle lezioni tenute da esperti, ci ha consentito di preparare una scheda ricca di dettagli e riferimenti scientifici, esaltandone la ricchezza storica e culturale. Numerose ricerche hanno interessato anche gli aspetti folkloristici legati a questi luoghi, rendendo questi viaggi quasi un piccolo rito, alla scoperta non solo di nuovi siti mai visitati da noi prima, ma di nuove realtà, ricche di storia ma anche di storie, di culti, di tradizione e identità.

La sezione successiva è Statuaria contiene le schede di 22 statue. Si tratta di gruppi scultorei, come nel caso di quello della Madonna D'Itria, custodito all'interno della cappella della Madonna Assunta in Cielo, o di singole opere, come le statue di Sant'Antioco e Santa Barbara, osservabili rispettivamente nella Cappella del Rosario e nella Cappella della Madonna di Bonaria. Le foto sono state scattate dagli studenti LUDiCa durante gli approfondimenti condotti da studiosi esperti per facilitare comprensione e descrizione delle opere.

Il percorso virtuale nel portale ci porta poi alla sezione dedicata alle architetture civili, nella quale sono annoverati i beni edificati tra il XIX e il XX secolo, testimonianza del processo di modernizzazione avvenuto presso le due comunità di Nuraminis e Villagreca. Sono qui descritti il Palazzo Municipale di Nuraminis, il vecchio Granaio, l'ex Montegratico, l'Acquedotto di Funtana Bella, il Cimitero di Villagreca e altri edifici, emblema della trasformazione degli assetti urbani ereditati dall'Antico Regime. La penultima sezione del nostro portale è dedicata ai personaggi illustri e contiene i ritratti di importanti figure che hanno avuto i natali nelle comunità di Nuraminis e Villagreca, come Silvio Batzella, Attilio Spiga, Paolo Maria Giuseppe Clemente Serci o Iginio Maria Serci Vaquer.

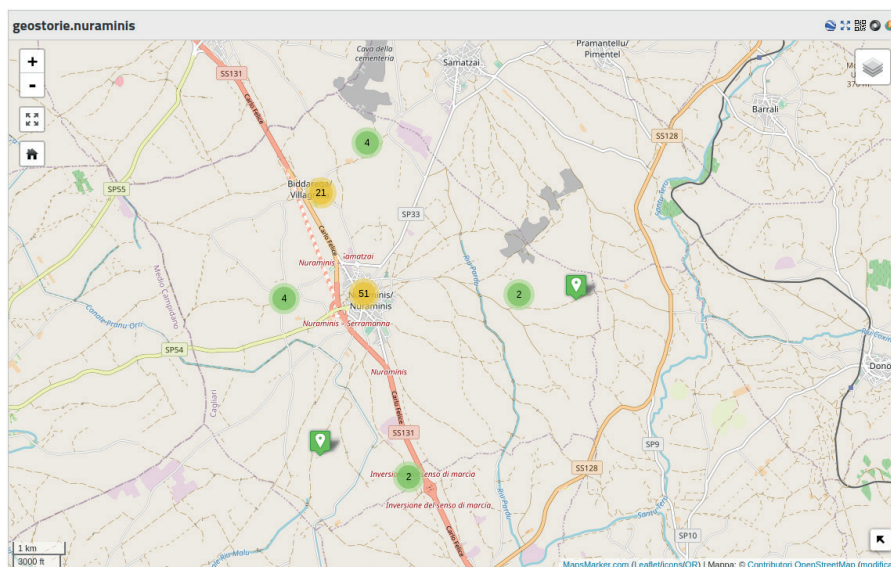


Figura 20: Cartografia dei beni culturali costruita durante il campo estivo

L'ultima sezione è Memorie di Comunità. Al suo interno sono presenti i racconti e le testimonianze, raccolte attraverso vere e proprie interviste, ai protagonisti che da sempre abitano i luoghi da noi visitati e che pertanto ne conoscono le vicende e i più importanti avvenimenti.

Oltre agli abitanti, hanno fornito un importante contributo alla sezione anche studiosi come la professoressa Rossana Martorelli, ordinario Archeologia Medievale dell'Università di Cagliari. Tutte le schede compilate col *software* Omeka-S sono state poi geolocalizzate attraverso una cartografia digitale.

Clickando su Mappa dei Beni culturali è possibile individuare uno per uno tutti gli oggetti digitali raccolti, catalogati e descritti durante il campo estivo. La banca dati di Storie digitali relativa a Nuraminis e Villagreca è a disposizione di tutti. Chiunque, a partire dalla comunità che ha contribuito a generarla, può farne uso e proporre correzioni e integrazioni. È una base informativa ampliabile, anche grazie a progetti che potranno essere varati in futuro, ad esempio, col contributo delle scuole dell'obbligo.

Un poster per AIPH

Nel gennaio del 2020, in occasione della call for posters promossa dall'Associazione italiana di Public History, tre studenti della prima edizione del laboratorio (Michele Cuccu, Denise Maria Paulis e Beatrice Schivo) hanno iniziato a lavorare a un poster da presentare all'assemblea che mostrasse l'esperienza del LUDiCa 2019.

L'AIPH prevede, all'interno dei lavori dell'annuale conferenza, una sessione di presentazione dei poster, attraverso i quali, studenti, associazioni culturali, enti o singoli professionisti dell'ambito della *Public History* possono far conoscere i progetti e le iniziative che portano avanti.

Pertanto, studiate le indicazioni fornite dall'AIPH per la composizione del lavoro, ci siamo messi all'opera adottando come linee guida i principi appresi durante il laboratorio: condivisione, lavoro di gruppo e multimedialità.

In un *file google drive* sono stati riassunti i punti da seguire e le caratteristiche utili a dare validità alla candidatura. Abbiamo poi collezionato spunti di lavoro con ricerche in rete, consigli, esempi, idee. Un file di *brainstorming*, insomma. Da qui abbiamo iniziato a produrre i testi, partendo dal titolo e arrivando all'*abstract*, riempiendo il foglio condiviso con le parole chiave che meglio ci pareva identificassero lo

spirito e la missione di LUDiCa e poi scrivendo domande e risposte sulle caratteristiche da descrivere.

Siamo poi passati a ragionare sulla veste grafica: doveva essere semplice, riconoscibile e riconducibile univocamente al LUDiCa. Nuovamente abbiamo proposto idee originali e rimandi a opere esistenti, spunti di riflessione legati a stili artistici, metafore e relative trasposizioni visive. La domanda che muoveva i ragionamenti era una e semplice: che cosa ha rappresentato il LUDiCa per chi vi ha partecipato? La risposta è stata: il laboratorio genera un percorso, una filiera, alla quale, settimana dopo settimana, si aggiungevano tasselli di conoscenza e competenza utili al lavoro dell'umanista digitale.

La proposta grafica che ha messo d'accordo tutti è arrivata dopo diversi giorni di scambio di idee: la mappa della metropolitana. Abbiamo pensato che fosse una buona metafora per rappresentare i percorsi, gli incroci, le intersezioni, le mete di partenza, di passaggio e di arrivo del LUDiCa.

Da quel momento in poi le forze si sono concentrate nel concretizzare: dovevamo trasformare l'esperienza in una serie di fermate e stazioni, ciascuna corrispondente alle attività svolte e alle conoscenze e competenze acquisite, disposte secondo l'ordine con il quale erano state affrontate nella realtà. Siamo così passati alla stesura definitiva dei testi.

Come richiesto dall'AIPH il poster doveva essere accompagnato da un abstract di 1000 caratteri. Era necessario, dunque, riassumere le informazioni e indicare esclusivamente quelle davvero importanti. Abbiamo suddiviso il testo in due parti, la prima dedicata al momento formativo del LUDiCa (la "Bottega digitale") e la seconda dedicata al momento pratico, cioè il campo estivo.

Per dare vita al poster sono stati proposti diversi *software* di generazione di mappe di metro. Tra gli altri abbiamo testato: Edraw, Beno e Metromapmaker. La scelta è ricaduta su Edraw, attraverso il quale la "mente grafica" del team, Denise Maria Paulis, ha realizzato il poster definitivo. A corredo del poster e per fornire informazioni più complete sulla realtà del LUDiCa, è stata creata una presentazione PDF che, insieme al poster definitivo, è stata inviata all'AIPH al momento della candidatura.

Il 2020 è stato investito dalla pandemia di Covid-19. Le attività in presenza di AIPH sono state bloccate e la Quarta Conferenza di Public History è stata posticipata al 2021. Non tutto è stato rimandato. In con-

siderazione delle circostanze straordinarie che ci si è trovati a vivere, l'AIPH ha deciso di pubblicare sul suo sito web tutti i poster pervenuti.


Infine, nell'ottobre del 2021, la *call for poster* è stata riaperta e la commissione di valutazione – composta da Maria Antonella Fusco, Serge Noiret, Sabina Pavone e Igor Pizzirusso – ha deciso di premiare le migliori proposte.

Con nostra grande soddisfazione, al poster del LudiCa è stato riconosciuto il secondo posto.

Gli altri progetti premiati sono, al primo posto, RaccontAvo di Andrea Oldani; terzo classificato, il poster della start-up D.E.E.P. LAB. di Domenico Ruggiero, Federica Fiorio, Antonella Fiorio.




Figura 21: Il bollino di premiazione del poster LUDiCa per AIPH 2020



LUDiCa

**Laboratorio di Umanistica Digitale
dell'Università degli Studi di Cagliari**

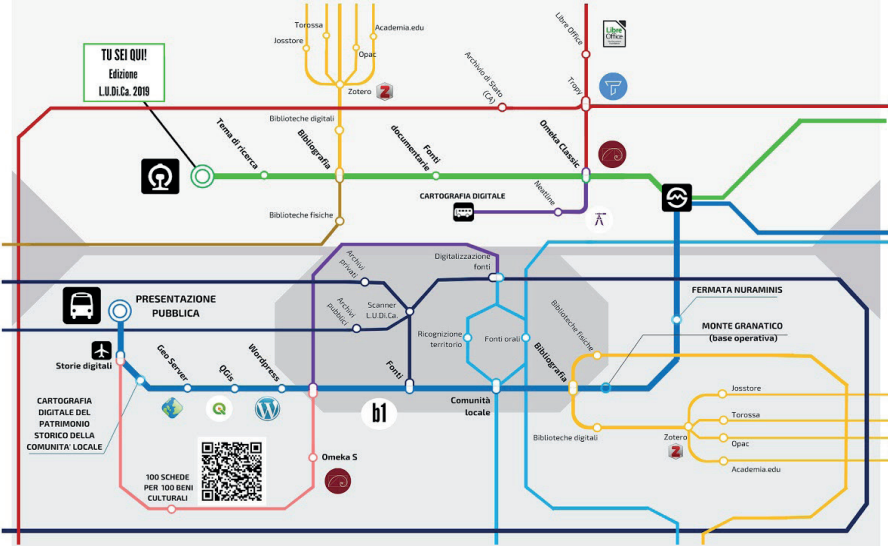


www.unica.it

ZONA A BOTTEGA DIGITALE

TU SEI QUI!
Edizione
L.U.D.i.C.a. 2019


Si impara ad acquisire le fonti per la ricerca umanistica (bibliografia, documenti d'archivio, memorie orali, cartografie, fonti materiali) e a classificarle digitalmente attraverso gli strumenti propri dell'umanistica digitale (software come Zotero, Omeka, Neatline, Tropy, ecc.).



Gli studenti sperimentano sul campo le competenze acquisite nella prima fase, integrandole con un dialogo quotidiano col pubblico (associazioni, scuole, enti del territorio, comunità) che partecipa attivamente alla ricerca portando le proprie testimonianze, fonti orali, fotografie, documenti e oggetti d'arte. Il pubblico è anche il fruitore ultimo dei risultati delle ricerche condotte durante il campo: l'esperienza si conclude con una presentazione in cui si restituisce alla comunità la ricerca conclusa.

ZONA B CAMPO ESTIVO

- BANCHE DATI
- TRASCRIZIONE FONTI
- CLASSIFICAZIONE FONTI
- COSTRUZIONE FONTI CON IL PUBBLICO
- b1 ZONA DIGITAL AND PUBLIC HISTORY



Beatrice Schivo, laureanda
in LM Storia e Società.
b.schivo@gmail.com

Michele Cuccu, laureando
in LM Storia e Società.
michele_cuccu@live.com

Denise Maria Paulis, laureanda in LM
Scienze della Produzione Multimediale.
paulisdenisemaria@gmail.com

Figura 22: Il poster LUDiCa per AIPH 2020

PERSONE

Docenti

LUDiCa si avvale della collaborazione di studiosi ed esperti di settori scientifici e imprenditoriali diversi che con le loro conoscenze aiutano gli studenti ad orientarsi nel mondo dell'umanistica digitale e pubblica. In questa sezione presentiamo i docenti che hanno partecipato all'edizione 2019 del laboratorio.

Alessandro Capra - *La costruzione di una cartografia digitale online.*

Consulente informatico e *project manager* nell'ambito ICT. Nella giornata del 22 luglio ha proposto al gruppo di lavoro un approfondimento sulla costruzione di cartografie digitali *online*. Ha analizzato le problematiche di carattere informatico relative alla gestione del dato geografico e le relative soluzioni. Ha infine mostrato la realizzazione pratica di una mappa attraverso il *software* QGIS.

Jorma Ferino - *Gamification e Realtà Virtuale applicata al Patrimonio Culturale.*

È co-fondatore e direttore della SJM TECH, società specializzata in modellazione grafica 3D, progettazione e sviluppo siti *web*, grafica e studio d'immagine.

Nella giornata del 23 luglio ha proposto alla classe un intervento incentrato sulle potenzialità della contaminazione tra le tecnologie della Realtà Virtuale e del *gaming* e i beni culturali, approfondendo i vantaggi prodotti sulla fruizione dei beni, sulla comunicazione, sulla divulgazione culturale.

Roberto Ibba - *Il Public History Lab dell'Università di Cagliari.*

Borsista Spol-Unica, dottore di ricerca in Storia Moderna e Contemporanea, collabora con le cattedre di Storia del Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali.

Il 24 luglio ha presentato al LUDiCa il *Public History Lab*, di cui è co-organizzatore insieme alla prof.ssa Cecilia Novelli. Il laboratorio è nato dall'esigenza di avviare gli studenti allo studio, all'analisi e alla scoperta della ricchezza storico-culturale del territorio e delle comunità, attingendo al loro grande patrimonio materiale e immateriale.

Mauro Salis - *Storia dell'arte nelle comunità rurali. Metodi e strumenti.*

Storico dell'Arte e docente a contratto di Storia dell'arte moderna e contemporanea all'Università degli Studi di Cagliari e di Storia dell'arte moderna all'Università degli Studi di Sassari, ricercatore affiliato all'Institut Català de Recerca en Patrimoni Cultural di Girona.

Il 25 luglio ha guidato gli studenti del laboratorio nella scoperta delle opere d'arte e degli arredi realizzati per ornare i principali monumenti del territorio oggetto di studio. Durante la visita ha contestualizzato le dinamiche di produzione, circolazione e fruizione delle opere e i processi tecnici, formali e stilistici che le caratterizzano.

Marcello Schirru - *Storia dell'architettura nelle comunità rurali. Metodi e strumenti.*

Storico dell'Architettura, Ingegnere e Dottore di Ricerca, docente a contratto di Storia dell'Architettura Moderna e Contemporanea presso il Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Architettura (DICAAR), dell'Università di Cagliari.

Nella giornata del 26 luglio ha proposto agli studenti un percorso attraverso le principali architetture presenti nel territorio di indagine, per riscoprire i linguaggi adottati e la loro dimensione internazionale. Ha riservato particolare attenzione alle fonti documentarie legate ai suddetti monumenti, alla loro interpretazione e catalogazione.

Eleonora Todde - *Dalle fonti archivistiche agli archivi digitali.*

Archivista digitale UniCA e Ricercatrice TD/a di Archivistica presso l'Università degli Studi di Cagliari. È specializzata in archivi privati e industriali dell'epoca contemporanea. Si occupa del riordino, inventariazione e digitalizzazione dell'Archivio Storico dell'Università di Cagliari e delle problematiche dell'uso dell'informatica applicata alla scienza del documento.

Durante la prima parte del LUDiCa, nell'incontro del 3 giugno, ha introdotto la classe all'archivistica digitale mostrando le differenze fra il digitale e l'analogico nel mondo degli archivi. In particolare ha sottolineato elementi come il ruolo dell'archivista nell'era digitale, l'obsole-

scenza dei formati e dei supporti di memorizzazione, la validità giuridica di un documento informatico, i sistemi di gestione di informatica dei documenti e la conservazione digitale tra emulazione e migrazione dei dati.

Autori

Hanno collaborato a questo numero:

Silvia Atzeni, Nicolò Atzori, Stella Barbarossa, Giommama Carboni, Francesca Corrias, Michele Cuccu, Alice Deledda, Valerio Luca Floris, Laura Lucia Lai, Erica Luciano, Elena Maccioni, Denise Maria Paulis, Eleonora Prinzi, Giampaolo Salice, Beatrice Schivo, Nicola Tronci.

Credits

Gli autori del capitolo BOTTEGA DIGITALE, pp. 11-33:

L'ambito della ricerca, pp. 11-14, di Beatrice Schivo. *Prove preliminari: Colonie tabarchine e maltesi in Sardegna*, pp. 4-16, di Elena Maccioni; *Il popolamento delle isole intermedie*, pp. 16-17, di Silvia Atzeni e Stella Barbarossa; *Le colonie galluresi e del Sulcis-Iglesiente*, pp. 17-18, di Valerio Luca Floris. *Gestire le fonti in digitale: Zotero e Tropy*, pp. 18-19, di Alice Deledda. *Omeka Classic: classificare, descrivere, raccontare: L'applicativo*, pp. 20-22, di Giommama Carboni; *Schedare con Omeka-C*, pp. 22-25, di Beatrice Schivo; *Raccontare con Omeka-C*, pp. 25-26, di Michele Cuccu. *Neatline: narrare nello spazio e nel tempo: Il plugin*, pp. 27-29, di Francesca Corrias; *Generare schede item*, pp. 29-31, di Beatrice Schivo; *Geolocalizzare*, pp. 32-33, di Francesca Corrias.

Gli autori del capitolo CAMPO ESTIVO, pp. 35-51:

Una storia digitale di comunità: contesto e strumenti, pp. 35-41, di Beatrice Schivo. *Livelli di indagine*, pp. 41-42, di Laura Lucia Lai; *Il periodo protostorico*, pp. 42-43, di Nicolò Atzori; *L'età romana*, p.43, di Laura Lucia Lai; *Il periodo bizantino e giudicale*, p. 44, di Nicola Tronci; *L'età moderna e contemporanea*, pp. 44-46, di Eleonora Prinzi; *Altri Oggetti...passeggiando per il paese*, p. 47, di Eleonora Prinzi. *Dalla digital alla Public History*, pp 47-51, di Erica Luciano.

Gli autori del capitolo COMUNICARE UN LABORATORIO, pp. 53-63:

Denise Maria Paulis.

Gli autori del capitolo ESITI, pp. 65-71:

Il portale Storie Digitali, pp. 65-68, di Stella Barbarossa. *Un poster per AIPH*, pp. 68-71, di Beatrice Schivo.

Finito di stampare aprile 2022

Quaderni del LUDiCa è la collana didattica di UNICApres che racconta, attraverso le parole degli stessi studenti che ne sono stati protagonisti, le diverse edizioni del laboratorio di umanistica digitale dell'Università di Cagliari (LUDiCa). Uno spazio di condivisione delle guide, delle pratiche, degli esiti generati sperimentando l'interazione tra dispositivi computazionali e metodi della ricerca umanistica, sia nelle aule universitarie, che con le comunità ospiti dei campi estivi.

