

BOOK OF ABSTRACT

AIPH 2020



AIPH - Associazione Italiana di Public History

Prima edizione dicembre 2021

©2021 AIPH - Associazione Italiana di Public History

ISBN: 9788894410839

AIPH 2020 - Book of Abstract di AIPH Associazione Italiana di Public History è distribuito con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non opere derivate 4.0 Internazionale.

In caso di attribuzione utilizzare le seguenti informazioni: AIPH 2020 - Book of Abstract

Il copyright dei singoli capitoli appartiene ai rispettivi autori.

In caso di utilizzo o condivisione del materiale mantenere la licenza originale.

Contattare segreteria@aiph.it. Disponibile online su www.aiph.it

Realizzazione editoriale a cura del Laboratorio di Cultura Digitale (Università di Pisa)

per AIPH - Associazione Italiana di Public History

A cura di Enrica Salvatori

Cover, design, editing: Mario Valori

Copertina: Death Valley, California, foto di Serge Noiret ©

AIPH 2020
Book of Abstract

AIPH 2020

panel e interventi

Esperienze di digital public history

Panel costituito da interventi singoli

INTERVENTO 19.1

Il campo estivo di storia digitale e pubblica del L.U.Di.Ca

Giampaolo Salice

Università degli studi di Cagliari, giampaolo.salice@unica.it

ABSTRACT

Dal 2019 il LUDiCa, laboratorio di umanistica digitale dell'Università di Cagliari, sperimenta l'interazione tra metodologie della ricerca umanistica e strumenti computazionali. Il laboratorio prevede una fase più teorica e una pratica, denominata campo estivo e che prevede il trasferimento degli studenti partecipanti sul territorio, per lavorare insieme alla descrizione digitale e pubblica del patrimonio materiale e immateriale della comunità ospite. Questo contributo riassume brevemente genesi e struttura nella prima edizione del Campo estivo, nel 2019.

PAROLE CHIAVE

Laboratori, umanistica digitale, storia digitale, Università di Cagliari

1. PERCHÉ UNA DIDATTICA DIGITALE

La dematerializzazione è uno dei temi cruciali del tempo presente. Il processo è imponente e pervasivo. Gli individui e le collettività generano incessantemente informazioni e masse di dati in formato digitale.

Non c'è settore della società che non subisca le conseguenze di questa tendenza all'iper-produzione di contenuti¹.

È un processo cruciale tutt'altro che privo di coni d'ombra. Le società non sono ancora attrezzate alla gestione consapevole di queste informazioni; ancora scarsamente diffusa è la sensibilità in merito all'adozione di buone pratiche di generazione, descrizione, conservazione, integrazione delle informazioni su supporto elettronico; la generazione di collezioni vaste è spesso caratterizzata da particolarismo descrittivo, da progettualità di tipo verticale, sviluppate in ambienti chiusi, attraverso formati, software e hardware di tipo proprietario.

Il tema interroga i ricercatori del campo umanistico, inclusi naturalmente gli storici: i contesti entro cui i documenti vengono generati e rinvenuti sono elementi essenziali per l'interpretazione storica di una fonte; le regole attraverso le quali le fonti vengono descritte, pubblicate e rese disponibili impattano sulla loro interpretazione e hanno un valore epistemologico, perché possono ridefinire i contorni della disciplina e il profilo del mestiere di storico.

Questi argomenti convincono sempre più della necessità come storici e come umanisti di operare alla intersezione tra metodologie della ricerca e strumenti computazionali. Forse ancora più persuasiva è la constatazione che ormai qualsiasi storico è digitale. Tutti o quasi tutti facciamo uso di banche dati bibliografiche elettroniche, di collezioni d'arte, museali, archeologiche o documentali disponibili sulle reti².

Descrivere, interpretare, riutilizzare, citare, conservare e integrare nel tempo queste informazioni sono operazioni non semplici, che pongono davanti a questioni di complessità crescente, per affrontare le quali è necessario adottare approcci consapevoli, dotarsi di capacità progettuali, sviluppare tecnologie dedicate. È l'intero sistema di formazione pubblica a doversi riformulare anche intorno a simili questioni, che non sono di natura solo tecnica, ma anche e soprattutto etico-civile e pubblica. La conservazione delle informazioni su formato elettronico non tocca solo l'ambito della tutela del patrimonio culturale materiale e intangibile, investendo anche quello dei diritti individuali e collettivi. Lo stato generale e particolare della cosiddetta digitalizzazione attiene allo stato generale dei diritti e dunque allo stato di diritto. Scuole e Università sono spazi geneticamente vocati alla discussione critica di simili questioni.

Una discussione critica che è efficace e ha senso quando nasce e si trasforma dalla sperimentazione personale, diretta, non mediata tra persone e macchina, tra le nude necessità dell'analisi umanistica e gli strumenti di calcolo, tra gli interrogativi e i metodi della ricerca e le potenzialità dispiegate dai software.

1 Fiormonte, «Scrivere e produrre».

2 <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2009/what-is-digital-history>

Nel discorso sul digitale prassi e teoria sono inestricabilmente legate. Non esiste discorso credibile sul digitale al di fuori di questo legame, di questa dimensione che mescola teoria e prassi. Si tratta di convinzioni diffuse. Ne fanno prova le ormai numerose esperienze che in tutto il mondo consentono una pratica effettiva delle *digital humanities*, sia sul campo della ricerca che in quello della formazione³. L'innesto delle *digital humanities* nella didattica ha spinto molte università ad ampliare l'offerta formativa, introducendo insegnamenti di storia e umanistica digitale, attivando corsi di laurea, laboratori, master in *digital humanities*⁴. Questo sforzo economico e organizzativo appare particolarmente efficace quando riesce a generare ambienti computazionali accessibili anche agli studenti. La partecipazione attiva delle generazioni più giovani può trasformare la didattica in spazio e momento ulteriore di sperimentazione, sviluppo e discussione critica del rapporto tra studi umanistici e strumenti digitali, con uno sguardo rivolto al lavoro più importante che gli studenti sono chiamati a realizzare: la tesi di laurea, di master o di dottorato.

2. NASCITA DI UN LABORATORIO

Alla luce di simili riflessioni, generate da un dibattito internazionale ormai non più limitato al mondo anglosassone, esteso oltre il mondo accademico abbiamo provato a ridefinire tra 2015 e il 2018 i corsi di Storia della Sardegna della facoltà di Lettere e di Storia moderna e Analitica Storica dei luoghi della facoltà di Architettura dell'Università di Cagliari. Piccoli esperimenti didattici che ci hanno convinto della opportunità di dare vita a un laboratorio didattico di approccio al campo vasto dell'umanistica digitale.

È nato così il LUDiCa⁵, la cui prima edizione è del 2019, in un contesto nazionale italiano già caratterizzato da vivacità e proposte mature su questo versante⁶. LUDiCa è concepito come spazio di impiego combinato di immaginazione e sperimentazione, di teoria e pratica, di conoscenze e saperi tecnici applicati a casi di studio puntuali. Combinazioni che a Cagliari sono facilitate dall'ecosistema digitale DH.UNICA.it.

3 Ciotti e Crupi, *Dall'Informatica umanistica alle culture digitali. Atti del convegno di studi (Roma, 27-28 ottobre 2011) in memoria di Giuseppe Gigliozzi*.

4 In Italia pionieristica è la laurea in informatica umanistica dell'Università di Pisa. Per un quadro aggiornato della didattica universitaria italiana in tema di DH vedi:
<http://www.aiucd.it/didattica/>

5 Acronimo di Laboratorio di Umanistica Digitale università di Cagliari. Vedi <https://ludica.dh.unica.it/>

6 Ad esempio il Laboratorio di Cultural digitale dell'Università di Pisa, il *Public History Lab* dell'Università di Cagliari o quello dell'Università di Macerata.

Una piattaforma sulla quale si trova installata una serie di applicativi cross-mediali che consentono di descrivere professionalmente (cioè attraverso tassonomie normalizzate e modelli di scheda descrittiva elaborati ad hoc) oggetti digitali di qualsiasi natura: fotografie, documenti d'archivio, film, audio, mappe, software, architetture, oggetti d'arte, etc.

Una volta metadati gli oggetti possono essere geolocalizzati, organizzati per temi, per collezioni e pubblicati in rete con livelli differenziati di accesso. Solo i progetti finiti sono accessibili al pubblico; le risorse in lavorazione sono disponibili ai ricercatori impegnati nel progetto che le ha generate.

Il DH.UNICA.it, che ora è gestito dall'omonimo Centro Interdipartimentale per l'Umanistica Digitale, riserva uno spazio specifico alla didattica, nel quale vengono generati, organizzati, conservati e pubblicati i materiali di studio degli studenti del LUDiCa e degli altri laboratori integrati nel Centro.

3. DAL DIGITALE AL PUBBLICO: IL CAMPO ESTIVO

LUDiCa si articola in due momenti: la *bottega digitale*, in cui si apprendono i rudimenti teorici e pratici della trans-disciplina, e il campo estivo, che sposta il laboratorio sul territorio e dentro una dimensione partecipata dalla comunità che lo ospita⁷. In questo modo l'umanistica digitale si mescola a quella pubblica.

La comunità, i suoi patrimoni culturali tangibili e immateriali, sono occasione per praticare metodi e strumenti acquisiti nella prima fase del laboratorio. Il campo estivo dura una settimana e si tiene normalmente tra giugno e luglio. Il Comune ospitante fornisce una serie di facilitazioni, tra cui lo spazio operativo e di lavoro, dotato della tecnologia necessaria a una ventina di persone per lavorare in rete, ciascuno col proprio *personal computer* e con l'ausilio di macchine fotografiche, scanner, videocamere, microfoni e altri dispositivi di acquisizione di informazioni.

L'obiettivo del campo è descrivere cento oggetti con cui raccontare la storia di lungo periodo del luogo che ci accoglie. La selezione degli oggetti viene fatta grazie allo studio della bibliografia, con indagini sugli archivi statali, comunali e parrocchiali, grazie al confronto con la popolazione, sentendo gli amministratori, le persone per strada, sulla piazza o quelle che incuriosite si recano nello spazio operativo del laboratorio. Si raccolgono indicazioni, fotografie private, in certi casi vengono realizzate interviste per documentare memorie orali su luoghi, vicissitudini, leggende comunitarie.

7 Il campo estivo viene realizzato nel quadro di specifiche convenzioni tra il Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali e gli enti pubblici e privati interessati ad ospitare il laboratorio. Convenzioni sono state sottoscritte col Comune di Nuraminis, col Comune di Orani e la Fondazione Costantino Nivola.

Le interviste diventano anch'esse oggetti informativi da metadattare. L'indagine interessa sia lo spazio urbano (architetture civili e religiose, assi viari, monumenti) che quello rurale, dove gli studenti guidati dai residenti si recano a visitare chiese campestri, nuraghi, sepolture, ruderi di insediamenti abbandonati e così via.

Le informazioni raccolte vengono descritte attraverso schede descrittive generate dagli stessi studenti. Si utilizza il software Omeka, installato sull'ecosistema del DH.UNICA.IT. La metadattazione avviene in presa diretta, mentre sono ancora attivi raccolta dati e dialogo col pubblico, che può assistere e contribuire alla compilazione dei campi.

Sempre attraverso Omeka ogni oggetto viene geolocalizzato e le cento schede possono essere organizzate per categorie, tematizzate per argomento, infine pubblicate come portali web. La forma e l'articolazione del portale, con le schede di metadattazione e le categorie di classificazione vengono decise nel primo giorno del campo, dunque prima dell'avvio della campagna di raccolta dati. Nella sera del sabato, che chiude l'intensa settimana di lavoro, i risultati della ricerca e il portale vengono presentati al pubblico raccolto in piazza⁸.

4. REALIZZAZIONE ED ESITO

Il campo estivo LUDiCa 2019 si è svolto nell'ambito della convenzione sottoscritta nel 2019 dal Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni culturali e dal Comune di Nuraminis. A tal fine, l'amministrazione comunale, guidata dall'allora sindaca Mariassunta Pisano, ha messo a disposizione le risorse necessarie per garantire a venti studenti il vitto settimanale e la sala convegni del Monte Granatico come base operativa del campo. Oltre che dalla popolazione, gli studenti LUDiCa sono stati guidati da specialisti di campi disciplinari diversi, che hanno offerto in loco approfondimenti di carattere teorico e pratico su metodi, strumenti e nozioni utili alla ricerca in corso, sia d'ambito umanistico e attinenti a spazi e oggetti indagati, sia d'ambito computazionale e relativi alla gestione degli aspetti più tecnici del lavoro di descrizione e pubblicazione⁹.

8 Gli esiti del campo estivo 2019 sono consultabili su <https://ludica.dh.unica.it/laboratorio/ludica19/>

9 Sono intervenuti al campo estivo 2019: Eleonora Todde (docente di archivistica digitale UniCa), Alessandro Capra (agile coach), Jorma Ferino (direttore di SJM Tech), Roberto Ibba (Public history lab UniCa), Mauro Salis (storico dell'arte UniCa), Marcello Schirru (storico dell'architettura UniCa) Davide Mamusa (Unimore, pilota drone)

La convenzione ha aperto uno spazio di collaborazione anche con la Soprintendenza Archeologica di Cagliari, impegnata negli stessi giorni in un cantiere archeologico nello stesso comune, e ha permesso l'avvio di una campagna di scavo della tomba bizantina nella regione di San Costantino del comune di Nuraminis, in agro di Villagreca, affidata all'Università di Cagliari e alla direzione scientifica di Rossana Martorelli. Per queste ragioni nel corso dell'appuntamento di chiusura del campo estivo la popolazione ha potuto conoscere non solo i risultati realizzati dal LUDiCa, ma anche quelli conseguiti dalle due campagne di scavo attive nel paese.

I risultati del laboratorio sono stati pubblicati in un sito web dedicato, che è a disposizione della comunità e del pubblico e costituisce una fonte informativa aperta a successive modifiche e integrazioni¹⁰, ad esempio anche al coinvolgimento delle scuole e dell'associazionismo del paese. La pandemia da Covid-19 ha impedito di organizzare nuovi campi estivi LUDiCa. Nel frattempo una nuova convenzione è stata sottoscritta col Comune di Orani, e la Fondazione Costantino Nivola che gestisce l'omonimo museo. Se le condizioni lo consentiranno sarà quel museo a offrire la base operativa del prossimo campo estivo LUDiCa.

BIBLIOGRAFIA

Ciotti, Fabio, e Gianfranco Crupi. *Dall'Informatica umanistica alle culture digitali. Atti del convegno di studi (Roma, 27-28 ottobre 2011) in memoria di Giuseppe Gigliozzi*. Roma: Sapienza Editrice, 2012.

Fiormonte, Domenico. «Scrivere e produrre». In *L'Umanista digitale*, a cura di Teresa Numerico, Domenico Fiormonte, e Francesca Tomasi. Bologna: Il Mulino, 2010.

Noiret, Serge. «Prefazione. Homo digitalis». In *La storia in digitale. Teorie e metodologie*, a cura di Deborah Paci. Milano: Unicopli, 2019.

10 <https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/nuraminisvillagreca/page/home>

Indice

Introduzione (<i>E. Salvatori</i>)	I
AIPH – Panel e interventi	1
Panel 1 - Il racconto della Resistenza dai documenti alla rete (<i>M. Andria</i>)	3
L'archivio di Peppino Gracceva (<i>C. Damiani</i>)	6
Restituire la storia di Peppino Gracceva (<i>A. Boccone</i>)	11
Il Corpus in documentario in Linked Open Data di Giuseppe Gracceva (<i>R. Rivelli</i>)	16
Emma Gervasio: la dattilografa del Banco di Napoli e le Quattro Giornate (<i>G. Guida</i>)	21
Panel 2 - Dal patrimonio culturale all'impegno civile (<i>L. Calvelli</i>)	26
Antichità in pericolo. Passato, Presente, Futuro (<i>S. Antolini, J. Piccinini</i>)	27
Epigrafia, papirologia e comunicazione scientifica (<i>L. Calvelli, A. Del Bianco, H. Essler, F. Luciani</i>)	33
Comunicatori della storia antica cercansi (<i>C. Dal Maso, S. Orlandi</i>)	38
Panel 3 - Storia orale, lavoro e Public history (<i>S. Bartolini</i>)	43
Public history in Veneto, esercizi in corso (<i>A. Boschiero</i>)	47
Un podcast per raccontare patrimonio industriale e lavoro contemporaneo (<i>R. Capovin, S. Zanisi</i>)	51
Panel 4 - Il recupero delle nostre memorie (<i>R. Santoro</i>)	57
Crossroads of diversity (<i>M. La Maida</i>)	60
Corpi senza nome, nomi senza corpo (<i>C. Ottaviano</i>)	65
Le lapidi cimiteriali, specchi di pietra della società (<i>P. Redemagni</i>)	72
Panel 5 - Storie negate: leggi razziali e censura (<i>F. Gheretti</i>)	80
Indagine per una microstoria. L'università negata (<i>R. Moro, L. Gunetti</i>)	82
Vietato studiare, vietato insegnare: un repertorio sulle leggi razziali (<i>M. Gianfrancesco, V. Iossa</i>)	86
Leggere per non dimenticare nell'anniversario dei roghi di libri nella Germania del 1933 (<i>M. Tancredi</i>)	90
Panel 6 - Didattica della storia e public history	93
La storia a scuola: esperienze di didattica e di partecipazione della comunità (<i>A. Nicita, S. Sari</i>)	93
Il laboratorio dello storico tra didattica e cittadinanza (<i>G. Ferraro</i>)	98
Panel 7 - Protagonismo femminile e ruoli di genere (<i>I. G. Mastroiosa</i>)	103
Oltre i confini di genere: Boudicca 'warrior queen' del web (<i>I. G. Mastroiosa</i>)	104
Elena Augusta tra tradizione e public history (<i>M. G. Castello</i>)	109
Ruoli femminili in Game of Thrones (<i>A. Ricciardi</i>)	114
Caterina de' Medici: un'icona moderna del potere fra letteratura, cinema e fiction (<i>C. Pedrazza Gorlero</i>)	119
Panel 8 - Fare e comunicare la storia nella realizzazione di percorsi espositivi. (<i>C. Rosati</i>)	123
Gli oggetti raccontano cosa? (<i>S. Bartolini</i>)	127
Per un'Europa unita. Il futuro dell'Europa nel pensiero e nell'opera di Carlo Maria Martini (<i>F. Perugi</i>)	131
Le cicatrici della vittoria. Pistoia e le memorie della Grande Guerra (<i>F. Cutolo</i>)	136
Panel 9 - Turismo culturale e identità, tra gentrificazione e spopolamento (<i>M. A. Fusco</i>)	142
Turismo culturale vs identità storica? (<i>M. A. Fusco</i>)	144
Viaggio in Italia (<i>G. Peirce</i>)	146
Un diverso uso del patrimonio culturale (<i>E. Terenzoni</i>)	148
Rileggere la storia dei luoghi attraverso la ricostruzione urbana e sociale. Il caso aquilano (<i>V. Pica</i>)	150

Panel 10 - La public history per lo sviluppo del turismo e la promozione dei public historian	152
La Public History e il turismo, due percorsi legati (<i>M. Vito</i>)	152
Un silente paesaggio storico: il fiume Sile a Treviso (<i>A. Lorenzon</i>)	159
Panel 11 - Le mafie al museo: esperienze e progetti a confronto (<i>C. Moge</i>)	164
Il Cidma di Corleone, dall'inaugurazione istituzionale all'appropriazione civile. (<i>R. Legendre</i>)	164
Da ex cinema ad hub civico, per la conoscenza e la ricerca su mafie e corruzione (<i>F. Rispoli</i>)	170
Panel 12 - Storia di genere e public history nell'esperienza della Società italiana delle storiche (<i>R. De Longis</i>)	175
Dare visibilità alla storia delle donne: il Calendario civile 2020 e 2021 (<i>C. Calabretta</i>)	176
La città delle donne. Percorsi negli spazi romani in una lunga diacronia (<i>R. De Longis</i>)	182
La storia delle donne in area veneta: promozione e pubblicizzazione della ricerca (<i>N. M. Filippini</i>)	187
Panel 13 - Le rappresentazioni delle mafie e delle vittime di mafia: una Public History italiana (<i>C. Moge</i>)	195
Falsi miti e vera mafia. Decostruire una memoria collettiva (<i>A. Zottarel</i>)	196
Memoria civile e vittime di camorra: il film "Tonino" (<i>F. Esposito</i>)	200
Il mito de "Il Padrino" e le sue media-morfosi (<i>A. Meccia</i>)	204
La graphic novel, uno strumento di Public History Falcone e Borsellino nei fumetti (<i>C. Moge</i>)	208
Panel 14 - La storia al microfono: il fenomeno podcast (<i>C. Dal Maso</i>)	212
Il "caso" Bistory. Storie dalla storia (<i>A. W. Castellanza, S. P. Rigbi</i>)	216
Il romanzo della storia: perché un podcast sulla storia d'Italia? (<i>M. Cappelli</i>)	220
L'archeologia che parla a tutti. I podcast di Archeostorie® (<i>C. Boracchi</i>)	224
Panel 15 - I mille modi per giocare il passato: la rinascita dei boardgame a sfondo storico (<i>I. Pizzorusso</i>)	229
Storie da tavolo: quando la storia entra in gioco (<i>G. Uberti</i>)	230
Repubblica Ribelle. La Resistenza tra gioco e didattica (<i>G. Babini</i>)	234
Strategy of tension: un boardgame per capire gli "Anni di piombo" (<i>E. Ronconi</i>)	239
Panel 16 - Progetti di didattica della storia nei musei e su Internet	244
Vivere la Storia: l'esperienza del Museo archeologico dei ragazzi (<i>M. L. Spano</i>)	244
Il portale web Memorie di infanzia: costruire la storia dell'educazione e della scuola con il pubblico (<i>S. Oliviero</i>)	251
Panel 17 - Creazione dell'identità e del mito sardo. Approcci da public historian (<i>F. Frau</i>)	256
Il bisogno della Storia. Uso pubblico e uso politico della Storia in Sardegna tra XIX e XXI secolo (<i>R. Ibba</i>)	256
The art of struggle: a social semiotic approach to ideological imagery in Sardinia's political murales (<i>A. Piga</i>)	261
Panel 18 - Raccontare la storia attraverso le biblioteche (<i>C. De Vecchis</i>)	268
La biblioteca ritrovata. Un progetto di digital humanities (<i>A. Cherch, A. Panzanelli</i>)	273
Alla (ri)scoperta dei tesori della Biblioteca del Liceo Visconti (<i>M. Carteny</i>)	279
La biblioteca racconta. Dalla pedagogia alla storia della comunità (<i>A. Cascone</i>)	286
Panel 19 - Esperienze di digital public history	291
Il campo estivo di storia digitale e pubblica del L.U.Di.Ca (<i>G. Salice</i>)	291
Digital Humanities as Public History: The 25AprilPTLab project (<i>P. Marie, P. Réquio, D. Laranjeiro</i>)	297
Panel 20 - Valorizzare e arricchire i patrimoni archivistici attraverso la partecipazione	302
La Public History e gli archivi d'impresa. Una proposta metodologica e casi di studio in Val di Cornia (<i>S. Niccolai</i>)	302
L'Archivio online del Novecento trentino: un progetto di Public History (<i>M. Toss</i>)	308
Panel 21 - Guardare i territori dalla dimensione temporale tra stampa 3D e realtà aumentata (<i>C. Villani</i>)	312
Territori e politiche delle identità: sfida per la didattica della storia e per la Public History (<i>A. Brusa, C. Villani</i>)	312
Le novità di Historia Ludens dalle Google Maps al Merge Cube (<i>S. Chiaffarata, A. Teofilo</i>)	319
D.E.E.P. LAB: il progetto 3D CITY P.L.U.S. e le sfide per il futuro (<i>F. Fiorio, D. Ruggiero</i>)	324
Didattica con la stampa 3D: idee, proposte ed esperienze in corso (<i>D. Dettole, A. Fiorio</i>)	330

Panel 22 - Città digitale e patrimonio culturale: editoria aumentata, archeologia interattiva e web (<i>S. Mantini</i>)	337
Augmented-Book: pubblicare in Realtà Aumentata (<i>S. Brusaporci, F. Franchi, F. Graziosi, P. Maiezza</i>)	340
Da un Palazzo alla città e al suo territorio: itinerari web dentro e fuori L'Aquila - secc. XIV-XVI (<i>F. Vaccarelli</i>)	347
Un Sistema Informativo urbano per il censimento dei portali aquilani (<i>A. Forgione, F. Lorenzetti, N. Cervelli</i>)	352
Panel 23 - Immagini per la storia, la storia per immagini: educare alle differenze di genere (<i>A. Savelli</i>)	356
Raccontare la storia delle donne attraverso l'albo illustrato (<i>E. Serafini, C. Di Paolo, M. Martinelli</i>)	358
Immagini per la storia delle donne (<i>M. Di Barbora</i>)	363
Immaginario di genere. Siamo le immagini che vediamo (<i>L. Miodini</i>)	368
Panel 24 - "Bad to the bones": i nazisti come antagonisti nella cultura pop del dopoguerra (<i>G. Sorrentino</i>)	373
La costruzione del mito nazionale tedesco attraverso la rivisitazione "pop" dell'antico (<i>G. Sorrentino</i>)	374
I nazisti come epitome del villain fumettistico-narrativo (<i>M. Di Legge</i>)	380
Da Wolfenstein a Wolfenstein: nazisti-zombie e il "male assoluto" nell'universo videoludico (<i>I. Pizzirusso</i>)	386
Panel 25 - Comunicare la storia: contesti e questioni	391
La televisione va al museo... il canale tematico History Lab (<i>S. Zanatta</i>)	391
Mnemotope: communication Design as interdisciplinary activator of the memory of places (<i>C. S. Galasso</i>)	396
Panel 26 - Täterforschung e meccanismi della violenza tra ricerca storica ed educazione alla pace (<i>G. Cinelli</i>)	402
NS-Täter in Italien: l'occupazione tedesca e i massacri di civili nelle memorie dei perpetratori (<i>C. Gentile</i>)	405
"Se solo fosse così semplice". Il lavoro educativo sui perpetratori a Monte Sole (<i>E. Monicelli</i>)	411
Teatro di Marte. La ricerca teatrale di Archivio Zeta al Cimitero militare germanico della Futa (<i>E. Pirazzoli</i>)	416
Panel 27 - La memoria del territorio tra divulgazione e didattica (<i>D. Palermo, R. Manduca</i>)	421
Archivisti e storici al servizio di una nuova narrazione delle comunità italo-albanesi della Sicilia (<i>S. Manali</i>)	421
L'archivio come palinsesto del patrimonio immateriale: esperienza didattica (<i>R. Profeta</i>)	428
Panel 28 - Commemorazioni e luoghi di memoria	437
40 anni (41) dal 2 agosto 1980. Riflettendo su storia, memoria, commemorazioni e public history (<i>C. Venturoli</i>)	437
Renicci d'Anghiari: un ex-Campo d'internamento come luogo della memoria 1987-2020 (<i>G. Sacchetti</i>)	442
La memoria culturale nei paesaggi cimiteriali: "Appunti di viaggio" per nuovi scenari da esplorare (<i>A. Bricchetti</i>)	446
Panel 29 - Interventi singoli	451
9 novembre 1989 - 9 novembre 2019: trent'anni di celebrazioni (<i>C. Calabretta</i>)	451
I musei del Risorgimento nell'Emilia rossa del secondo dopoguerra (<i>R. Cea</i>)	456
How museum education reaches out to convey the past: from storytelling to manual skills (<i>F. Foresi</i>)	460
Memorie magistrali: memoria, scuola e territorio (<i>P. Giorgi, I. Zoppi</i>)	466
Voci d'archivio: esperimento di storia pubblica orale per la valorizzazione del lungo Sessantotto italiano (<i>V. Niri</i>)	473
Quando Auschwitz (non) diventa un gioco (<i>D. Paci</i>)	478
Scattare il tempo: come si realizzano i fotoreportage di storia per media e social (<i>V. Palumbo</i>)	482
Eretici e ribelli. Una teatralizzazione delle fonti medievali e del mestiere dello storico (<i>F. Pirani</i>)	489
Il paesaggio costiero come patrimonio nazionale: la storia e l'erosione delle spiagge italiane. (<i>V. Tigrino</i>)	494
Indice	501

AIPH 2020
Book of Abstract