

Conoscere, sperimentare, progettare: il LUDiCa 2021

Beatrice Schivo

Dottoranda di ricerca in Storia, Beni culturali e Studi internazionali presso il Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni culturali dell'Università degli studi di Cagliari

I LUDiCa¹, Laboratorio di Umanistica Digitale dell'Università degli Studi di Cagliari, nasce nel 2019 da un'intuizione di Giampaolo Salice, docente di Storia Moderna nel dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali.

A causa del protrarsi dell'emergenza sanitaria da Covid-19, l'edizione 2021² del laboratorio si è svolta a distanza. Come nel 2020 la modalità telematica ha consentito la partecipazione a studenti, dottorandi e assegnisti di ricerca di diversi atenei italiani: Cagliari, Firenze, Bari e Genova. I partecipanti hanno potuto seguire sia lezioni dedicate a metodi e strumenti dell'umanistica computazionale, sia seminari³ condotti da esperte ed esperti di diversi ambiti scientifici. Il dibattito è stato particolarmente vivo, soprattutto durante i seminari di approfondimento⁴ in cui i relatori hanno offerto un focus sugli strumenti informatici o sui progetti di *digital humanities* che caratterizzano il panorama nazionale e internazionale.

Simone Ciccolone, docente di Filologia digitale all'Università di Cagliari, ha presentato il

software Elan, strumento per la rappresentazione del parlato nelle narrazioni orali e per la gestione delle problematiche ad essa connessa. Eleonora Todde, ricercatrice di Archivistica nello stesso ateneo, ha invece discusso di metadattazione di documenti digitali, con riferimenti puntuali all'esperienza innovativa maturata dall'Archivio Storico dell'Università di Cagliari⁵. Deborah Paci, docente di *Public and Digital History* all'Università Ca' Foscari di Venezia, ha offerto una panoramica del software Voyant⁶, per l'analisi dei testi in chiave quantitativa e il *text mining* applicati alla ricerca storica. Arturo Gallia, docente di GIS al Laboratorio geocartografico "Giuseppe Caraci"⁷ di Roma Tre, ha invece mostrato con esempi concreti le potenzialità del GIS per la gestione e produzione di fonti cartografiche e carte geostoriche.

Gli altri seminari si sono invece caratterizzati per l'attenzione a progetti di umanistica digitale sviluppati in Italia e in Europa. Flavia Bruni e Marco Scarbaci dell'ICCU⁸, hanno illustrato i progetti per il digitale dell'Istituto

¹ <https://ludica.dh.unica.it/>.

² Le informazioni sulle tre edizioni del laboratorio sono consultabili al seguente indirizzo: <https://ludica.dh.unica.it/laboratorio/>.

³ I seminari dell'edizione 2021 hanno riguardato i campi dell'archivistica, della ricerca storica, della linguistica, del *text mining*, della geografia e dell'archeologia.

⁴ Le registrazioni audio-video degli incontri sono pubblicate al seguente indirizzo: <https://ludica.dh.unica.it/2021/06/08/i-video/>.

⁵ <https://archivistica.dh.unica.it/archivio-storico-universita-cagliari/>.

⁶ <https://voyant-tools.org/>.

⁷ <https://studiumanistici.uniroma3.it/ricerca/dhlab/i-laboratori/laboratorio-geocartografico-g-caraci/>.

⁸ <https://www.iccu.sbn.it/it/>.

centrale per il catalogo unico delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche, le collaborazioni con Europeana⁹ attraverso il *provider* CulturalItalia¹⁰ e lo sviluppo di Aphabetica, portale di imminente pubblicazione che collegherà le diverse banche dati gestite dall'Istituto e permetterà la gestione integrata delle sue risorse digitali.

Blythe Alice Raviola, docente del Master in *Public History* e di Metodologia dello studio della storia all'Università degli Studi di Milano, ha proposto una efficace e inedita rassegna di esperienze progettuali digitali sull'età moderna.

Matteo Al Kalak, professore di Storia del cristianesimo all'Università di Modena e Reggio, ha invece dato conto delle molteplici esperienze maturate nel Centro sulle Digital humanities dell'Università di Modena e Reggio Emilia sul versante delle biblioteche digitali¹¹. I numerosi e articolati progetti della Fondazione 1563 sono stati al centro del seminario curato da Elisabetta Ballaira e Erika Salassa, rispettivamente direttrice e *Senior Program Officer* della stessa fondazione¹². Le due relatrici hanno dedicato attenzione specifica al progetto di valorizzazione digitale del

Fondo Egeli dell'Istituto San Paolo di Torino sui sequestri agli ebrei (1939-1945)¹³.

A chiudere la rassegna è stato l'appuntamento animato da Fabio Pinna, docente di Archeologia cristiana e medievale dell'Università degli Studi di Cagliari, insieme a Mattia Sanna Montanelli e Antonio Giorri, dottorandi di ricerca in Storia, beni culturali e studi internazionali nello stesso ateneo. Si è discusso di archeologia pubblica e delle numerose esperienze di coinvolgimento delle comunità locali negli studi archeologici, anche attraverso l'uso di applicativi digitali.

Infine gli studenti, come ormai è tradizione al LUDiCa¹⁴, hanno realizzato un portale digitale cercando di applicare quanto appreso nel corso dei numerosi incontri. È nato così il portale Monumenta¹⁵. Ogni studente ha approfondito un monumento di sua scelta, metadatatando e geolocalizzando gli oggetti selezionati per analizzarlo: testi scientifici, fotografie, articoli di giornale, audio-video. Il risultato sono 16 collezioni, una per ogni monumento studiato, organizzate all'interno del portale che è stato presentato pubblicamente il 13 luglio scorso col commento scientifico di Marcello Schirru, storico dell'architettura UniCa.

⁹ Europeana è una piattaforma che offre l'accesso a più di 58 milioni di oggetti digitali provenienti istituzioni culturali del vecchio continente: <<https://www.europeana.eu/en>>.

¹⁰ <http://www.culturalitalia.it/opencms/index.jsp?language=it>.

¹¹ <https://www.dhmore.unimore.it/>.

¹² <https://www.fondazione1563.it/>.

¹³ <https://www.fondazione1563.it/patrimonio-archivistico/conversazioni/il-fondo-gestioni-egeli/>.

¹⁴ <https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/>.

¹⁵ <<https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/monumenta/page/monumenta>>. Monumenta è ora parte dell'ecosistema digitale DH.UNICA.IT e, come ogni progetto nato all'interno del LUDiCa, il portale ha una struttura modulare e flessibile, aperta a integrazioni e miglioramenti nel tempo grazie anche ai contributi e le sollecitazioni del pubblico.

L'ultima consultazione dei siti web è avvenuta nel mese di dicembre 2021