

LUDiCa è il laboratorio di Umanistica Digitale dell'Università degli Studi di Cagliari; lo spazio nel quale i ricercatori e gli studenti della facoltà di Studi Umanistici possono sperimentare l'integrazione tra le metodologie della ricerca umanistica e le tecnologie digitali.

Al termine del laboratorio studenti e ricercatori sono in grado di organizzare digitalmente i dati emersi da ricerche d'archivio, bibliografiche e multimediali, condotte su casi di studio puntuali; fabbricare oggetti digitali trans-mediali utili alla ricerca; produrre e pubblicare testi divulgativi per la disseminazione dei risultati della ricerca in ambito sia scientifico che divulgativo.

LUDiCa è fondato e diretto da Giampaolo Salice, docente di Storia Moderna UniCa.

UNICApres/didattica
Quaderni del LUDiCa
(2022)



Quaderni del LUDiCa

Collana diretta da Giampaolo Salice

Comitato scientifico

Alessandro Capra, Diego Cavallotti, Simone Ciccolone, Andrea Corsale, Stefano Dall'Aglio, Jorma Ferino, Antioco Floris, Roberto Ibba, Marco Lutz, Serge Noiret, Cecilia Novelli, Sabina Pavone, Marcello Ravveduto, Mauro Salis, Enrica Salvatori, Aurora Savelli, Marcello Schirru, Eleonora Todde, Federico Valacchi.

Comitato di redazione

Filippo Astori
Giommaria Carboni
Beatrice Schivo

QUADERNI del LUDiCa

(2022)

3



Cagliari

UNICApres

2024

Elaborazione grafica: L'Armadillo editore

© Autori dei contributi e UNICApres

CC-BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Cagliari, UNICApres, 2024 (<http://unicapres.unica.it>)

ISBN online: 978-88-3312-113-0

DOI: 10.13125/unicapres.978-88-3312-113-0

Quaderni del LUDiCa | 22



1910

Cresia
I. Grazi
S. Maria

INDICE

QUADERNI DEL LUDiCa | 22

- 11 INTRODUZIONE

- 21 LETTERE ORANESI
 - 21 L'amministrazione Comunale di Orani
sull'esperienza di LUDiCa
 - 25 Il Museo Nivola tra arte e comunità
 - 28 Studiare i luoghi in modo integrato
 - 30 Un cittadino di Orani
 - 32 Alcune considerazioni sul LUDiCa

- 33 DIARI DI BORDO
 - 33 Un ponte tra le persone
 - 38 A passeggio tra storia e informatica
 - 42 Cartografare una comunità
 - 47 Cultura immateriale e digitale: i mutos oranesi
 - 50 Un carcere feudale e la Public History
 - 56 Una storia fatta di storie: raccontare un territorio,
un paese, una comunità attraverso il digitale
 - 62 Un laboratorio di ricerca. Fonti, metodologie e
riflessioni
 - 70 Testimonianze della comunità e il Progetto
Pergola
 - 77 Fotografare una Storia pubblica e digitale
 - 82 I Seminari di approfondimento

- 91 OLTRE IL LUDiCa
 - 92 Oltre il LUDiCa
 - 93 Il laboratorio "Public history e comunicazione
museale" dell'Università degli Studi Macerata

- 99 DIDASCALIE IMMAGINI





INTRODUZIONE

Giampaolo Salice | giampaolo.salice@unica.it

Il LUDiCa 22 ha avuto una gestione lunga e complessa. Programmato inizialmente per il 2020 è stato realizzato due anni dopo, quando la fase acuta della pandemia di Covid 19 era ormai passata.

Dopo due anni di misure restrittive, ritrovarsi a lavorare insieme allo straordinario gruppo di professionisti del Museo Nivola, favoriti in tutto da un'amministrazione comunale giovane, disponibile e dotata di una rara sensibilità culturale e civile, accolti da una comunità attenta e partecipe, ha significato scrivere una bella pagina di vita e non solo formare studentesse e studenti nel dialogo col mondo esterno all'accademia.

Fin dalla domenica del nostro arrivo, Orani ci ha letteralmente avvolti, con una processione a cavallo, i canti dei vangeli in lingua sarda, gli sguardi incuriositi che si posavano sui giovani forestieri comparsi improvvisamente nel paese.

Siamo stati alloggiati nel novenario della Madonna di Gonare, a oltre mille metri sul livello del mare, da dove lo sguardo abbraccia un pezzo grande di Sardegna e arriva fino al mare.

Alla distanza di qualche chilometro dal centro del paese, lo spazio sacro di Gonare si è rivelato un luogo perfetto per fare gruppo e prepararsi alla sfida di una ricerca storica condotta coinvolgendo il pubblico e integrando le conoscenze portate dai banchi dell'Università con le informazioni estratte da fonti locali, sia materiali che immateriali, di natura artistica, documentale, audiovisiva, architettonica.

La base operativa del campo è stata l'aula didattica del Museo Nivola, realtà culturale viva e dinamica, che ci ha in primo luogo consentito di comprendere meglio l'eccezionale valore dell'artista oranese al quale il museo deve il suo nome. Un artista di grande spessore, conosciuto però più all'estero che nella sua isola e nel suo Paese, l'Italia.

Completamente calati nell'arte e nel ricordo di Nivola, abbiamo provato a sistematizzare digitalmente le informazioni sulla storia moderna e contemporanea di Orani e del Marchesato che ne prendeva il nome. Lo abbiamo fatto insieme a tutte e tutti coloro che hanno voluto condividere con noi informazioni, dettagli, punti di vista. Sono emersi elementi interessanti non solo in una prospettiva didattica: dalla individuazione di microtoponimi, al "ritrovamento" di diverse buste di documenti settecenteschi nell'archivio della parrocchia, per arrivare alla individuazione di un frammento dell'antico carcere baronale di





Orani e della piazza di giustizia feudale. Un'indagine certificata dal collega Marcello Schirru che da anni conduce studi approfonditi sulle residenze signorili nella Sardegna di età moderna.

Tutte le informazioni reperite, come è ormai tradizione al LUDiCa, sono state trasformate in schede digitali e sono oggi disponibili nel nostro portale.

Questo quaderno è la guida al lavoro svolto, allestita da alcuni degli studenti e dottorandi che ne sono stati protagonisti. Alle loro voci si aggiungono anche quelle di diversi cittadini oranesi, tra i tanti, che con noi hanno lavorato e ai quali va il nostro ringraziamento e i cui nomi compaiono nella pagina dei ringraziamenti del nostro sito.

I ringraziamenti vanno inoltre al Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali, al Museo Nivola e in particolare a Sergio Flore, all'Amministrazione comunale e ai docenti che, con i loro seminari, hanno animato e impreziosito i pomeriggi e le sere del nostro campo estivo.

Tra i tanti seminari, oggi ricordiamo con commozione quello tenutosi nella suggestiva cornice della chiesa abbandonata di *Campu Santu Vetzu*.

Il relatore ci raccontò le vicende delle comunità umane stanziata nella Sardegna di seimila anni fa, ricostruite integrando la scienza archeologica con strumenti digitali di ultimissima generazione.

Fu un incontro di grande fascino, di grande interesse e molto partecipato dal pubblico. A tenere quel seminario fu il professore Carlo Lugliè.

Questo quaderno è dedicato a lui.



NOSSRA SENNORA DE GONARE



NOSTRA SENNORA DE GONARE











LETTERE ORANESI

L'amministrazione Comunale di Orani sull'esperienza di LUDICa

Valentina Chironi | Assessora alla cultura del Comune di Orani |
vale.chironi@hotmail.it

Dal 20 al 26 giugno del 2022 il Comune di Orani, in collaborazione con il Museo Nivola, ha ospitato gli studenti e i professori di LUDiCa, il laboratorio di Umanistica Digitale dell'Università degli Studi di Cagliari, per svolgere un interessante studio sulla storia della comunità e del Marchesato di Orani. L'intento era ricostruire la vicenda del territorio raccogliendo e organizzando una banca dati di cento oggetti digitali, tra interviste, fotografie, documenti archivistici e opere d'arte reperibili all'interno degli archivi, delle chiese e delle case oranesi.

Durante il Campo Estivo si sono svolte inoltre delle lezioni serali tenute da esperti del settore: il primo giorno, presso il meraviglioso Museo Nivola, la lezione di Jorma Ferino dal titolo "SJMTEch alla scoperta del patrimonio culturale con il Gamepad"; il secondo giorno, con il professor Luca Porru, si è entrati nel vivo del tema con il seminario intitolato "Servire, proteggere, governare il territorio: le élites locali nel Marchesato di Orani" nella splendida corte di Casa Maninchedda; il 22 giugno, il professor Mauro Salis ci ha allietato con "Immagini al servizio della storia. Produzione artistica e dinamiche sociali nella Orani di età moderna", nell'accogliente piazza di "Su Postu"; il pomeriggio seguente, il professor Marcello Schirru ci ha fatto toccare con mano «Architettura a Orani tra Età Moderna e prima Età Contemporanea», accompagnandoci in una stimolante passeggiata all'interno del paese; il 24 giugno, nella suggestiva cornice di *Campusantu Vettu*, il professor Carlo Lugliè ha tenuto una lezione tecnica intitolata "Dal materiale all'immateriale. Lo scavo archeologico all'interno dell'umanistica digitale e pubblica"; infine, l'ultima sera, nuovamente ospitati dal Museo Nivola, gli addetti ai lavori del laboratorio hanno restituito alla comunità oranese i risultati delle ricerche svolte durante il corso della settimana.

Il Comune di Orani è stato lieto e onorato di aver accolto il Campo Estivo degli studenti di LUDiCa: un gruppo di giovani ricercatori accompagnati dal brillante professor Giampaolo Salice.

Il progetto era stato proposto e presentato dall'Università di Cagliari tra 2019 e 2020 all'Amministrazione di Orani allora in carica, ma a

causa della pandemia non era stato possibile portarlo a esecuzione. Nel 2022, il professor Salice ha ritenuto che i tempi fossero maturi per tenere fede agli accordi già presi e ci ha contattato per spiegarci in cosa consistesse il lavoro, con garbo e senza nessuna imposizione. L'ottima proposta e il suo entusiasmo ci hanno immediatamente convinto che la cosa giusta da fare sarebbe stata attuare il progetto.

E così nel pomeriggio del 19 giugno sono arrivati una ventina di studiosi che hanno preso alloggio nelle *cumbissias* del novenario di Monte Gonare, accolti dal Comitato che gestisce lo spazio. Il novenario, sito a 1100 metri sul livello del mare, è uno spazio molto importante per la nostra comunità, per la limitrofa Sarule e per tutto il territorio circostante. Da secoli si celebra il culto di una Madonna che richiama migliaia di fedeli dall'intera Sardegna e che costituisce uno dei momenti celebrativi più sentiti dagli oranesi.

Sistemati di domenica gli studenti nel novenario, i lavori del laboratorio sono iniziati la mattina seguente alle 9 del mattino. È stato subito evidente che qualcosa nel nostro paesello era cambiata: per una settimana giovani facce nuove si aggiravano per le vie, incuriositi dalle strutture che stavano analizzando, frequentavano i bar per rinfrescarsi e socializzare e stavano in mezzo alla gente rallegrata da queste presenze. Infatti, gli oranesi non hanno tardato a manifestare interesse, a mettere a disposizione materiale, documenti o solo ricordi al fine di aiutare la ricerca sul vecchio Marchesato e sul paese. Per noi amministratori è stato un piacere osservare queste dinamiche, vedere signori e signore di una certa età che seguivano le lezioni degli esperti e che intervenivano con naturalezza nella discussione. Bella è stata la serata comunitaria della cena di *Santu Juvanne* organizzata dalla Pro Loco di Orani, momento di grande condivisione tra gli oranesi e i forestieri, che hanno bevuto, chiacchierato e cantato insieme, hanno saltato il fuoco di San Giovanni che rende *compares e comare* (comari e comari) e hanno ballato con il gruppo folk di Orani.

I risultati del laboratorio presentati alla comunità la sera del 25 giugno sono stati un successo per tutti: per gli studenti che si erano impegnati tanto, per il docente che aveva creduto in loro, per noi amministratori, ma soprattutto per tutti gli oranesi che hanno manifestato interesse e accresciuto il loro bagaglio culturale.

In conclusione, non possiamo che ringraziare per quello che il LUDiCa ci ha donato: il vostro studio e la vostra conoscenza, ma anche la vostra gradita presenza. Ci auguriamo che questa sia la prima delle diverse collaborazioni tra l'Università di Cagliari e il Comune di Orani.





Il Museo Nivola tra arte e comunità

Sergio Flore | Responsabile della mediazione e dei servizi educativi Museo Nivola

L'edizione 2022 del LUDiCa muove i primi passi a Orani già nel 2020. Lo scoppio della pandemia da Covid ne ha permesso la realizzazione solo nel 2022. L'edizione è possibile grazie alla collaborazione del Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali dell'Università di Cagliari, del Museo Nivola, dell'Amministrazione Comunale, delle Scuole di Orani e dell'Archivio di Stato di Cagliari.

Il Museo Nivola, consapevole dell'importanza del progetto di ricerca ideato dal docente universitario Giampaolo Salice e dell'opportunità di crescita socio-culturale per l'intera comunità di Orani, ha profondamente sostenuto l'iniziativa che ben si inquadra all'interno di una visione più ampia inerente la sua *mission*, in particolar modo quella di luogo di ricerca, sostegno per le arti e centro di produzione culturale.

Punto di forza dell'iniziativa è stato il dialogo con la comunità ospitante. In primis gli studenti dell'Istituto comprensivo di Orani che, insieme ai docenti, sin dall'inizio hanno saputo accogliere le proposte di ricerca, e in secondo luogo i cittadini che con interesse hanno accolto gli studenti universitari e hanno saputo tessere con loro una fitta rete di relazioni personali.

Il Museo, durante il laboratorio di umanistica digitale, si è trasformato in una vivace fucina di idee e ricerche, campo base per gli studenti universitari che nelle giornate oranesi hanno portato avanti le loro indagini legate alla stesura di cento schede di beni culturali, superando di gran lunga per numero e qualità ogni aspettativa. Gli studenti insieme a docenti e cittadini hanno censito, fotografato, schedato tantissimi beni pubblici e privati sia materiali che immateriali. Forza del progetto sono stati i tanti momenti di incontro e restituzione pubblica che per oltre una settimana hanno animato le strade e le piazze di un'intera comunità.

Un grazie doveroso va a quanti hanno voluto e profondamente creduto in questo progetto, in primis al docente Giampaolo Salice, alla dott.ssa Beatrice Schivo, ai ricercatori Álvaro Casillas Pérez e Filippo Astori, all'Istituto Comprensivo di Orani e all'Amministrazione Comunale di Orani, al sindaco Marco Ziranu e l'Assessore alla Cultura Valentina Chironi, che hanno sostenuto finanziariamente il progetto. Un grazie doveroso alla presidente della Fondazione Nivola, Giuliana Altea e al Direttore Luca Cheri, che ancora una volta, hanno fatto sì che il Museo potesse diventare un luogo di incontro e di scambio culturale.

Infine, un grazie a tutta la comunità di Orani che ha saputo aprire le sue porte, mettendo a disposizione della ricerca beni pubblici e privati, condividendo memorie e ricordi che hanno contribuito ad arricchire il nostro patrimonio culturale.



Studiare i luoghi in modo integrato

Antonio Forma | ing.antonioforma@gmail.com

Ingegnere civile e docente nei licei, studioso delle tecniche costruttive storiche e delle relazioni tra il centro Sardegna e la cultura iberica tra il XIV e il XVIII secolo.

L'esperienza della settimana trascorsa con LUDiCa è stata molto interessante e coinvolgente, perché ha sperimentato un modo integrato di far cultura. Non si è trattato di calare dall'alto uno schema più o meno avulso dal contesto, buono per un posto qualsiasi.

Al contrario, consisteva nell'immergersi nella realtà locale e di suscitare un dialogo tra gli abitanti e l'ambiente accademico, non a senso unico, quanto piuttosto in forma di scambio e arricchimento reciproco.

Ascoltare da dentro quel che i nostri luoghi possono dire non è mai scontato, sappiamo quanta deformazione della realtà spesso venga introdotta dai pregiudizi e dai luoghi comuni attribuiti alle nostre realtà locali. Questo naturalmente può influenzare il giudizio di chi si accosta al luogo senza un approccio sistematico. Il fatto che oggi le nostre piccole comunità del centro Sardegna siano relegate a un ruolo marginale, induce a pensare che siano sempre state così.

La lettura integrata, proposta da Ludica, invece, ha mostrato la ricchezza della stratificazione culturale nel corso dei secoli e gli intrecci tra le vicende storiche di respiro regionale e quelle locali legate alla comunità di Orani.

Voglio esprimere il mio più sincero ringraziamento ai responsabili del Museo Nivola e agli amministratori comunali di Orani per avermi invitato e così permesso di condividere questa operazione culturale molto lodevole. Pur essendo nato e cresciuto a Sarule, ho antenati di Orani da parte di padre.

Ringrazio i miei intervistatori Margaret, Beatrice e Luca, bravissimi e molto simpatici, che hanno condotto l'intervista al sottoscritto, davanti alla chiesa cinquecentesca di Sant'Andrea, sui temi legati al culto della Madonna di Gonare.

Infine, estendo i miei complimenti vivissimi al prof. Giampaolo Salice e ai suoi collaboratori per aver coordinato così bene lo svolgimento dei lavori; naturalmente a tutti i docenti universitari che durante le serate hanno narrato le ricche e complicate vicende storiche del Marchesato di Orani in modo puntuale ma sempre avvincente.



ELIA
FEB-24

Un cittadino di Orani

Italo Chironi

Voglio ringraziare i ricercatori e le ricercatrici di LUDiCa per aver rinverdito le nostre aspirazioni passate nello studio degli antichi sfarzi oranesi, dall'epoca spagnola ai tempi nostri.

Sono stato lietamente coinvolto nelle visite di vecchi edifici e chiese, testimoni manifesti di un passato storico importante nella storia della Sardegna spagnola e del regno sardo-piemontese. Il mio modesto contributo alla ricerca è stato la visita alle sepolture, nel camposanto del paese, dei personaggi che hanno determinato scelte e passaggi storici nel tardo medioevo, nella mia concezione perdurato con il suo retaggio fino all'Ottocento impedendo il penetrare delle idee illuministe, e in epoca napoleonica.

Nella nostra speranza di ragazzi, Orani negli anni Sessanta pareva essere una fucina intellettuale, esportando nel mondo i suoi illustri personaggi, come Palazzi, Nivola e Delitala, portavoce dell'eredità culturale del popolo, fatta di saggezza, di poesia e di raffinata pittura di alta fama, e partecipando con i suoi martiri a combattere il fascismo e ad auspicare una Sardegna libera e un mondo migliore. Anche i più modesti emigranti, partiti per il mondo, in particolare nel Nord europeo e l'America del Sud, hanno esportato il loro credo e la loro moralità.

Nonostante la massiccia emigrazione del secondo dopoguerra il paese resisteva alla sua disfatta e nella metà degli anni Sessanta raggiungeva il culmine demografico sfiorando i cinquemila abitanti. Poi il declino è sembrato incontrastabile, l'emigrazione ha svuotato le sue case, oggi siamo meno di tremila abitanti, ma i paesani residenti nelle città europee tengono sempre un legame di affetto e non dimenticano le vie e le piazze che vengono rivisitate annualmente.

I ragazzi di LUDiCa hanno avuto la capacità di farci rivivere nel sogno, coinvolgendoci in dibattiti, in canti augurali e in liete giornate. Sembrava il nostro paese rinvigorito da una nuova vitalità. Tutta la popolazione ha preso parte agli eventi organizzati nell'ambito delle giornate di studio, ciascuno dando il proprio contributo e apportando una visione anche generazionale.

Il mio vuole essere un abbraccio agli studenti e ai professori che li accompagnavano, con sincera amicizia.

29 SETTEMBRE 1919
 MARIA COSTEDD MELONI
 A 7 ANNI
 LASCIA LA SPLENDIDA VITA
 AI SUOI LA DESOLEZIONE
 LA MADRE
 DONNA MARGHERITA MELONI SIOTTO
 SPOCCASTO DI PATERNITÀ
 LA ACCOGLIE IN CIELO
 MCMXXIII

QUI RIPOSA MELONI
 PIETRO PAOLO
 NATO A ORANI IL 13.1.1874
 MORTO A ORANI IL 8.12.1934

NON SAN DUFF VITTORIO
 SOSE PROC GEN CASSAZIONE
 NATO IN DONGALA SIURGUS
 IL 12 XI 1846
 BECEDUTO IN CAGLIARI
 IL 6 X 1931
 EX QUO NIHIL DOLUI
 NISI CUM DECESSIT
 RAIMONDA MELONI SIOTTO

ORBATA
 DELLA MATERNA CURA
 DEL PATERNO CONSIGLIO
 IN POBESIA D'ESTRANI
 CADEA FANCIULLA
 DI GIOVANNI DELITALA SPOS
 9 GIORNI APPENA NOVE
 EBBE UN FIGLIO
 RITORNANDO MADRE
 IN ANNI VENTOTTO MORIVA
 ADDI 13 GENNAIO 1870
 MARGHERITA SIOTTO MARCELL

INFELICE SEMPRE
 CREDITA A TUTTI RAGGIUNTA L'ETÀ
 SORELLE ABSOLATE
 PILOMENA GIOVANNI
 LE ORNELI COMPANTE
 ENTRO QUESTO MARMO RISPANNO

Alcune considerazioni sul LUDiCa

Maria Marongiu

Essendo una donna molto curiosa, ho scelto di partecipare agli incontri, organizzati a Orani nell'ambito del LUDiCa, sia per vedere quale fosse l'approccio al nostro paese di giovani universitari, sia per trascorrere delle serate all'aperto dove si tornasse a parlare di cultura.

Mi aspettavo in realtà delle cose molto didattiche e forse, in verità, anche un pò noiose. Invece mi sono divertita tantissimo. La chiave di lettura data non era cattedratica, ma di indagine identitaria: dalle parole dei docenti, che riportavano il lavoro svolto con tutta la fase preparatoria, alla realtà conoscitiva che ci veniva proposta. Ho riscoperto elementi del mio passato, del passato della mia gente che credevo rimossi e ho appreso cose che ignoravo.

Tutto ciò mi ha portato ad approfondire diversi aspetti della storia della Sardegna (dalla legge sulle chiudende agli anni della mia infanzia, cioè tra gli anni Quaranta e Cinquanta) e a ricercare a casa mia testimonianze del passato, confrontandomi con i miei fratelli e le mie amiche di allora.

Ringrazio tutti gli esperti e gli studenti che hanno partecipato e spero che esista la possibilità di dare un seguito a questa esperienza.

DIARI DI BORDO

Un ponte tra le persone

Margaret Cogoni | margaretcogoni@gmail.com

Con altri studenti, dottorandi e ricercatori d'ambito umanistico dell'Università degli Studi di Cagliari, ho partecipato al LUDiCA 22 contribuendo alla ricostruzione della storia del Comune e del Marchesato di Orani attraverso la creazione di schede digitali che hanno raccolto il patrimonio delle memorie e delle tradizioni di questo paese.

Durante il nostro percorso abbiamo avuto modo di scambiare punti di vista, conoscenze e formare ricordi che hanno arricchito la mia esperienza di studio dal punto di vista umano e sociale.

Questo senso di condivisione si è poi ulteriormente amplificato quando abbiamo interagito con gli abitanti del paese che ci hanno accolto con grande entusiasmo, rivelandosi desiderosi di collaborare per tramandare le loro tradizioni, conoscenze, culti e usanze, rappresentando una preziosa fonte di informazioni per il nostro lavoro di ricostruzione storica.

Sono stati coinvolti attivamente anche i ragazzi dell'Istituto Comprensivo Statale Francesco Delitala di Orani, che hanno raccolto oggetti e memorie dalle loro case per la realizzazione delle schede digitali.

Il Laboratorio è iniziato a Cagliari con la Bottega Digitale: abbiamo seguito lezioni e seminari tenuti da docenti ed esperti di diversi settori che operano con l'ausilio di applicativi digitali, per apprendere le metodologie, le tecniche e gli strumenti delle *Digital Humanities*.

Durante gli incontri seminariali, è emersa l'importanza di scegliere preferibilmente l'uso di strumenti *open source*, liberi da vincoli economici e di marketing, messi liberamente a disposizione delle persone, che permettono la conservazione e la leggibilità dei documenti nel tempo, favorendone la libera consultazione e la condivisione.

Abbiamo imparato come si scrive e struttura correttamente un articolo scientifico e le regole che presiedono alla sua redazione, informazioni utili anche per uno studente che si trovi a lavorare alla sua tesi di laurea.

Abbiamo poi imparato come impostare un progetto di ricerca a partire dalle domande iniziali che ci si deve porre quando si inizia la ricerca e sulle quali sviluppare ulteriori contenuti ed arricchimenti.

Per il nostro lavoro, siamo partiti dall'individuazione delle principali fonti di informazione, gli archivi, le biblioteche e le fonti multimedia-

li sul web, per recuperare documenti e contenuti che poi abbiamo reso in formato digitale per costituire un archivio virtuale condivisibile tra i colleghi.

È stata messa in luce l'importanza dell'archivio come luogo vivo, accessibile non solo a studiosi e ricercatori, ma anche al pubblico.

Emozionanti sono state le nostre ricerche presso l'Archivio di Stato di Cagliari, con la scoperta di alcune antiche carte relative al Marchesato di Orani e, soprattutto, presso l'archivio parrocchiale della chiesa di Sant'Andrea Apostolo di Orani, che ci è stato gentilmente aperto alla consultazione dal parroco vigente.

Nell'archivio parrocchiale, tra i vari documenti ritrovati, uno in particolare conteneva informazioni dettagliate su come veniva condotta una delle processioni dedicate alla Madonna di Monte Gonare. Interessante anche la carta che riporta le alternanze della comunità di Orani e Sarule nella cura del santuario e delle celebrazioni liturgiche, che per secoli si sono contese l'amministrazione del santuario sfidandosi in rocambolesche ardie.

A Orani

La seconda parte del Laboratorio si è svolta in forma di campo estivo a Orani, dove siamo stati ospitati nelle *cumbessias*, gli alloggi per i pellegrini presenti nel santuario della Madonna di Gonare.

Per arrivarci, abbiamo percorso quotidianamente lo stesso sentiero praticato dai fedeli, che si inerpica sulla cima della montagna e che ha lasciato i segni di questa devozione sulle rocce, fino al santuario, luogo di pace e silenzio, dove il rumore del vento domina incontrastato.

La nostra base operativa è stata, invece, il prestigioso museo dedicato all'artista oranese Costantino Nivola, dove, con l'aiuto dei simpatici ragazzi del Francesco Delitala, abbiamo lavorato al nostro progetto. Abbiamo poi conosciuto cittadini e cittadine, che si sono mostrati interessati alla nostra iniziativa e si sono resi disponibili ad essere intervistati, raccontandoci di fatti, luoghi e personaggi. Parlando con loro ho colto un forte senso di ospitalità, il desiderio di interazione e la voglia di celebrare la loro memoria storica.

Consapevoli dell'importanza delle fonti orali che spesso riportano informazioni che arricchiscono o smentiscono quanto riportato nei documenti, abbiamo messo a frutto le nozioni apprese durante il Laboratorio assieme al docente di etnomusicologia Marco Lutzu, che ci ha insegnato come impostare e condurre un'intervista.

Durante le interviste e visitando i luoghi del paese ho incontrato

persone interessanti, gentili e simpatiche che mi hanno cortesemente dedicato il loro tempo, grazie al cui contributo ho potuto realizzare personalmente alcune schede.

Quella che ricordo con più affetto è dedicata alla maschera tipica del carnevale di Orani, Su Bundhu.

Su Bundhu

Su Bundhu è un personaggio grottesco, una figura dalle fattezze diaboliche ma in realtà innocua, legata a un mitico passato e a presunti rituali agro-pastorali pagani, la cui origine non è oggi ben chiara e anzi sembra piuttosto controversa.

Ho avuto il piacere di intervistare lo scrittore [Italo Chironi](#), che ha fornito informazioni sull'origine di questa maschera, e il maestro artigiano del legno [Peppino Zichi](#), che ci ha raccontato come ha iniziato la sua professione e di come sia arrivato a ricostruire, attraverso l'ausilio delle fonti, la [maschera](#) e il costume di Su Bundhu.

Sono incontri che bene sintetizzano la felice interazione con gli abitanti e i discorsi che insieme abbiamo fatto, focalizzandoci sulla necessità di accertare ove possibile la verità dei fatti riportati.

Abbiamo però anche conosciuto segreti e usanze locali, tecniche di maestria artigianale, prospettive sul mondo e spaccati di vita vissuta: un piccolo patrimonio di saperi che potrebbe andare perduto nel tempo, non solo a causa dello spopolamento.

Orani Pergola Village

Per resistere alla dissoluzione sono nati progetti affascinanti come "Orani Pergola Village". Un piano di trasformazione estetica del villaggio, che riprende e attua un'idea visionaria di **Costantino Nivola**, che sognò appunto la creazione di una rete di tralci di vite tale da connettere le pergole delle case gli abitanti di Orani, in una sorta di rete simbolica e reale insieme tra tutti coloro che costituiscono la comunità.

Al termine del nostro percorso abbiamo presentato alla comunità il frutto del nostro lavoro, mostrando pubblicamente i contenuti delle schede realizzate, riunite in una mappa virtuale, multimediale e interattiva liberamente visitabile.

Parlare pubblicamente è stata un'altra esperienza emozionante e non semplice, perché parlare davanti ad una folla non è mai per me una cosa facile, ma in fondo anche questo è compito di un umanista.

Per consultare la [scheda](#) di **Margaret Cogoni** inquadra il QR code:





A passeggio tra storia e informatica

Marco Ferraro | m.ferraro1@studenti.unica.it

Da perito informatico che ha poi deciso di dedicarsi a studi di natura umanistica, non potevo certo restare indifferente davanti ad un laboratorio che intreccia storia e mondo digitale.

Il LUDiCa ha rappresentato un'esperienza importante, divertente ma soprattutto formativa. In primis, perché mi ha permesso di conoscere strumenti dei quali ignoravo l'esistenza e che possono essere assai utili in ambito di ricerca; in secondo luogo, perché ho dovuto svolgere un lavoro di gruppo, approcciando il tutto in maniera molto diversa rispetto a quanto fatto prima nell'ambiente universitario.

L'obiettivo del LUDiCa 22 era quello di ricostruire la storia e le vicende del Marchesato di Orani: in questo contesto, tutti i partecipanti al laboratorio sono stati suddivisi in gruppi di lavoro differenti, chiamati "spazi"; io mi sono occupato, insieme ad altre due persone, di spazi urbani, civili e paesaggio, col compito di catalogare e raccogliere materiale su vie, piazze, strutture e monumenti di particolare interesse.

Per prima cosa, ho svolto delle ricerche per individuare fonti sia digitali che cartacee che mi permettessero di documentarmi sul patrimonio del comune di Orani, mirando in particolare ad ottenere informazioni su miniere e chiese. Tuttavia, devo ammettere di aver trovato meno di quanto avessi pronosticato inizialmente.

Maggiormente appagante è stata la seconda parte del lavoro, che si è svolta all'[Archivio di Stato di Cagliari](#), dove ho avuto modo di compilare diverse schede che ho poi caricato sulla piattaforma web Omeka-S. Avendo unicamente esperienza in ricerche nell'ambito della storia antica, gli archivi erano per me un mondo totalmente nuovo, ma anche grazie all'aiuto del docente, dei suoi collaboratori e di colleghi e colleghe, sono riuscito comunque a trovare materiale interessante e, soprattutto, a comprendere alcune dinamiche fondamentali per la ricerca. Da delle carte ingiallite sono così riuscito a intravedere uno scorcio della vita della Orani di metà '800, tra stanziamenti di denaro pubblico per la ricostruzione di strade o edifici e dispute per i terreni con gli abitanti dei comuni limitrofi.

Infine, l'esperienza sul campo: una volta fra le strade di Orani, è stato decisamente più semplice riuscire ad individuare i luoghi di particolare interesse e ottenerne informazioni, anche grazie allo straordinario contributo della comunità locale, che ha sostenuto le nostre ricerche aprendoci le porte delle loro case, parlandoci delle loro tradizioni e raccontandoci curiosi aneddoti.

Infatti, nei giorni del campo estivo, abbiamo avuto modo di intervistare diverse figure, fra le quali l'architetto Luca Ruiu, responsabile dell'Ufficio tecnico per il progetto "Pergola Village", il direttore del Museo Nivola Luca Cheri e la farmacista Elisabetta Fadda con la madre Laura Marchioni, documentando il tutto tramite foto, registrazioni audio e/o video.

Proprio in tema di materiale multimediale, avendo maturato una piccola esperienza – seppur del tutto amatoriale - nell'ambito dell'editing audio e video, mi sono proposto di montare due video, aiutando anche i colleghi e le colleghe di uno spazio differente dal mio: ho dunque curato, oltre all'intervista del già citato [Luca Cheri](#), quella dell'ingegner [Antonio Forma](#) e dello scrittore [Italo Chironi](#).

Tramite le numerose informazioni raccolte, le foto scattate o anche solo il loro editing, sono così riuscito a dare il mio contributo nel creare numerose schede sugli spazi urbani, quali case di particolare interesse storico (Casa Delitala, Casa Cuccuru-Pirisi, Casa Siotto ecc.) o edifici pubblici, come il [Municipio](#) o il [Parco delle Rimembranze](#).

A livello personale, però, il colloquio più importante l'ho avuto con la pediatra Rita Niffoi, la quale mi ha fornito informazioni importantissime per la scheda che ho deciso di esporre alla presentazione finale, dedicata alla [lapide commemorativa](#) ai caduti del primo conflitto mondiale ed esposta sulla facciata del Municipio. Da appassionato di storia militare, ho da subito provato grande interesse verso quest'opera; in particolare, mi ha colpito l'importante tributo di sangue che la comunità di Orani ha dovuto versare durante la Grande Guerra. Ho così scattato una foto in alta risoluzione, in modo tale che fossero ben leggibili i nomi dei caduti, e compilato la scheda raccogliendo informazioni sia meramente tecniche che legate alla particolare inaugurazione, avvenuta nel 1919.

In conclusione, posso affermare di essere pienamente soddisfatto dell'esperienza del LUDiCa: nonostante le difficoltà iniziali, penso infatti di essere riuscito a dare il mio contributo nella realizzazione di numerose schede, occupandomi in prima persona della loro stesura o, come scritto in precedenza, supportando il lavoro altrui mediante foto e editing.

Un'esperienza di cui farò certamente tesoro, in particolare per gli strumenti digitali che ho imparato ad utilizzare.

Per consultare la [scheda](#) di Marco Ferraro inquadra il QR code:





SALVATERRA
SECTOR OF BUT BUT
NOV 1ST 1968
S. 1000

Cartografare una comunità

Lorenzo Zucca | lzcc1999@gmail.com

Gli studi umanistici, come anche tanti altri ambiti di studio e di vita quotidiana, hanno avuto e tuttora hanno spesso bisogno delle carte geografiche: per fissare le informazioni in un determinato punto geografico e temporale, per cercare e trovare ciò che non c'è più, per puro dovere archivistico. L'avvento e l'espansione delle mappe online e la possibilità di aggiornarle costantemente ha sicuramente migliorato la vita quotidiana di tanti e ha necessariamente influenzato anche il rapporto tra la ricerca e il mezzo cartografico. È da questo rinnovamento che passano le intuizioni e il lavoro scientifico dell'umanistica digitale, che è riuscita a cogliere le potenzialità della sintesi tra le mappe cartacee e quelle digitali; partecipando al LUDiCa 2022 ho potuto toccare con mano queste possibilità, che producono domande di ricerca sempre nuove e mai banali.

Strumenti di ricerca e metodi di lavorazione

Durante i lavori della bottega digitale è stata proprio la “scintilla” provocata dall'osservazione delle mappe catastali del De Candia¹, conservate nell'Archivio di Stato di Cagliari, a far partire molte proposte di approfondimento, che sono state prima sviluppate attraverso altri documenti archivistici e supporti digitali e poi concretizzate e concluse nei giorni del campo scuola a Orani, grazie ai lavori sul campo e all'opportunità di passare dalla carta alla realtà passando per il web. Tra i mezzi analogici consultati, oltre alle già citate mappe e ad altri documenti presenti nell'archivio del capoluogo, ci sono state anche le carte conservate nell'Archivio storico comunale di Orani, con le quali abbiamo potuto approfondire alcune vicende storiche e avvenimenti più o meno importanti per la storia della comunità oranese, come quelli che emergono dai resoconti del consiglio comunale, ricchi di dettagli, anche curiosi, e informazioni utili per il nostro lavoro.

Per i mezzi digitali abbiamo avuto modo di utilizzare svariate risorse web. Ad esempio SardegnaMappe², sito messo a disposizione dalla Regione, da cui è stato possibile recuperare e collocare la toponoma-

1 Archivio di Stato di Cagliari (d'ora in poi ASCa), Real Corpo di Stato Maggiore Generale, Mappe, Unità, Orani.

2 <<https://www.sardegnaegeoportale.it/webgis2/sardegnamappe/?map=base>> (consultato il 20/03/23).

stica storica da mettere in relazione con quella trovata negli archivi. È stato utile anche OpenStreetMap³, sito di *open data*⁴ geografici a licenza libera, modificabile dagli utenti, perché implementato in Omeka-S, il supporto in cui abbiamo creato le schede e inserito i rispettivi metadati; su questo sito abbiamo anche avuto l'occasione di migliorare la mappatura relativa alla zona di Orani, potendo inserire luoghi e migliorare lo stradario, semplificando così il nostro lavoro di mappatura e mettendo le nostre informazioni a disposizione di tutti.

Lo spazio immateriale e la (ri)localizzazione su mappa

Se per i colleghi degli altri "spazi" tematici l'associazione del luogo alle loro schede ha richiesto meno impegno, s'prattutto a riguardo di edifici, chiese, oggetti, è stato effettivamente più problematico il lavoro di localizzazione dei responsabili degli "spazi immateriali", ossia di tutta quella sfera di indagine sulle tradizioni e le devozioni popolari, sui saperi e le conoscenze, sui racconti personali, sulle memorie di comunità raccolte attraverso interviste, registrazioni, ricerche d'archivio, fotografie. Il nome stesso dello spazio di lavoro, "immateriale", già pone la prima incertezza: come e dove fissare ciò che è per sua natura intangibile e addirittura tramandato? È possibile localizzare il ricordo e l'emozione, sia personali che condivisi? Ovviamente ai fini del lavoro è stata scelta la soluzione più immediata e semplice: localizzare l'intervista nel luogo dove è stata ripresa, i resoconti archivistici in uno dei vari toponimi citati, gli audio dove sono stati registrati, la fotografia nella casa dove ci è stata mostrata; oggetti e situazioni sì "materiali" in senso stretto – e che per questo si possono di fatto ubicare in un punto – ma che portano con sé una storia e un vissuto che nascono nell'evanescenza del tempo e contemporaneamente sopravvivono nella conservazione della memoria.

Due casi di studio

Porto due casi su tutti che mi hanno fatto riflettere: il primo è la [fotografia](#) poi intitolata «Anziano oranese in abito tradizionale»: è un'istantanea che presenta un contesto festoso e conviviale, con al centro

³ <www.openstreetmap.org/> (consultato il 20/03/23).

⁴ Sono dati aperti (*open data*) quei dati liberamente accessibili sul web, da chiunque e gratuitamente, disponibili sotto licenza ed eventualmente con l'obbligo di citare la fonte (come nel caso di OpenStreetMap); cfr. Decreto legislativo 7 marzo 2005, n. 82, art. 1, lettera l-ter.

la figura del centenario, fuori dal tempo ma non per questo fuori luogo, attorno al quale ruota tutta la carica della comunità paesana. Pur avendo consultato una rappresentante della famiglia Brau, proprietaria della fotografia oltre che di interessanti manufatti e di pregiati abiti tradizionali, non sono riuscito a recuperare informazioni sul posto in cui è stata scattata, sull'occasione, sulle persone ritratte; localizzando la scheda presso il luogo in cui ho acquisito la foto in digitale ne ho in un certo senso mutilato una parte di significato, ma sento di poter dire che, nonostante questo, ho avuto modo di "ri-localizzare" quel momento per poterlo restituire a quella comunità che, a suo tempo, l'ha vissuto.

Il secondo caso è quello del [dialogo-intervista](#) che ho intrattenuto con la signora Filomena Fadda; i suoi racconti si sono snodati tra le tradizioni paesane dei "riti" di fidanzamento e dei matrimoni, gli "scontri religiosi" con la vicina Nuoro per le chiese di Spirito Santo e Gonare, le preziose testimonianze sugli illustri *tziu Titinu* Nivola e Marianna Bussalai, e ancora sugli ultimi componenti della famiglia Siotto che hanno abitato in paese. La signora Fadda, assieme alla figlia Valeria Balvis, mi ha anche mostrato i suoi album fotografici e in particolare quelli del suo [matrimonio](#), celebrato negli anni 1960, nei quali spiccano, tra le altre, le fotografie raffiguranti il corteo verso la chiesa parrocchiale, svariate foto di gruppo con abiti tradizionali e la successiva festa ospitata nelle stanze del palazzo Siotto, come era consuetudine all'epoca; e ancora, alcune preziose istantanee delle feste per [San Giorgio](#) e per [Santo Spirito](#) con i relativi cortei a cavallo, risalenti agli anni 1950. Come per la fotografia del centenario oranese, anche qui il dilemma della localizzazione e "ri-localizzazione" per gli oggetti e le memorie della signora Fadda è stato presente; in questo caso, però, le funzionalità del software *Omeka-S* hanno permesso di creare una scheda comprensiva (mappata nel luogo dell'intervista) che raggruppa le varie schede dei singoli discorsi e fotografie; più in generale, assieme a tutti gli altri lavori dei colleghi va a crearsi una rete non solo di singoli momenti, luoghi, oggetti, ma ne risulta una mappa condivisa e interconnessa che, originata dalla generosità degli abitanti di Orani, a loro stessi ritorna nell'evidenza delle relazioni che la sostengono.

Conclusioni: la "cartografia di comunità"

In estrema sintesi è stato questo tutto il nostro lavoro: ridare alla comunità ciò che già era suo sin da principio, restituirglielo attraverso strumenti nuovi e accessibili a tutti, a vantaggio del singolo e della col-

lettività. In questo senso avviene così che anche la mappa non è più un supporto fisso e relegato al suo momento storico, ma diventa macchina del tempo per collegare ciò che era a ciò che è ora, così da conservarlo per ciò che sarà. È in queste condizioni che la *public history* si avvale di una *public cartography*, una “cartografia pubblica” che, superata l’utilità fondamentale di ricerca, orientamento, suddivisione amministrativa o catastale, si trasforma in una *community cartography*, una “cartografia di comunità” che unisce i punti di una grande mappatura della storia locale, che è virtuale ma che affonda le radici nella realtà storica; i punti d’interesse non sono più linee tracciate sulla carta o sullo schermo ma esperienze, tradizioni ed eventi che si intrecciano e che tutti possono tramandare e approfondire, costruendo una storia e una cartografia sempre più pubbliche e partecipate.

Per consultare la [scheda](#) di Lorenzo Zucca inquadra il QR code:





Cultura immateriale e digitale: i mutos oranesi

Alice Scalas | alicescalas.as@gmail.com

L'importanza delle fonti orali

Siamo abituati a pensare che “fare ricerca” in ambito umanistico significhi porsi una domanda e cercare risposte nei libri di testo, nella documentazione archivistica o nei materiali presenti sul web.

Poco considerate, le fonti orali sono invece un prezioso sostegno, mostrandoci un punto di vista differente e arricchendo la ricerca di informazioni spesso inedite.

Uno degli obiettivi del LUDiCa, attraverso le lezioni, i seminari e il campo estivo, è stato proprio mostrarci l'importanza dell'uso delle fonti orali per la ricostruzione della storia locale di Orani, partendo dalle nozioni base necessarie per svolgere un'intervista, fino ai consigli per rapportarci con le persone.

Prima della partenza per il campo, la divisione in gruppi di lavoro ha permesso a ogni team di lavorare focalizzando l'attenzione su un preciso “spazio” della storia oranese.

Come componente del gruppo “spazi immateriali” ho vissuto l'esperienza del campo estivo instaurando da subito un legame con la comunità: ho toccato con mano le creazioni del maestro sardo [Paolo Modolo](#)⁵, ho assistito alla [panificazione tradizionale oranese](#), ho ascoltato i ricordi legati alla processione della Madonna di Gonare e i canti religiosi in suo onore.

Ogni informazione raccolta è stata elaborata perché fosse fruibile. A tal fine ho utilizzato il *software* Omeka-S. L'applicativo ha permesso di metadattare i files audio e video attraverso la creazione di schede digitali dedicate, alle quali sono state allegate le relative autorizzazioni firmate dagli intervistati, e di geolocalizzarle.

Mutos oranesi

L'esperienza che più di tutte mi ha arricchito è stata l'ascolto dei [mutos oranesi](#) letti dalla signora Pina Pinna, che ha disegnato con la sua voce la devozione per i santi, scene di vita quotidiana oranese paesana

5 Dagli anni Cinquanta, a Orani, il maestro sarto Paolo Modolo realizza abiti sartoriali che regalano magistralmente un tratto contemporaneo allo stile caratteristico dei costumi della tradizione e all'identità isolana. Si veda anche la scheda [Intervista a Emma Modolo](#).

e campestre.

I *mutos* sono componimenti in rima appartenenti alla tradizione orale sarda, di solito riguardanti tematiche amorose, scherzose o polemiche. Conosciuti anche come *muttetus* nella regione del Campidano, questi componimenti sono tipici delle aree del Logudoro e del Nuorese, all'interno delle quali ogni paese porta avanti fieramente la propria variante.

La registrazione audio dei *mutos*, fatta nell'abitazione privata della signora Pina Pinna e riportata in file .m4a su Omeka-S, è stata editata, geolocalizzata e corredata con la trascrizione. Trattandosi di *mutos* letti appositamente per essere registrati tramite smartphone, la qualità del suono ha permesso un ascolto pulito e la comprensione precisa delle parole in lingua oranese.

L'ultima fase del mio lavoro, l'inserimento dei materiali audio-video nel portale creato per la condivisione con la comunità di Orani, ha dato prova concreta di ciò che il LUDiCa ha insegnato a noi partecipanti: metodologie di ricerca innovative, software di metadattazione e geolocalizzazione possono essere impiegati per coinvolgere diversi pubblici in percorsi di ricerca partecipata.

Nello specifico, l'utilizzo di questi metodi permetterà ai ricercatori di usufruire con consapevolezza e sicurezza delle nuove prospettive offerte sia dal digitale che dal rapporto diretto con le comunità di volta in volta coinvolte, e a queste ultime di riappropriarsi della propria storia locale attraverso portali creati per essere costantemente aggiornati.

Ciò che personalmente ritengo più prezioso nell'esperienza che ho vissuto è stata la constatazione del valore, dell'utilità, della necessità di ricostruire, organizzare, restituire la storia di comunità anche col contributo e insieme alle persone che ne fanno parte.

Per consultare la [scheda](#) di Alice Scalas inquadra il QR code:





Un carcere feudale e la Public History

Veronica Medda | veronica.medda93@gmail.com

*Vado per vedere un paese,
ma alla fine è il paese che mi vede,
mi dice qualcosa di me, che nessuno sa dirmi.*
[F. Arminio]

Il contesto

Nel cuore della Barbagia, a cinquecento metri sul livello del mare, sorge Orani. Qui hanno mosso i loro primi passi artisti e scrittori di fama internazionale, come [Costantino Nivola](#), protetti dal materno abbraccio del Monte Gonare, dove svetta la chiesa più “alta” dell’isola, decantata quale meta di pellegrinaggio dal premio Nobel [Grazia Deledda](#) nel romanzo *Le vie del male*.

Al nostro arrivo, in una tiepida sera di inizio estate, ci accoglie un paese che si prepara alla festa: un susseguirsi di rituali anticipano la processione di *Corpus Domini*, che si svolge lungo le strade del centro storico, accompagnata da un corteo di oranesi.

Fin da subito è stato chiaro che si trattava di un luogo ideale per un’esperienza di storia pubblica: il paese sembra essere ad oggi, nell’epoca del postmoderno, l’unico luogo possibile in materia di vissuto e di vivibile, quella che [Vito Teti](#) definisce brillantemente nel suo contributo *La restanza*, “dimensione che non deve sottendere una restaurazione di mondi perduti, ma mira piuttosto a ridisegnare i modi di organizzare spazi, economie, relazioni dell’abitare”⁶. A noi - in quanto umanisti - in questi luoghi è concessa la grande opportunità di riscoprire un nuovo tipo di umanità: persone e gruppi che fanno scelte alternative, in controtendenza, popolano, in forme nuove, i luoghi stabilendo nuove relazioni e significati, nell’affermazione del proprio diritto alla memoria.

È anche in questo senso che possiamo spiegarci il ruolo del [museo Nivola](#), nostra base operativa per la settimana di Campo estivo, polo attrattivo e forza centripeta del paese barbaricino che, svolgendo un ruolo sociale di rilievo nella comunità, ne rappresenta ormai un luogo identitario e di incontro.

Per tale ragione, infatti, il museo stesso può essere assunto come metafora degli intenti che il progetto del LUDiCa si propone: grazie al

6 Cfr. V. Teti, *La restanza*, Torino, Einaudi, 2022.

prezioso supporto delle istituzioni, infrastruttura culturale e attraverso la raccolta delle fonti più diverse sul patrimonio culturale materiale e immateriale, è possibile dare vita a una proficua relazione tra istituzioni e cittadini per conoscerne e scoprirne insieme il territorio.

Il gruppo di ricerca di cui ho fatto parte nel corso del laboratorio si è posto come obiettivo fondamentale la ricostruzione della storia del Marchesato di Orani. Il viaggio tra gli “spazi feudali” della comunità è partito dai metodi “tradizionali” degli studi storici e dalle carte d’archivio, per poi aprirsi al dialogo e alla ricerca delle fonti materiali e immateriali in loco e giungere infine agli esiti digitali.

Nella prima fase del lavoro ci siamo dedicati alla stesura di una bibliografia di riferimento, servendosi di Zotero, software per la gestione dei riferimenti bibliografici, che ci ha permesso di riordinare, schedare e metadattare tutti i materiali correlati al nostro specifico argomento di studio.

Successivamente, nel corso delle due giornate passate all’Archivio di Stato di Cagliari, siamo riusciti a reperire una serie di dati fondamentali sul territorio oranese, che hanno poi costituito le basi storiche della nostra ricerca sulle vicende del Marchesato. Il nostro viaggio reale fino al cuore della Barbagia è stato preceduto da una esplorazione fatta virtualmente tra le carte geografiche del De Candia.

Il valore aggiunto del gruppo è stato, senza dubbio, l’unione di competenze eterogenee che spaziavano dalla storia medievale, all’archivistica fino alla filologia; tutto ciò ha dato vita ad una riuscita cooperazione tra studiosi di ambiti differenti ma, proprio per tale ragione, in grado di imprimere alla ricerca un approccio multidisciplinare, così come richiede una buona pratica di storia pubblica. In quest’ottica, per familiarizzare con la vita del paese ci sono stati di prezioso aiuto gli strumenti digitali, in particolare il programma Omeka-S che ci ha permesso di descrivere e geo-localizzare i luoghi che la comunità segnala in quanto rappresentativi della propria storia.

In questa fase, per la creazione di collezioni, archivi digitali ed esposizioni online, non è stato sempre semplice trovare un equilibrio tra il più articolato insieme di fonti pubbliche e private e cogliere la sequenza di eventi e di accadimenti narrati dalla comunità.

La corte di Giustizia di Orani

Tornando allo specifico caso di studio da me preso in esame, mi sono concentrata sullo studio della Corte di giustizia feudale e, in particolare, sul carcere baronale di Orani, partendo dall’analisi di alcuni docu-

menti trovati nell'Archivio di Stato di Cagliari.

Il documento decisivo, conservato nel fondo della Segreteria di Stato, ci ha svelato la richiesta, datata 20 giugno 1846, fatta dal locandiere Antonio Mele e indirizzata al viceré, per l'abbattimento delle mura del carcere che versava «in stato rovinoso per il cui oggetto resta deturpato l'aspetto pubblico del paese giacché trovasi situato nella principale strada», al fine dell'ampliamento della propria attività commerciale.

L'istanza del cittadino oranese sembrerebbe essere stata accolta, come apprendiamo dalla lettura diretta del documento:

è per altro certo che il ricorrente Antonio Mele tiene un palazzotto che ha destinato per osteria, vicino a quell'edificio. Come è certo che venendoli conceduti l'aria di esso avrebbe spazio sufficiente a migliorare la condizione della sua locanda da cui ne risulterebbe anche migliorato l'aspetto pubblico. Pertanto mi sembra conveniente di venir ceduto al Mele l'edificio in discorso, a giusto estimo valutandolo nello stato in cui trovarsi.

Quando ci siamo trasferiti ad Orani le note di quel documento hanno acquistato un senso inatteso. Col supporto della tradizione orale della comunità, abbiamo compreso che lo spazio dell'antica corte feudale di Orani, dove insisteva il carcere oggi scomparso, coincide con l'attuale Piazza Mazzini.

È stata soprattutto grazie alla disponibilità di un cittadino, il signor C. Demontis, e al sopralluogo effettuato col Professor Marcello Schirru, che abbiamo inoltre potuto individuare quella che con tutta probabilità fu la sede del carcere baronale, corrispondente oggi alla cantina di casa Siotto-Demontis, nella quale sono visibili i resti di una struttura risalente al XVII secolo.

Le ricerche svolte nel corso del LUDiCa hanno dimostrato come la collaborazione sinergica tra specialistici, comunità e istituzioni sia un ingrediente fondamentale per la buona riuscita del progetto, insieme alla pluralità di competenze e di percorsi professionali di docenti e studenti coinvolti. Il lavoro di équipe è stato decisivo per aprire alla relazione con nuovi luoghi e soggetti e all'utilizzo di nuove fonti. Il tutto nell'ottica di rendere fruibili i risultati finali che rimangono - per così dire - in eredità alla comunità come traccia collettiva "in digitale" del laboratorio.

Degno di nota è stato, a mio parere, l'evento conclusivo del laboratorio, tenutosi il 25 giugno nel suggestivo cortile del Museo Nivola.

Per l'occasione, lo spazio ormai a noi familiare si è trasformato in un emozionante palcoscenico, in cui restituire ai legittimi proprietari le storie, i luoghi e talvolta i personaggi che in questo percorso ci avevano fatto compagnia e ci avevano appassionato.

I volti interessati, i timidi sorrisi e i sinceri complimenti ricevuti sono stati, in virtù dell'impegno profuso, la ricompensa migliore che potessimo ricevere e, personalmente, un regalo di compleanno che conserverò gelosamente tra i ricordi più belli.

Il ruolo della Public History

La storia pubblica può rendere concreta la possibilità di vivere gli archivi e le altre fonti utili a costruire la storia di una comunità come processi "partecipati" e "partecipativi", offrendo inoltre occasione ai luoghi della memoria di parlare di sé, delle genti che li hanno abitati e che ancora li abitano e li vivificano.

Come abbiamo visto al LUDiCa, nell'era digitale, la *public history* non è destinata ai classici luoghi della divulgazione storica, ma si serve di uno spettro sempre più ampio di spazi reali ed elettronici.

Intercetta così un nuovo spazio pubblico, nato dall'impatto dei social network, che è sempre più ricco di storie che fanno la Storia: è necessario interrogarsi sulla dimensione di questo racconto e sul potere delle narrazioni sulla costruzione della memoria pubblica.

In esperienze di *public history* come quella del LUDiCa, fortunatamente sempre più frequenti anche nelle altre università d'Italia, lo studio di storia entra nell'arena pubblica, sia virtuale che reale, trovandosi a volte anche a dover gestire delicate situazioni in cui la memoria collettiva risulta frammentata e divisa.

Per fare un lavoro preciso e scientificamente valido bisogna porsi, dunque, come mediatori all'interno della società civile, con l'ambizioso obiettivo di produrre delle storie che tengano conto delle differenze, dei diversi sensi di appartenenza. Occorre cioè lavorare per una Storia «in contatto diretto con l'evoluzione della mentalità e del senso delle appartenenze collettive delle diverse comunità che convivono all'interno dello spazio nazionale e nel villaggio globale e valorizzare lo studio delle loro identità»⁷.

La storia pubblica è in questo senso un potente strumento per conoscere il passato, che consente anche alle comunità di meglio compren-

⁷ S. Noiret, "Public History" e "storia pubblica" nella rete, in F. Mineccia e L. Tomassini (a cura di), *Media e storia*, numero speciale di "Ricerche storiche", anno XXXIX, n° 2-3, maggio-dicembre 2009, pp. 275-327.

dere il loro ruolo nella società, aiutando allo sviluppo di un approccio civile alla storia.

Come scrisse Johan Huizinga, la storia è la scienza che più di tutte tiene aperta la porta al grande pubblico, contribuendo a trasformare il racconto storico in termini di costruzione condivisa del passato e di coscienza collettiva del presente attraverso la ri-costruzione di un nuovo patrimonio di conoscenze, talvolta riscoperte e altre volte del tutto inedite.

Per consultare la [scheda](#) di Veronica Medda inquadra il QR code:





Una storia fatta di storie: raccontare un territorio, un paese, una comunità attraverso il digitale

Maria Josè Arba | maria.2992@yahoo.it

Negli ultimi decenni, strumenti digitali e tecnologie informatiche hanno avuto un impatto sempre maggiore nella nostra vita quotidiana. Anche in ambito accademico risultano evidenti gli effetti di questa profonda trasformazione.

Nell'ambito degli studi umanistici, tradizionalmente ritenuti avulsi da conoscenze scientifico-informatiche, il digitale ha avuto un impatto significativo, offrendo nuovi modi per analizzare il patrimonio storico culturale e aprendo la strada a nuove possibilità di comunicazione e divulgazione delle conoscenze. La connessione tra l'umanistica e il digitale ha reso possibile lo sviluppo di nuove metodologie di ricerca storica, favorendo l'elaborazione di grandi quantità di dati, consentendo l'accesso a documenti anche geograficamente distanti e non sempre accessibili, sostenendo lo scambio interdisciplinare e il coinvolgimento di un pubblico sempre più ampio, nei processi di creazione e divulgazione della conoscenza.

Oggi appare quasi come una profezia la celebre frase di Emmanuel Le Roy Ladurie: "lo storico del futuro sarà programmatore (informatico) o non sarà più"⁸, con cui preannunciava la necessità, per gli storici del futuro, di avere competenze in ambito informatico e saper collaborare con i professionisti del settore.

All'interno delle università, da qualche tempo, hanno iniziato a farsi strada gli insegnamenti dedicati all'umanistica digitale. È in questo contesto che si colloca il LUDiCa, grazie al quale ho potuto avvicinarmi alla disciplina. Il laboratorio si articola in due momenti: uno teorico, e uno pratico dedicato alla sperimentazione sul campo di quanto appreso in aula.

Durante la prima fase, abbiamo intrapreso la nostra ricerca storica servendoci di fonti archivistiche e bibliografiche. Personalmente ho trovato particolarmente formative le due giornate del laboratorio dedicate alla ricerca di fonti documentarie nell'Archivio di Stato di Cagliari.

L'obiettivo era quello di imparare a realizzare una ricerca archivistica, attraverso la consultazione di una parte della documentazione riguardante il Marchesato di Orani.

In passato mi era già capitato di fare ricerca in archivio, ma con mo-

8 E. Le Roy Ladurie, *Le territoire de l'historien*, Paris, Gallimard, 1973.

altà differenti, il LUDiCa mi ha permesso di rapportarmi alle fonti archivistiche con una maggiore consapevolezza e soprattutto con un metodo ben definito per l'organizzazione del lavoro di ricerca. Inoltre, ho potuto apprezzare l'opportunità che un sapiente utilizzo della tecnologia e degli applicativi digitali può offrire, soprattutto in questa prima fase, al fine di predisporre in maniera ordinata i dati raccolti e poterli poi concretamente utilizzare durante la fase successiva.

Porto un esempio a tal proposito, all'interno del fondo [Reale Udienza](#), di grande interesse è stato il ritrovamento della documentazione relativa a una controversia tra il feudatario e l'élite oranese⁹, che si rifiutava di pagare i tributi in virtù del suo status sociale. La documentazione è stata trascritta, fotografata e schedata digitalmente, attraverso il software Omeka-S. Durante il campo estivo è stato possibile identificare quella che doveva essere l'abitazione di uno dei protagonisti della vicenda, la quale a sua volta si è rivelata essere un contenitore di ulteriori informazioni di tipo storico-artistico, architettonico e sociale. Così, attraverso il collegamento digitale tra le diverse schede, tutte le informazioni ottenute, sia attraverso le carte d'archivio sia durante la ricerca sul campo, sono state messe in relazione tra loro, in modo da ottenere un quadro d'insieme.

La seconda fase del laboratorio è stata condotta sul territorio, attraverso un progetto di storia pubblica e partecipata, con la comunità ospitante. L'obiettivo era quello di ricostruire la storia della comunità e del Marchesato di Orani, tramite la raccolta e la descrizione di oggetti culturali, materiali e immateriali. Tutte le informazioni raccolte sono state poi organizzate in schede descrittive, attraverso il software Omeka-S, il quale ha consentito anche di geo-localizzare l'oggetto descritto.

In questa fase, ho avuto la possibilità di cimentarmi per la prima volta nella catalogazione e descrizione di oggetti digitali, di comprendere meglio il concetto di metadato e soprattutto di constatare l'importanza di creare descrizioni coerenti e standardizzate, in vista dell'obiettivo finale, ossia la comunicazione e la diffusione dei risultati della ricerca. Inoltre, ho apprezzato l'opportunità offerta dal LUDiCa di poter mettere in pratica fin da subito le nozioni teoriche apprese durante le lezioni in aula, ma anche la possibilità di sperimentare, personalmente per la prima volta in ambito accademico, il lavoro all'interno di un gruppo eterogeneo e multidisciplinare. Infatti, il costante confronto e la collaborazione tra colleghi con differente formazione, è

9 https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/item/4126

stato per me un importante stimolo e un prezioso momento di crescita.

In questa seconda fase, è stato fondamentale coinvolgere il pubblico, considerandolo non solo come fruitore, ma come co-autore del progetto. Per stabilire un primo contatto con gli abitanti di Orani abbiamo potuto contare sul supporto del Museo Nivola¹⁰, dell'Amministrazione comunale e degli studenti dell'Istituto comprensivo Francesco Delitala¹¹.

Sin da subito la comunità si è dimostrata interessata e disponibile a mettere a nostra disposizione i propri oggetti e ricordi. Se al momento del nostro arrivo ci osservava incuriosita, il giorno seguente apriva le porte delle proprie case, trasmettendo un forte senso di ospitalità e al contempo un grande desiderio di partecipazione, mosso forse anche dall'urgenza di sottrarre all'oblio il sapere, la storia e le tradizioni del proprio paese. Non sempre però tali premesse hanno condotto al risultato atteso, è il caso di un informatore che pur avendo mostrato interesse e grande disponibilità nel condividere i suoi ricordi, successivamente ha ritenuto di non voler rendere pubblica la sua testimonianza.

Per instaurare poi un rapporto di scambio con la comunità che ci ospitava, sono stati preziosi gli appuntamenti seminariali curati da docenti dell'Università e svolti nelle piazze del paese a tarda sera. Si è trattato di momenti che hanno favorito il coinvolgimento e l'interesse del pubblico, occasioni di dialogo e di reciproco arricchimento.

La partecipazione della comunità ha avuto un ruolo centrale nella realizzazione del progetto, rendendo possibile la raccolta di testimonianze, memorie e ricordi, utili per la ricostruzione storica¹².

In tal senso, è stato prezioso l'apporto della signora Margherita Busia, esperta conoscitrice dell'abito tradizionale di Orani, che ho avuto il piacere di conoscere e intervistare. Nello specifico, tramite la visione dell'abito tradizionale¹³ e dei gioielli¹⁴ e soprattutto attraverso il racconto delle vicende familiari ad esso connesse, ho potuto tracciare una cronistoria dell'abito tradizionale del paese e, in un'ottica più ampia, acquisire informazioni sulla storia sociale del paese tra XIX e XX secolo. La documentazione anche in questo caso è stata fotografata e descritta attraverso il software Omeka-S. Da tale esperienza che tuttora ricor-

10 <https://museonivola.it>

11 <https://scuoleorani.edu.it>

12 Sul coinvolgimento del pubblico nella ricerca storica e delle memorie individuali e collettive come parti integranti della storia si veda Serge Noiret, *Public History: Pratiche nazionali e identità globale*, 2011 (consultato il 23/03/2023), e S. Noiret, *Digitale 2.0*, in Zaprunder, n. 36 (gen-apr 2015) (consultato il 23/03/2023).

13 [Abito tradizionale di Orani · LUDiCa | 2022 | Orani · Storie digitali](#)

14 [Bottoni d'oro · LUDiCa | 2022 | Orani · Storie digitali](#).

do con grande affetto, deriva la scelta del mio intervento per la serata conclusiva, in cui ho provato a interpretare la narrazione individuale e personale della signora Margherita per poi comunicarla e in un certo senso restituirla al paese stesso.

Inoltre, grazie ad un suggerimento di Sergio Flore, responsabile delle attività didattiche del Museo Nivola, e al contributo della signora Margherita Busia è stato possibile ritrovare e identificare l'antico simulacro della Madonna di Gonare¹⁵. La memoria orale riportava la storia di un mendicante vissuto nella prima metà del Novecento nel Monte Gonare, il quale in vari periodi dell'anno portava un antico simulacro della Madonna lungo le vie del paese per la questua. Tale oggetto assume dunque importanza soprattutto nell'ottica della ricostruzione del contesto devozionale-rituale oranese nel XX secolo.

Appare evidente, dunque, che è possibile ricostruire la storia di una comunità anche partendo dalle storie individuali e da oggetti della cultura materiale, che la comunità percepisce come patrimonio identitario da tramandare alle generazioni future.

Come scrive Caterina Benelli, docente di pedagogia generale e sociale all'Università di Messina: "raccontare la comunità è un'opportunità per restituire parole e voci a tutti, anche ai luoghi e alle persone dimenticate o a rischio di oblio ma che varrebbe la pena di ascoltare e conoscere per poi riconsegnare tale patrimonio di storie alla collettività, anche per le prossime generazioni"¹⁶.

L'esito finale del nostro lavoro è stato la creazione di un portale web nel quale confluiscono i risultati della ricerca e la sua presentazione al pubblico durante la serata conclusiva.

Tale momento è stato un ulteriore momento di coesione con la comunità, in quanto tramite il portale è stato possibile rendere effettivamente visibile e tangibile la stratificazione delle memorie individuali e collettive, risultato dell'intenso rapporto di dialogo e collaborazione instauratosi nei giorni precedenti con i membri della comunità.

La restituzione dei risultati alla comunità, per me è stata tutt'altro che semplice, ma una volta superata la difficoltà iniziale, questa si è rivelata essere un'ulteriore occasione di formazione e di crescita, in cui ho potuto mettere alla prova me stessa e, in cui ancora una volta, attraverso l'incontro con la collettività ho potuto trarre un arricchimento, in termini non solo di competenze e conoscenze ma soprattutto di emozioni.

15 [Simulacro della Madonna di Gonare · LUDiCa | 2022 | Orani · Storie digitali.](#)

16 C. Benelli, *Raccontare comunità. La funzione formativa della memoria*, Unicopli, Milano 2020.

Con la rievocazione delle storie è stato possibile riportare il passato nel presente, ricreare appartenenze e creare nuove conoscenze e stimoli, offrendo alla comunità la consapevolezza del suo ruolo primario, nel processo di ricostruzione e valorizzazione del proprio patrimonio storico-culturale. Inoltre, è proprio attraverso il portale, il quale è stato pensato per essere liberamente accessibile e implementabile, che il progetto del LUDiCa può proseguire anche in futuro, grazie agli apporti e alle nuove riflessioni della comunità stessa.

Così, in quest'ultima fase del laboratorio storia digitale e storia pubblica si sono incontrate, dando vita a un processo di condivisione con la comunità, di raccolta e conservazione della memoria e del patrimonio.

In conclusione, ritengo che l'approccio della storia pubblica e le tecnologie digitali siano stati strumenti preziosi, attraverso cui è stato possibile coinvolgere il pubblico nella ricostruzione del passato, diffondere la conoscenza storica al di fuori del mondo accademico, permettendo alla comunità sia di riappropriarsi della propria storia sia di rinsaldare l'identità collettiva¹⁷.

Per consultare la [scheda](#) di Maria Josè Arba inquadra il QR code:



¹⁷ In merito al rapporto storia pubblica, digitale e identità collettiva si veda Serge Noiret, "Public History" e "storia pubblica" nella rete, op. cit.



Un laboratorio di ricerca. Fonti, metodologie e riflessioni

Riccardo Zoncheddu | riccardo.zoncheddu@hotmail.com

Premessa

Da anni la principale critica mossa alle università italiane è quella di non preparare adeguatamente i propri studenti al mondo del lavoro. L'espressione è chiaramente condizionata da una mentalità di produzione-guadagno, ma non sarebbe corretto rigettare in toto il significato più profondo di questa critica. È evidente, infatti, che l'insegnamento universitario, col cambiamento della società, dei mezzi di comunicazione e delle necessità culturali debba modificarsi e migliorarsi. Non a caso l'obiettivo originario e cardine delle università è sempre stato quello di insegnare ai propri studenti un metodo da poter applicare durante lo svolgimento delle loro future attività professionali. L'elemento pratico e i suoi risvolti hanno sempre fatto parte dell'insegnamento universitario, e il nozionismo fine a se stesso rischia di limitare l'apprendimento, tradendo di fatto gli scopi principali delle istituzioni universitarie.

Avere dunque dei laboratori di metodologia all'interno delle università non è solamente un surplus nell'offerta formativa odierna, ma diventa necessario per mantenere il ruolo originario di scuole di metodo.

Ecco come l'esperienza del Laboratorio di Umanistica Digitale dell'Università di Cagliari, vista da questa prospettiva, assume connotati pionieristici e, a mio avviso, mostra un chiaro esempio di come l'Università possa evolversi e adattarsi alla contemporaneità, cogliendo le nuove necessità della società e saziando la fame di conoscenza pratico-metodologica dei suoi studenti. Il LUDiCa, infatti, unisce le due tipologie di apprendimento, teorico e pratico, fornendo a chi lo frequenta strumenti che devono essere immediatamente applicati nel lavoro sul campo, a contatto con la comunità ospitante.

Lavoro sul campo: le fonti, gli strumenti, i metodi

Nell'ambito del LUDiCa 2022 il mio lavoro è iniziato durante la prima fase del laboratorio stesso, in cui, attraverso seminari e lezioni frontali, è stato proposto un primo approccio agli strumenti digitali e alle metodologie della ricerca. Nella fase seminariale mi è stato possibile approfondire le conoscenze pratiche di software come Zotero¹⁸, fon-

¹⁸ Vedi il Diario di bordo del LUDiCa '22 in data 23/05/22, (<<https://ludica.dh.unica.it/2022/05/24/cose-suc-cesso-al-ludica-il-23-maggio/>>, consultato il 18/10/2023).

damentale per la gestione razionale di riferimenti bibliografici e per la loro condivisione con gli altri studenti del laboratorio. La familiarità con questo applicativo mi è tornata utile successivamente, una volta iniziato il lavoro di tesi magistrale, poiché la gran parte dei riferimenti bibliografici utili per la ricerca erano disponibili in rete, su supporto digitale. Un altro momento chiave della mia esperienza al LUDiCa sono state le due giornate trascorse all'Archivio di Stato di Cagliari¹⁹, dove ho avuto modo di consultare e analizzare diversi fascicoli ottocenteschi riguardanti il fenomeno delle chiudende nel territorio oranese²⁰. Nonostante avessi già avuto la fortuna di svolgere delle piccole ricerche storiche in alcuni archivi e avessi già collaborato per qualche lavoro con l'Archivio storico dell'Università di Cagliari²¹, il laboratorio mi ha permesso di continuare ad avvicinarmi agli archivi e alla documentazione storica.

In particolare, nell'Archivio di Stato di Cagliari mi è stato possibile individuare e raccogliere informazioni su una singola pratica riguardante delle chiusure di terreni da parte del proprietario Antonio Mele, cittadino oranese; fatto che portò poi a un contenzioso con lo stesso Consiglio comunitativo di Orani tra il 1826 e il 1849²². Questa documentazione si è rivelata di estrema importanza non solo perché ci ha permesso di ampliare le informazioni sulle vicende relative al fenomeno delle chiudende nel territorio di Orani, ma perché al suo interno conteneva anche numerosi e preziosissimi toponimi, riferimenti geografici e descrizioni fisiche delle terre in questione.

Nelle denunce del consiglio comunitativo inviate all'Intendente generale di Nuoro erano, infatti, presenti numerose descrizioni dei terreni di appartenuti al Mele, situati a nord-est di Orani, con annessi riferimenti al tipo di colture praticate e ai confini con altre proprietà, e relativi toponimi. In questa fase, preliminare al lavoro sul campo, mi

19 Vedi il Diario di bordo del LUDiCa 22 in data 07/06/22 (<<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/08/cose-suc-cesso-al-ludica-il-7-giugno/>>, consultato il 18/10/2023) e 09/06/22 (<<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/10/cose-suc-cesso-al-ludica-il-9-giugno/>>, consultato il 18/10/2023).

20 R. Zoncheddu, *Chiudende a Orani, Olzai, Oniferi, Ollolai e Onifai*, <https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/item/4166> (consultato il 19/03/23). Per approfondimenti sulle chiudende in Sardegna, si veda: G. Salice, «Una nazione e il suo immaginario. La rivolta contro le chiudende dal mito alle fonti d'archivio (1832-1848)», in F. Atzeni - A. Mattone (a cura di), *La Sardegna nel Risorgimento*, Carocci, Roma, 2014, pp.343-59.

21 <<https://archivistorico.unica.it/>> (consultato il 06/10/23).

22 R. Zoncheddu, *Lettere di accusa del Consiglio Comunitativo di Orani ad Antonio Mele*, <https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/media/4569>, consultato il 19/03/23).

è stato dunque possibile mettere in pratica le metodologie della ricerca storica, usufruendo dei migliori strumenti per la riproduzione digitale della documentazione e di software per la sua metadattazione²³, permettendomi di costruire una solida base di partenza per le indagini successive e per la costruzione del portale web dedicato alla storia della comunità e del marchesato di Orani.

Una volta arrivato a Orani, per approfondire le notizie su Antonio Mele e sul paese nell'Ottocento, mi è stata quindi affidata la consultazione dei fondi documentari conservati sul luogo, in particolare presso l'Archivio storico del comune e quello della parrocchia di Sant'Andrea apostolo.

Nell'archivio parrocchiale, insieme ad altri miei compagni, ho potuto ritrovare una serie di inventari di epoca moderna dei beni di alcune chiese della zona, libri di conti, raccolte fotografiche e i cinque libri risalenti al primo Novecento. Sfortunatamente non erano presenti i libri dei sacramenti ottocenteschi, nei quali sarebbe stato possibile trovare le informazioni di carattere personale su Antonio Mele; dunque, in mancanza di fonti relative al periodo da me preso in analisi, mi sono recato direttamente all'archivio comunale.

Qui ho potuto individuare diversi registri catastali ottocenteschi, nei quali veniva citato più volte il nome di Antonio Mele; ma l'elevata ricorrenza e le discordanze cronologiche non ci hanno dato la possibilità di affermare con certezza che si trattasse dello stesso riportato nei documenti conservati a Cagliari. Sempre nello stesso archivio ho poi rinvenuto una serie di delibere e risoluzioni consolari riferibili ad un periodo compreso tra il 1849 e il 1896.

Le più interessanti e utili per la ricostruzione della storia di Orani, come le quelle relative al trasferimento della sede comunale nei locali dell'ex convento francescano del paese, oppure quelle riguardanti la costruzione della nuova chiesa parrocchiale, l'odierna Sant'Andrea apostolo,²⁴ sono quindi state da me descritte, metadattate e inserite nel

23 V. il Diario di bordo del LUDiCa 22 in data 31/05/22, nello specifico la parte riguardante il software di metadattazione Omeka-S (<<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/01/cose-successo-al-ludica-il-31-maggio/>>, consultato il 18/10/2023).

24 R. Zoncheddu, *Delibera per l'istituzione di scuole femminili* (<https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/cam-pestivi_orani_22/item/4844>, consultato il 19/03/23); Id., *Delibera per l'istituzione di una scuola di latino* (<https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/item/4838>, consultato il 19/03/23); Id., *Delibera per il trasferimento degli uffici comunali nei locali dell'ex convento francescano* (<https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/item/4672>, consultato il 19/03/23); Id., *Proposta di incameramento dei beni ecclesiastici* (<https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/item/4757>, consultato il 19/03/23); Id., *Delibera per l'adattamento dei locali dell'ex convento* (<https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/item/4757>, consultato il 19/03/23).

portale digitale. Anche in questo caso ho perciò potuto mettere a frutto le metodologie della ricerca imparate nel corso degli anni e durante la bottega digitale, facilitando la raccolta delle informazioni attraverso l'utilizzo di dispositivi fotografici.

In tutto questo lavoro è da segnalare l'importanza che ha avuto per me il continuo confronto con membri della comunità, i quali vivendo, abitando e trasformando i luoghi, sono portatori di un sapere difficilmente intercettabile. Proprio grazie alla loro guida mi è stato possibile capire, individuare e geolocalizzare alcuni dei toponimi trovati nelle carte riguardanti le terre di Antonio Mele. La collaborazione col pubblico ha permesso dunque alla ricerca storica di accedere a una maggiore comprensione e lettura dei dati rilevati dalle carte d'archivio.

In questo lavoro di consultazione degli archivi la disponibilità dei funzionari comunali e del parroco di Orani è stata di estrema importanza ai fini della ricerca. Grazie alla loro collaborazione, infatti, mi è stato possibile non solo accedere ai fondi documentari del paese, ma anche approfondire le conoscenze del tessuto sociale oranese e del suo passato recente. La profonda apertura degli oranesi mi ha fatto sentire accolto e questo ha contribuito a motivarmi ancor più per cercare di restituire al meglio il frutto del mio lavoro. Vedere la passione e la fiera degli abitanti per il proprio paese, la loro storia e le proprie tradizioni è stato particolarmente stimolante dal punto di vista intellettuale, offrendomi numerosi spunti di riflessione personali.

Come si sarà intuito leggendo, le mie attività svolte durante il campo sono state caratterizzate prevalentemente da ricerche individuali. Tuttavia, ho collaborato con altri studenti per la realizzazione della collezione di [Spazi Feudali](#). Personalmente è stata una delle prime esperienze di collaborazione in ambito universitario, dunque è stato necessario adattarsi alle sensibilità altrui per poter rendere efficace il lavoro svolto in comune. Superate le fisiologiche difficoltà iniziali dettate dall'organizzazione e suddivisione dei compiti, abbiamo lavorato efficientemente e in maniera gratificante poiché i differenti percorsi di studio hanno contribuito a instaurare un proficuo clima in cui condividere conoscenze, idee e perplessità.

Divulgazione e collaborazione

dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/item/4727>, consultato il 19/03/23); Id., *Delibera per la costruzione di una nuova chiesa parrocchiale* (<https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/item/4623>, consultato il 19/03/23); Id., *Delibera per il prestito per la riedificazione della chiesa parrocchiale di Orani* (<https://storia.dh.unica.it/storiedigitali/s/campiestivi_orani_22/item/4659>, consultato il 19/03/23).

Dopo una settimana in cui si sono tenuti diversi seminari serali aperti alla comunità, l'ultima sera è stata dedicata alla presentazione del lavoro svolto sul campo. Complessivamente questi appuntamenti hanno avuto il pregio di offrire agli oranesi momenti di divulgazione culturale tenuti da esperti di diverse discipline, suscitando profondo interesse e attrazione tra il pubblico partecipante. Il successo di queste iniziative va ricercato nello stimolo dato alla comunità ospitante ad approfondire e valorizzare il proprio patrimonio storico-culturale, attraverso strumenti e metodi che, anche se per breve tempo, hanno avuto modo di osservare, sperimentare e in qualche caso imparare attraverso la collaborazione con gli studenti e i ricercatori del LUDiCa.

La possibilità di esporre al pubblico il proprio lavoro è stato poi un altro momento cruciale di questa esperienza, poiché mi ha permesso di avvicinarmi alla cosiddetta "terza missione" universitaria, condividendo con la comunità il risultato delle mie ricerche. Poter fare questo tipo di esperienza durante la propria formazione è stato fondamentale, perché mi ha aiutato a crescere e ad acquisire ulteriori competenze, diverse dal semplice e canonico studio. Inoltre, motivo di grande soddisfazione è stato venire a conoscenza del profondo interesse desto nella popolazione oranese, la quale, la mattina dopo la presentazione, parlava dell'esperienza del LUDiCa nelle piazze, condividendo a loro volta gli esiti del campo a chi non aveva potuto assistere alla serata finale. Aver condiviso i nostri risultati trasmettendo ulteriore curiosità a una comunità già attenta e appassionata al proprio patrimonio storico e culturale è un fatto che personalmente mi ha gratificato, dandomi la motivazione a proseguire i miei studi tenendo sempre in considerazione il pubblico sia come depositario di conoscenza che come destinatario del mio lavoro.

Conclusioni

L'esperienza del LUDiCa nasce in un contesto accademico, con le precise intenzioni di un rinnovamento didattico che mira a offrire competenze e ad applicarle sul campo, aiutando a prendere confidenza con gli strumenti e le metodologie della ricerca. Nel momento in cui si arriva al lavoro sul campo, il laboratorio esce dal suo contesto accademico di origine permettendo di dialogare, confrontarsi e collaborare con le comunità, creando occasioni di crescita personali e professionali. Nel mio caso il laboratorio ha permesso di acquisire maggiore consapevolezza dei propri mezzi, imparando ad applicarli e a metterli a disposi-

zione di un gruppo di lavoro, ma anche della comunità che in questa esperienza ci ha ospitati e accolti con profondo interesse. Ho avuto la possibilità di conoscere dal punto di vista umano la realtà oranese e molti colleghi universitari prima estranei, trovando spazi stimolanti di confronto e apprendimento. A mio parere, proprio nel contatto stretto con il gruppo di lavoro e gli oranesi, il LUDiCa 22 ha trovato la sua fortuna, riuscendo a generare affiatamento non solo tra noi studenti, ma anche tra la comunità ospitante, dando vita a un momento di crescita culturale virtuosa che ciascuno di noi porterà nelle proprie esperienze future.

Per consultare la [scheda](#) di Riccardo Zoncheddu inquadra il QR code:







Testimonianze della comunità e il Progetto Pergola

Sara Pattatu | s.pattatu@studenti.unica.it

Ho scelto di prendere parte al LUDiCa 2022 spinta dalla mia passione per la Storia, per il mondo degli archivi e, soprattutto, dal desiderio di conoscere metodi nuovi attraverso cui condurre ricerche di tipo storiografico. Volevo capire come le metodologie e gli strumenti dell'Umanistica digitale e della *Public History*, uniti a quelli dalla storiografia tradizionale, potessero aiutarmi a fornire risposte a domande come: «Qual è la storia del Marchesato di Orani?».

Durante la bottega digitale, abbiamo avuto la possibilità di partecipare a diversi seminari tenuti da importanti personalità del panorama accademico nazionale, tra cui quello del professor Federico Valacchi, professore ordinario della cattedra di Archivistica informatica presso l'Università di Macerata. Il mio interesse per questo appuntamento era legato al fatto che ci avrebbe parlato delle sfide sottese ai processi di dematerializzazione delle fonti documentarie; e la trepidazione dell'attesa è stata completamente ripagata, perché dalle sue parole ho potuto trarre numerosi e interessanti spunti su cui riflettere in funzione del mio futuro lavorativo.

Terminata la bottega digitale, e spostatici a Orani, sono entrata in contatto con quelli che per una settimana sarebbero stati gli oggetti delle mie indagini sul campo: gli edifici, i monumenti, gli spazi legati alla sfera civile ed economico-produttiva ma, soprattutto, la percezione, il rapporto e le storie esistenti tra questi e gli Oranesi.

Il primo elemento urbano-paesaggistico che ha catturato la mia attenzione per il suo forte rapporto con la comunità, è stato il Museo dedicato allo scultore Costantino Nivola. La parte più antica del complesso museale ospitava un tempo il [lavatoio](#) del paese. Era un luogo d'incontro e di socialità: le donne vi si recavano per fare il bucato mentre le bambine vi accorrevano, a fine mattinata, per prendere l'acqua per il pranzo. Come ci è stato raccontato, le persone facevano la fila per le vasche e qualche volta litigavano per il loro turno. Le bambine, invece, ne approfittavano per incontrarsi, chiacchierare, scambiarsi segreti e pettegolezzi.

Proprio nello splendido giardino accanto all'antico lavatoio ho avuto, tra l'altro, la possibilità di mettere in pratica quanto appreso dal professor Marco Lutz durante la bottega digitale. Assieme ad altri due colleghi, Margaret e Luca, ho avuto infatti il piacere di [intervista-](#)
[re](#) Luca Cheri, il direttore del museo Nivola. L'obiettivo era quello di

acquisire informazioni riguardo il [complesso nuragico di Nurdole](#), un altro rilevante elemento architettonico nel territorio di Orani, e comprendere il suo legame con la comunità, come anche le iniziative messe in atto per promuoverne il valore.

L'elemento urbano-paesaggistico che mi ha colpito di più, per la sua storia e per il suo significato per la comunità, è stato però il progetto "[Pergola Village](#)", ideato da Costantino Nivola verso la metà degli anni '50. Con esso l'artista aveva pensato di offrire al suo paese natale un'opera di arte ambientale intesa a rafforzare il senso di comunità dei cittadini unendo l'una all'altra per mezzo di pergolati le case del paese. Assieme al pergolato, anche uno zoccolo azzurro ai piedi delle case tinteggiate di bianco avrebbe dovuto trasferire sul piano estetico l'idea di una comunità coesa e solidale, capace di fare della cittadina uno spazio armonioso di vita comune.

Conversando con l'architetto comunale Luca Ruiiu ho appreso come nel 2019, dopo 66 anni dal suo concepimento, questo intervento urbanistico abbia iniziato a prendere forma a partire da Piazza Mazzini grazie al supporto della Regione Sardegna, dell'amministrazione comunale e della Fondazione Nivola. La scelta del punto di partenza non è stata casuale, ma dettata dal fatto che attorno alla piazza si affacciano alcuni edifici di notevole importanza per la comunità - come la [casa natale](#) dell'artista Mario Delitala, primo maestro di Nivola - e che lì è presente l'antica pavimentazione in ciottolato, tipica ai tempi del Nivola, ma ormai scomparsa dal resto del paese.

Proprio il fascino e l'attaccamento degli oranesi a questo progetto mi hanno poi spinto a creare attraverso il software Omeka la relativa scheda descrittiva da inserire nel portale digitale e, soprattutto, a sceglierlo come tema della mia presentazione alla serata finale. Parlare di fronte a un'intera comunità è stata un'esperienza davvero emozionante, completamente nuova, che mi ha fatto tremare la voce ma anche crescere dal punto di vista personale.

L'unione e lo spirito di condivisione presenti nel tessuto sociale di Orani sono le cose che più mi hanno toccato durante la mia esperienza in paese. Come sono stata fortemente impressionata da come la comunità fosse profondamente legata ai propri spazi, al proprio paesaggio e alle proprie tradizioni; così tanto da accoglierci e condividere con gioia storie e sentimenti.

Sono profondamente grata al LUDiCa e a queste persone per avermi aiutato a conoscere un modo "diverso", "nuovo", di fare ricerca. Un modo fondato su elementi tradizionali ma capace di nutrirsi entusiasticamente della conoscenza diffusa tra le persone e dei loro sentimenti.

Per consultare la [scheda](#) di Sara Pattatu inquadra il QR code:







A un passo dalle stelle

Alice Deledda | a.ildegarda@gmail.com

Per me, figlia del mare, la montagna è un grande mistero, una gigantesca silenziosa che protegge storie millenarie nelle sue rocce impervie, nei suoi boschi ombrosi, nelle sue valli soleggiate.

Il mio compito principale come social media manager del LUDiCa 22 era raccontare le attività del campo estivo in un luogo lontano dal mio conosciuto. Potrebbe sembrare un compito semplice, ma i social oggi sono un mezzo comunicativo sempre più importante. Esprimere con poche parole gli universi nascosti dietro una foto, una spilla, un oggetto che ha significato e valenza per qualcuno è una questione delicata.

È dunque in punta di piedi che, con al fianco la fotografa Rita Deidda e insieme agli studenti del laboratorio, sono entrata nelle case, nelle botteghe, nelle chiese e nei riti collettivi della comunità oranese.

La mia presenza era finalizzata al raggiungimento anche di un altro obiettivo, non meno importante del primo: sfruttare le piattaforme per avvicinare le persone della comunità alla nostra ricerca, facendolo in maniera non formale e trasmettendo l'invito a partecipare liberamente alle attività.

Le difficoltà non sono certo mancate, vista l'intensità e la complessità del campo estivo. Non è stato semplice seguire, fisicamente e mentalmente, gli spostamenti degli studenti e dei docenti nel territorio oranese. In una stessa giornata gli studenti operavano divisi: chi nel centro del paese, chi in campagna, chi dentro una casa privata, chi immerso tra le carte dell'archivio comunale.

Se siamo riusciti a documentare in presa diretta la ricchezza delle tante azioni messe in campo dal gruppo anche contemporaneamente è perché si presto sviluppato nel gruppo un sentimento di forte collaborazione e una spiccata propensione alla condivisione di informazioni, materiali e appunti, fondamentali per redigere resoconti digitali anche delle attività che non riuscivo a seguire fisicamente.

Così mi è stato possibile documentare su Facebook, su Instagram, sul canale broadcast di Telegram e sul blog del laboratorio lo svolgimento dei lavori, creando curiosità e interazioni coi followers.

I risultati sono stati sorprendenti anche per chi, come me, da anni svolge questo tipo di attività. In un arco temporale limitato, cioè la settimana dal 20 al 26 giugno 2022, il flusso di accessi alla pagina Facebook del LUDiCa ha avuto un incremento del 289% e quello instagram invece del 100%, con 501 interazioni. La pagina Facebook ha raggiunto

i 1578 follower, mentre 494 sono quelli sul profilo Instagram, creato nel marzo 2022.

A seguirci è stato un pubblico piuttosto eterogeneo, formato da studenti e ricercatori delle facoltà umanistiche di molte parti d'Italia, da professionisti nel campo della ricerca e tanti cittadini di Orani, incuriositi dalla possibilità di scoprire qualcosa di più del loro territorio.

Nel blog e nel canale broadcast del LUDiCa ha trovato spazio il "Diario di bordo", cioè il riassunto approfondito dei lavori della giornata. I post social invece venivano pubblicati tre volte al giorno, presentando i lavori della mattina, del pomeriggio e della sera. Nelle stories di Instagram ho invece deciso di tenere un approccio live posting, per consentire ai nostri pubblici di seguire le attività mentre stavano accadendo e restare informati su tutte le iniziative, pubblicizzate attraverso le locandine degli appuntamenti previsti durante la settimana e coi repost di contenuti.

Questo modo integrato di comunicare ci ha permesso di mostrare i lavori nel concreto a diversi pubblici, che usano diversi social, generando un passaparola virtuale più veloce ed efficace. L'interesse per il campo estivo è così aumentato di giorno in giorno. Il "picco di ascolti" social è stato raggiunto nell'ultima serata del campo estivo, quando gli esiti del campo estivo sono stati in una piazza gremita e attenta.

La base operativa era stata allestita nell'aula didattica del Museo Nivola, gioiello architettonico con radici ben radicate, dallo sguardo internazionale e punto di riferimento per l'arte contemporanea in Sardegna. Con le sue svariate attività, che vanno dai laboratori ai festival musicali, il Museo è un esempio di come dovrebbe essere gestita l'arte: vissuta e animata, fruibile a tutte le età e a tutti i livelli di conoscenza, non chiusa in sé stessa, elitaria e amministrata con molta visione aziendale e scarsa sensibilità.

Trovarsi per una settimana ospiti di una realtà nutrita con questa filosofia è stato molto istruttivo dal punto di vista professionale e personale. Mi ha convinto, giorno dopo giorno, che una divulgazione e promozione del territorio e della cultura diversa dagli stereotipi e dai luoghi comuni venduti ai turisti è non solo possibile, ma necessaria.

Trascorrere una settimana a Orani, dormire sul Monte Gonare nelle cumbessias, dove pareva di stare a un passo dalle stelle, e dove, prima di noi, hanno dormito per secoli migliaia di pellegrini, stare là vegliati dal simulacro della Madonna, essere accolti quotidianamente da sconosciuti, accoglienti e generosi, mi hanno fatto sentire piccola al cospetto di un mondo ricchissimo di storie, ma allo stesso è come se anche io facessi parte di quel mondo e di quella storia.

Fotografare una Storia pubblica e digitale

Rita Deidda | Ritadeidda@hotmail.com

Per me il LUDiCa è stata un'esperienza di comunità, in cui insieme si esplora e si impara e lo si fa divertendosi, mentre si creano legami personali e sociali e si condividono ritmi e obiettivi.

Sono stata la fotografa del campo estivo e per una settimana ho avuto modo di vivere ed esplorare Orani attraverso un'arte che conosco, la fotografia appunto.

Siamo state accolte dal Museo Nivola che ci ha fatto sentire non solo studenti e ricercatrici, ma soprattutto persone emotivamente coinvolte nella creazione di un legame col passato e con il presente del luogo che ci ospitava.

Ho documentato attività di ricerca e approfondimenti didattici, le fasi di studio dei diversi gruppi tematici e i luoghi e gli oggetti presi in esame di volta in volta. In questo modo ho generato a mia volta un archivio dell'esperienza collettiva, fatto di fotografie che sono adesso testimonianze di un presente che è già diventato passato.

Le fotografie documentano l'azione condotta dai diversi gruppi che ho accompagnato mentre erano impegnati nella ricerca di fonti e testimonianze: dalle interviste ai cittadini e ai rappresentanti di istituzioni, alle passeggiate per il centro abitato di Orani, passando per le campagne dilaniate dall'invasione delle cavallette e arrivando poi a toccare con lo sguardo i luoghi di culto, le botteghe artigiane, i laboratori artistici.

La mia azione è servita a promuovere il campo estivo secondo una linea *fast*, cioè di consumo rapido di informazioni per i social media, curanta insieme alla collega e amica Alice Deledda. È stata un'azione diretta soprattutto a una fascia di utenza molto legata a quel tipo di medium. Ma al contempo abbiamo anche realizzato un racconto più ampio e duraturo del campo, che va a corredare e completare il diario di bordo, cioè il racconto per parole degli incontri del giorno, dei seminari, delle scoperte fatte dai singoli e messe a disposizione del gruppo. Qualche volta la fotografia è servita a completare la stessa ricerca condotta dai gruppi o a mettere in relazione percorsi di investigazione diversi. Spesso le fotografie sono diventate parte del processo di metadazione di oggetti, persone o luoghi, trasformandosi in un o punti della mappa interattiva realizzata, che è una delle testimonianze più forti del lavoro intensivo di tutto il gruppo.

Il lavoro fotografico della settimana è stato poi raccolto, ordinato e

ripartito e parzialmente impiegato anche nella presentazione pubblica degli esiti del laboratorio, celebrata al museo Nivola.

Quella sera d'estate parte degli abitanti del paese ha partecipato all'appuntamento. Diversi tra loro si sono rivisti o rilette nelle interviste, nei video e nelle fotografie; hanno condiviso con noi conoscenze preziose e a volta nascoste, e ci hanno dato una prova in più della bellezza della rete che siamo riusciti a intessere, parlando al paese e col paese del suo passato e del suo presente, rivelando alle nuove generazioni le sue relazioni col passato e mostrando a quelle più anziane la forza degli strumenti digitali.







I Seminari di approfondimento

Filippo Astori | filippo.astori@unica.it

L'edizione 2022 del LUDiCa ha ospitato, al pari delle precedenti, una serie di seminari di approfondimento aventi per oggetto aspetti particolari dell'interazione tra scienze umanistiche e tecnologie digitali, come anche temi legati più squisitamente alla storia politica, sociale o artistica della comunità ospitante.

Gli obiettivi degli incontri, svoltisi sia nell'ambito della «bottega digitale», sia durante la settimana di «campo estivo» presso la comunità di Orani, sono stati molteplici. In primis, vi era quello di aiutare studenti e studentesse a sviluppare un approccio ampio ma critico al mondo dell'umanistica digitale e pubblica. Si desiderava inoltre offrire ai partecipanti momenti specifici in cui apprendere i primi rudimenti per un utilizzo metodologicamente corretto ed efficace degli strumenti e dei software impiegati durante tutto il laboratorio. Infine, il desiderio era anche quello che esperte ed esperti di ambiti scientifici e professionali diversi, condividendo il proprio bagaglio di conoscenze e esperienze, aiutassero i ragazzi a rispondere all'interrogativo di ricerca di questa edizione, ovvero: qual è la storia della comunità di Orani e del suo antico Marchesato? E come la si può studiare e raccontare attraverso l'utilizzo di strumenti digitali e col coinvolgimento attivo della cittadinanza?

Il primo seminario, dal titolo «Costruire e commentare una bibliografia digitale con Zotero» ha avuto luogo il 23 maggio. Durante questo appuntamento, il dottor Filippo Astori (Università di Cagliari) ha mostrato il funzionamento di questo popolarissimo *reference management software*, come utilizzarlo per gestire facilmente il materiale bibliografico di un qualsiasi progetto (tesi, ricerca, articolo scientifico ecc.) e come generare agevolmente i relativi riferimenti bibliografici nel testo usando i diversi stili citazionali.²⁵

A questo primo appuntamento di carattere pratico-metodologico, nel corso della bottega digitale, hanno poi fatto seguito ulteriori due incontri aventi la medesima impostazione. Il primo tra questi, avvenuto il 31 maggio, ha visto impegnata la dottoressa Beatrice Schivo (Università di Cagliari) nella presentazione del *content management system* Omeka-S e del suo impiego per la metadazione e descrizione in forma standardizzata di diverse tipologie di oggetti culturali (docu-

²⁵ M. J. Arba, *Cos'è successo al LUDiCa il 23 maggio?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/05/24/cose-successo-al-ludica-il-23-maggio/>>, consultato il 3/10/2023.

menti archivistici, beni archeologici, risorse fotografiche e audiovisive, interviste, ecc.).²⁶

Il secondo, dal titolo «Condurre e registrare un'intervista: dalla teoria alla pratica», ha avuto invece come protagonista Marco Lutz, ricercatore di Etnomusicologia dell'Università di Cagliari. Nel corso di questo incontro, studenti e studentesse hanno avuto la possibilità di apprendere gli strumenti di base utili alla realizzazione di interviste per la raccolta di testimonianze orali; strategie e competenze che sarebbero poi tornate loro utilissime nel corso della settimana di campo estivo.²⁷

A naturale completamento di questi tre seminari pratico-applicativi, LUDiCa 2022 ne ha ospitato altrettanti dal taglio più teorico, volti alla presentazione di interrogativi, problematiche e metodologie nate dall'interazione tra le possibilità aperte delle tecnologie digitali e le diverse discipline di stampo tradizionalmente umanistico. Il primo tra questi, dal titolo «Informazioni sulle informazioni: contenuti digitali, usabilità e comunicazione», ha affrontato il tema della descrizione del patrimonio culturale e della restituzione dei dati. La relattrice Eleonora Todde, archivistica e ricercatrice presso l'Università di Cagliari, ha dialogato con gli studenti in particolare su come l'utilizzo degli strumenti informatici nelle scienze archivistiche abbia portato al ripensamento degli standard settoriali e alla necessità di trovare nuovi criteri descrittivi condivisi e interoperabili a livello internazionale.²⁸

Nel solco tracciato da questo seminario, si è poi inserita la lezione tenuta il 14 giugno dal professor Federico Valacchi (Università di Macerata), avente per oggetto il complesso rapporto tra archivi e dematerializzazione, e il ruolo che istituti di conservazione, archivisti e professionisti dell'informazione possono giocare nell'età delle macchine e dell'intelligenza artificiale.²⁹

Durante il campo estivo, nella splendida cornice dell'ex Chiesa di Sant'Andrea di Orani, si è svolto invece l'ultimo incontro teorico-metodologico, avente come titolo «Dal materiale all'immateriale. Lo scavo

26 M. Ferraro, *Cos'è successo al LUDiCa il 31 maggio?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/01/cose-succes-so-al-ludica-il-31-maggio/>>, consultato il 3/10/2023. Il titolo dell'intervento della dottoressa Schivo è stato: «Costruire una fonte informativa con Omeka-S».

27 S. Pattatu, *Cos'è successo al LUDiCa il 1° giugno?* <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/03/cose-successo-al-ludica-il-1-giugno/>>, consultato il 3/10/2023.

28 M. Ferraro, *Cos'è successo al LUDiCa il 31 maggio?*, cit.

29 A. Scalas, *Cos'è successo al LUDiCa il 14 giugno?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/15/cose-successo-al-ludica-il-14-giugno/>>, consultato il 3/10/2023.

archeologico al tempo dell'umanistica digitale e pubblica». ³⁰ Con esso, il professor Carlo Lugliè ha voluto illustrare agli studenti e alla comunità alcuni percorsi di integrazione tra ricerca archeologica e sistemi digitali, con un'attenzione particolare anche alle strategie di restituzione pubblica dei risultati promossi dal [Museo dell'Ossidiana di Pau](#). ³¹

Inframmezzati agli interventi presentati sin qui, LUDiCa 2022 ha poi voluto ospitare i giovani dottori di ricerca, Álvaro Casillas Pérez (Universidad de Alcalá) e Alessandro Laruffa (Università La Sapienza di Roma), con l'intento di mostrare a studenti e studentesse due *best practices* capaci di unire proficuamente ricerca storica e utilizzo di applicativi informatici all'interno di un percorso di ricerca dottorale. Il primo, in particolare, ha illustrato nel corso del suo intervento intitolato «In un mare di tags XML/TEI», come ha progettato e applicato un metodo di *text mining* nell'analisi della corrispondenza inviata dalle spie al servizio della Monarchia ispanica residenti a Costantinopoli, allo scopo di giungere a una migliore comprensione del mondo marittimo ottomano del XVI secolo. ³²

Nel pomeriggio del 3 giugno, Alessandro Laruffa ha voluto invece rievocare con gli studenti il percorso che lo ha condotto dal LUDiCa 2020 al [CS Digital](#) della Katholieke Universiteit di Leuven (Belgio), soffermandosi sui diversi applicativi di *network analysis* impiegati nel suo lavoro di ricerca, incentrato sul sistema di relazioni interpersonali esistente nell'Associazione degli Storici Europei durante gli anni '80 del XX secolo. ³³

I seminari «Il Museo Nivola tra arte e comunità» e «Alla scoperta del patrimonio culturale con il Gamepad» hanno operato invece da

³⁰ Vd. A. Deledda, *La quinta giornata: gli ultimi incontri e la chiusura delle schede*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/24/la-quinta-giornata-gli-ultimi-incontri-e-la-chiusura-delle-schede/>>, consultato il 19/10/2023.

³¹ Il professor Carlo Lugliè è venuto tristemente a mancare nell'estate del 2023, durante i lavori di realizzazione del presente volume. Titolare della cattedra di Preistoria e Protostoria presso l'ateneo di Cagliari, responsabile del LASP □ Laboratorio di Antichità Sarde e Paletnologia, direttore del Museo dell'Ossidiana di Pau (OR), nel corso della sua pluridecennale attività di scavo e ricerca ha instancabilmente promosso l'integrazione tra metodologie della ricerca archeologica, complessi analitici applicativi e strumenti computazionale. La sua scomparsa lascia un vuoto difficilmente colmabile tra i suoi cari ma anche all'interno della comunità scientifica.

³² Vd. M. Cogoni, *Cos'è successo al LUDiCa il 26 maggio?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/05/27/cose-successo-al-ludica-il-26-maggio/>>, consultato il 3/10/2023.

³³ Vd. L. Zucca, *Cos'è successo al LUDiCa il 3 giugno?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/06/cose-successo-al-ludica-il-3-giugno/>>, consultato il 3/10/2023. Il titolo dell'intervento della dottor Laruffa è stato: «Dal LUDiCa a Leuven: esperienze transnazionali di storia digitale».

ponte tra bottega digitale e campo estivo, aprendo un breve ciclo di incontri incentrato sulla comunicazione e sulla fruizione dei beni culturali attraverso le tecnologie digitali. Durante il primo di questi, il dottor Sergio Flore e la professoressa Sabina Pavone rispettivamente responsabile della mediazione e dei servizi educativi del [Museo Nivola](#) di Orani e docente di Storia moderna all'Università di Macerata, oltre che componente del Consiglio direttivo della [Associazione Italiana di Public History](#) (AIPH) – hanno conversato intorno al rapporto tra progettazione museale e *Public History*, soffermandosi in particolare sulle attività didattiche e culturali attraverso le quali il Museo Nivola dialoga con le comunità del territorio in cui è inserito.³⁴

Nel pomeriggio del primo giorno di campo estivo, il dottor Jorma Ferino, in qualità di esperto in nuove tecnologie e tecniche di visualizzazione, nonché socio fondatore della [SJM TECH](#), azienda operante nel settore del 3D, ha voluto invece proporre a studenti e studentesse un panorama delle metodologie di comunicazione dei beni culturali basate su tecniche di *gamification*, tecnologie del videogame, realtà virtuale e aumentata.³⁵

L'ultima serie di seminari, tenutisi al termine di ogni giornata di attività svoltesi a Orani, si è focalizzata su aspetti specifici della sua storia politica, sociale e artistica della comunità, per offrire agli studenti e al pubblico chiavi di lettura delle diverse tracce lasciate dalla vicende passate sul tessuto della comunità oranese.

Il primo di questi appuntamenti, aperti anche alla cittadinanza, si è svolto la sera del 21 giugno e ha visto il professor Luca Porru impegnato a mostrare come, a partire dal Seicento, molte consorterie familiari dell'antico Marchesato di Orani siano riuscite a raggiungere ed occupare, attraverso abili strategie di ascesa sociale, posizioni di vertice nelle magistrature regie e nell'amministrazione ecclesiastica del Regno di Sardegna.³⁶

Nella suggestiva atmosfera di pizza *Su Postu* si è invece tenuto l'incontro del professor Mauro Salis intorno al tema «Immagini al servi-

34 Vd. F. Andreotti, *Cos'è successo al LUDiCa il 16 giugno?*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/18/cose-suc-cesso-al-ludica-il-16-giugno/>>, consultato il 3/10/2023.

35 Vd. A. Deledda, *Ci siamo: il campo estivo LUDiCa è iniziato* <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/20/ci-siamo-il-campo-estivo-ludica-e-iniziato/>>, consultato il 19/10/2023.

36 Vd. A. Deledda, *Incontri e interviste: il secondo giorno ad Orani*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/21/incon-tri-e-interviste-il-secondo-giorno-ad-orani/>>, consultato il 20/10/2023. Il titolo dell'intervento del dottor Porru è stato: «Servire, proteggere, governare il territorio: le élites locali nel marchesato di Orani».

zio della storia: produzione artistica e dinamiche sociali nella Orani di età moderna». Attraverso un'analisi delle iconografie sacre conservate nella Chiesa del Rosario di Orani, il docente delle università di Cagliari e Sassari ha voluto illustrare come lo studio e la conoscenza delle opere e degli arredi realizzati per ornare gli edifici ecclesiastici siano un utile strumento per ricostruire la storia di una data comunità e comprenderne alcune connotazioni connesse alla devozione e alla spiritualità.³⁷

Infine, nel pomeriggio del 23 giugno, si è tenuta la conferenza itinerante «Architettura ad Orani tra Età Moderna e prima Età Contemporanea». Guidando studenti e oranesi per le vie del piccolo borgo, lo storico dell'architettura Marcello Schirru (Università di Cagliari) ha spiegato come specifici caratteri architettonici ed urbanistici possano rivelare importanti informazioni sull'evolversi della cultura, della strategie di committenza e della situazione politica in un determinato contesto geografico nel corso del tempo.³⁸

37 Idem, *La terza giornata: tra fonti e tradizioni antiche e moderne*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/22/la-ter-za-giornata-tra-fonti-e-tradizioni-antiche-e-moderne/>>, consultato il 20/10/2023.

38 Vd. A. Deledda, *Sui riti sacri: il riassunto della quarta giornata*, <<https://ludica.dh.unica.it/2022/06/23/sui-riti-sacri-il-riassunto-della-quarta-giornata/>>, consultato il 20/10/2023.





nivola
&
New
York

ENDLESS VACATION
by Los Angeles and New York

sjm Tech
3D - DESIGN - VR

Showroom Olivetti
Città Incredibile
Olivetti Showroom
Believable City



Oltre il LUDiCa

Oltre il LUDiCa

«Oltre a il Ludica» è lo spazio che la nostra collana dedica alle iniziative promosse da altri laboratori di Public History nel panorama italiano e internazionale.

Come le altre rubriche dei «Quaderni» anche questa riporta i resoconti curati da studenti e studentesse, attraverso i quali è possibile conoscere le iniziative di storia pubblica, di storia digitale o di *digital public history* che vanno sviluppandosi nelle diverse università.

Protagonista di questo numero è il laboratorio di public history dell'Università di Macerata, coordinato dalla professoressa Sabina Pavone, esperienza sintetizzata nelle pagine che seguono, firmate da Luca Ruggeri.

Il laboratorio “Public history e comunicazione museale” dell’Università degli Studi Macerata

Luca Ruggieri | Università di Macerata | luc.ruggieri1@stud.uniroma3.it

Introduzione

Durante l’anno accademico 2021–22, il mio ultimo della laurea triennale in Beni Culturali e Turismo all’Università di Macerata, ho avuto modo di seguire il laboratorio “*Public history e comunicazione museale*”, tenuto dalle professoresse Sabina Pavone e Patrizia Dragoni.

Lo scopo del laboratorio, come ben esplicito nella presentazione che se ne dava nelle pagine web delle docenti, era mostrare agli studenti l’importanza della storia nell’ambito delle professioni legate ai beni culturali e al turismo.

Il laboratorio si è strutturato in due parti: la prima, più teorica, ha illustrato i fondamenti critici della *public history*; la seconda, più pratica, ha visto noi studenti direttamente coinvolti, alla stregua di *public historians*, in un lavoro redazionale di due schede riguardanti un luogo e un oggetto legati alla Seconda guerra mondiale.

Public history in teoria

Nella prima parte del laboratorio, oltre alle nozioni teoriche, abbiamo preso in esame casi studio costituiti da musei che si erano serviti delle figure dei *public historians* per l’allestimento di percorsi espositivi: dal [Musée Quai Branly - Jacques Chirac](#) di Parigi al [National Museum of African American History](#) di Washington D.C., passando per la [Maison de l’histoire européenne](#) di Bruxelles. Abbiamo inoltre assistito ai seminari di alcuni ospiti che hanno stimolato la curiosità di noi studenti. In particolare, ricordo gli interventi del professore Germano Maifreda e della storica dell’arte ed esperta in comunicazione museale Nicolette Mandarano.

Con il professore Maifreda, ragionando sul suo libro *Immagini contese. Storia politica delle figure dal Rinascimento alla cancel culture*, siamo riusciti a capire in che senso le immagini, come monumenti, film, televisione, ecc., possano essere considerate come rappresentazioni del potere e di una determinata cultura e come vengano trattate quando la società non si riconosce più in esse, dando vita a movimenti come quelli della *Cancel Culture*.

La dottoressa Mandarano, partendo dal suo libro *Musei e media digitali*, ha offerto una panoramica del “dietro le quinte” della comunicazione social di uno tra gli istituti culturali più noti in Italia, ovvero le

Ghirlanda commemorativa donata dalla WW2 escape lines memorial society

2018

Supporto in legno, fiori in polipropilene. 40 cm ø.

Ghirlanda commemorativa donata dalla WW2 escape lines memorial society. L'ente di beneficenza ha lo scopo di ricordare gli helpers, ovvero coloro che aiutarono i soldati britannici a fuggire dai luoghi di prigionia nazi-fascisti (tra cui il campo di Servigliano) per ritornare nelle loro case. La ghirlanda è composta da fiori artificiali in plastica che richiamano il papavero rosso.

L'istituto ha voluto ricordare con questo omaggio tutti i cittadini della città marchigiana che si sono adoperati per far ritornare a casa i soldati inglesi. È stata posta nel maggio 2018 al di sotto di un albero in occasione del Freedom Trails, appuntamento che fa ripercorrere i sentieri che portarono alla salvezza i soldati anglo-americani fuggiti, dopo l'8 settembre 1943, dal campo di prigionia.

Il papavero (red poppy in inglese) è dal 1915 simbolo dei caduti durante i combattimenti. La tradizione è legata ad una poesia composta da John McCrae, tenente colonnello e poeta canadese, per ricordare un amico ucciso in battaglia. Sono state però due donne, l'americana Moina Bell Michael e la francese Anna Guerin, a trasformare questo fiore in un simbolo nazionale; infatti, ispiratesi dalla poesia esse vendettero papaveri artificiali per incrementare i fondi a favore dei veterani.



[Gallerie nazionali di arte antica di Palazzo Corsini](#) e [Palazzo Barberini](#). Una comunicazione che implica uno stretto rapporto con il pubblico, che tramite apposite iniziative può diventarne protagonista.

Public history nella pratica: schedare un luogo

La seconda parte del laboratorio ha coinvolto noi studenti in prima persona, spingendoci a mettere le “mani in pasta” per redigere due schede relative a un luogo e a un oggetto che fossero legati al secondo conflitto mondiale.

Ho lavorato insieme a due colleghe: Desirè e Michela. Dopo alcune lezioni siamo saliti in macchina per cercare luoghi o oggetti e soprattutto per intervistare, pieni di curiosità, chiunque potesse fornirci qualche informazione. Prima di partire avevamo allestito due schede descrittive, una per il luogo e l'altra per l'oggetto sui quali avremo lavorato.

La scheda descrittiva del luogo conteneva i seguenti campi: luogo; coordinate geografiche; scheda su evento/personaggio ricordato; committenza dell'intitolazione; eventuale bibliografia; autore della scheda; fotografie.

Vista l'esperienza di tirocinio da me maturata presso il [Museo pontificio della Santa Casa](#), ho deciso di redigere una scheda relativa al [Cimitero militare polacco di Loreto](#). Nella logica della *public history* l'ho compilata tenendo a mente la memoria dei cittadini lauretani e delle suore della congregazione della Sacra Famiglia di Nazareth, integrando le loro testimonianze con la bibliografia in tema.

Indispensabile è stata proprio la testimonianza delle suore che hanno offerto diversi aneddoti riguardanti sia le visite fatte da Giovanni Paolo II anche quando era cardinale metropolita di Cracovia, sia le tradizioni legate alle famiglie di alcuni soldati là sepolti.

È anche grazie a testimonianze come queste negli anni passati è tornata alla luce la storia - poi indagata in sede storiografica - di Walde-
mar Ley, figlio di un console tedesco e di una signora di Udine (si veda la scheda riportata sotto)

Public history nella pratica: schedare un oggetto

La scheda descrittiva dell'oggetto conteneva invece i campi: luogo; museo; denominazione; misure; materia e tecnica; informazioni contenute nella didascalia, progetti per la valorizzazione.

Dato il mio interesse verso la cultura inglese, ho scelto una ghirlanda commemorativa di *red poppies* (papaveri rossi) donata dalla [WW2](#)

Scheda onomastica o su intitolazione di luoghi pubblici (scuole, biblioteche, istituzioni culturali) o legati alla memoria della II guerra mondiale :

Luogo: Loreto (AN); Scala Santa.

Coordinate geografiche: 43.44250710742514, 13.61296903469613

Scheda su evento/personaggio ricordato: Inaugurato il 6 maggio 1946, il sacrario accoglie le spoglie di 1088 caduti polacchi, di cui 8 sono ignoti. È il secondo per numero e per ampiezza dopo quello di San Lazzaro di Savena a Bologna. Tra i sepolti è necessario ricordarne due . Il primo è il cappellano Stanislaw Torgosz, morto sminando il terreno presso Ancona. Il secondo è il capitano Waldemar Ley, figlio di un console tedesco e di una signora di Udine. Ley, giovane mingherlino, pur ferito volle continuare eroicamente l'operazione di sminamento del terreno, rimanendo ucciso. Il cimitero accoglie le spoglie di soldati di differente appartenenza religiosa. Oltre ai cattolici, vi riposano 55 soldati di confessione ortodossa, 10 protestanti, 11 di religione ebraica e 1 soldato di religione musulmana.

Vi sono quattro tombe ai lati dell'altare, poste ad accogliere gli 8 soldati ignoti.

I soldati sepolti, di differenti gradi, facevano parte del 2° Corpo d'Armata polacco, comandato dal generale Wladyslaw Anders. Tale unità svolse un ruolo chiave nell'aprire il varco verso Roma agli Alleati con la presa di Montecassino e nei combattimenti per la liberazione della parte adriatica della penisola italiana.

Un'unità tattica e operativa dell'esercito polacco (dipendente dal governo polacco in esilio) che affonda le proprie radici nell'agosto del 1941, nello specifico a seguito della firma del patto polacco-sovietico. Essa era composta da cittadini polacchi rimessi in libertà da prigionieri e gulag, dove vennero costretti a seguito di deportazioni ordinate dal NKVD (ministero dell'interno dell'URSS) dopo la spartizione tedesco-sovietica della Polonia, avvenuta nel 1939.

I sovietici inviarono nel 1943 i polacchi in Africa Settentrionale a combattere a fianco degli alleati.

Proprio qui prese vita il 2° Corpo d'Armata. Nel 1944 il corpo venne trasferito in Italia, dove divenne parte dell'8° Armata britannica del generale Oliver Leese.

A seguito della battaglia di Cassino nel maggio del '44, il corpo ricevette dal comando degli Alleati l'incarico, autonomo e di elevata importanza, di combattere sul fronte adriatico. Uno degli obiettivi militari era quello di conquistare Ancona, il più grande porto sul Mar Adriatico.

Partendo da Pescara a metà giugno del '44, il 2° Corpo d'Armata conquistò diverse cittadine sino ad arrivare al fiume Chienti. Il 1° luglio 1944 venne liberata la città di Loreto. Nell'appena liberata città, i coraggiosi soldati polacchi riuscirono a salvare la basilica della Santa Casa dal rogo provocato da un bombardamento di due stormi di *Spifre* inglesi. Con tale gesto i soldati polacchi si guadagnarono la stima e la gratitudine dalla popolazione locale e ricevettero un encomio da parte di Pio XII.

Ancor prima della fine della guerra si decise di dare una degna sepoltura ai caduti; i lavori del cimitero iniziarono nel gennaio del '45, seguendo il progetto del Magg. e ingegnere Marlan Hernik. Il compito di eseguire sculture e bassorilievi venne dato a Sanzio Blasi.

Ancor'oggi questo luogo è testimone del legame tra la Polonia e Loreto; un collegamento reso ancora più saldo dalla presenza della comunità di suore polacche a cui è demandata la cura di questo sacrario.

Committenza dell'intitolazione (se possibile): Governo italiano ed emigrati polacchi in Italia.

Eventuale bibliografia sul tema: *1943-1947: il II Corpo d'Armata Polacca in Italia* / a cura di Giuseppe Campana. Regione Marche; Museo della Liberazione di Ancona ; Istituto regionale per la storia del movimento di liberazione nelle Marche, 2009

Autore della scheda: Luca Ruggieri.

[escape lines memorial society](#) nel 2018 al comune di Servigliano (FM) e conservata presso il [museo Casa della memoria](#).

Indispensabile per la redazione della scheda è stata la testimonianza del custode del museo, che ha offerto a me e alle mie due colleghe una visita guidata sia al sito dove nei primi anni Quaranta del secolo scorso sorgeva il campo di lavoro, sia al museo collegato.

Dalle sue parole abbiamo scoperto come ogni anno, nel mese di maggio, le ghirlande vengano donate dalla [WW2 escape lines memorial society](#) per commemorare quanti, soldati britannici, o appartenenti al Commonwealth, sono stati qui prigionieri.

Dal custode abbiamo inoltre appreso che le ghirlande vengono lasciate sotto alberi di quercia che segnano un percorso, detto *Freedom Trail*, che è il medesimo attraversato dagli internati quanto fuggirono a seguito dell'armistizio dell'8 settembre 1943.

Secondo il custode, attraverso la donazione di questi oggetti, a *WW2 escape lines memorial society* intende preservare anche la memoria degli *helpers*, cioè i semplici paesani che aiutarono i soldati a fuggire dal luogo di prigionia.

Per integrare questa memoria - che ho scoperto essere diffusa tra gli abitanti del paesino - ho studiato una bibliografia, soprattutto per capire perché il *red poppy* fosse diventato il simbolo del ricordo nei paesi anglosassoni, nello specifico in quelli del Commonwealth.

Era il segno di come questo approccio alla storia ci avesse stimolato al punto da volerne sapere di più. Ricordo che, durante uno dei viaggi che ci ha portato a visitare la Casa della Memoria di Servigliano (FM), io e le mie due colleghe abbiamo provato a immaginarci *public historian* impegnati a progettare e realizzare il nuovo allestimento del museo che il Comune aveva in animo da fare. Abbiamo così messo nel campo "progetti per la valorizzazione" delle schede degli oggetti da noi scelti - una ghirlanda di *red poppies* io, un contenitore per cibo della Croce Rossa la mia collega Desirè, un corno trasformato in un pesce l'altra mia collega Michela - delle proposte di didascalie del futuro museo, preparate sulla base delle informazioni raccolte con le nostre letture e grazie alle memorie di quanti avevamo interpellato.

Conclusioni

Praticare la storia e confrontarci con chi ne è stato protagonista e col curatore di una collezione ci hanno fatto comprendere quanto veritiere fossero le cose spiegate nella parte teorica del laboratorio.

Ad esempio, che non esiste mai una memoria che sia davvero condivisa, in quanto ogni memoria è estremamente soggettiva: alcuni anzia-

ni del Fermano ricordavano aspetti diversi sulle storie degli internati nel campo di Servigliano, dove erano conservati gli oggetti presi in esame. La professoressa Pavone spesso ha fatto leva sul fatto che la memoria condivisa sia un ossimoro.

La memoria è uno strumento utilizzato per fare un uso pubblico della storia: ovvero piegare quest'ultima a determinate visioni o esigenze politiche contemporanee. Ecco allora che, dopo aver interiorizzato le nozioni proprie della Public History, abbiamo capito che avremmo dovuto preparare le nostre schede in maniera rigorosa, anche stabilendo un rapporto con la comunità di appartenenza e col territorio, dopo avere sperimentato la ricerca bibliografica e di archivio.

Il laboratorio è stato per noi anche un ritorno alla normalità dopo l'esperienza di "de-relazione" imposta dal Covid-19. Le lezioni si sono svolte in modalità sincrona da remoto e Teams è stata la nostra piazza d'incontro. Tuttavia, la necessità di raccogliere informazioni per le schede ci ha spinto a muoverci liberamente, anche insieme agli altri colleghi per indagare sul campo, porre domande alle persone legate ai luoghi o agli oggetti.

In ultimo, ma non per importanza, questo laboratorio ci ha permesso di lavorare in gruppo: un requisito indispensabile per la *public history*, che vede nell'interdisciplinarietà uno dei suoi pilastri. Certo, lì io e le mie colleghe eravamo tutti studenti dello stesso corso, ma ognuno di noi ha messo quel qualcosa in cui eravamo, o ci sentivamo, più preparati e interessati: io nel campo della storia, loro in quello della storia dell'arte.

DIDASCALIE IMMAGINI

- Img. 1 - Chiesa di Santa Maria, Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 6*
- Img. 2 - Museo Nivola, Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 8*
- Img. 3 - Chiesa di Nostra Signora d'Itria, dettaglio, Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 9*
- Img. 4 - Processione del Corpus Domini (fotografia di Rita Deidda) - pag. 12*
- Img. 5 - Dettagli della festa (fotografia di Rita Deidda) - pag. 13*
- Img. 6 - Professor Carlo Lugliè (fotografia di Rita Deidda) - pag. 15*
- Img. 7 - Simulacro della Madonna di Gonare nel Novenario, Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 16*
- Img. 8 - Chiesa di Nostra Signora di Gonare, dettaglio, Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 17*
- Img. 9 - L'alba dal Monte Gonare, Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 18*
- Img. 10 - Campusantu Vetzù, Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 19*
- Img. 11 - Chiesa di Nostra Signora di Gonare, dettaglio, Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 20*
- Img. 12 - Il fuoco di San Giovanni (fotografia di Rita Deidda) - pag. 23*
- Img. 13 - La presentazione pubblica dei risultati (fotografia di Rita Deidda) - pag. 24*
- Img. 14 - Museo Nivola, Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 27*
- Img. 15 - Altare devozionale sul Monte Gonare (fotografia di Rita Deidda) - pag. 29*
- Img. 16 - Cimitero, Orani (fotografia di Beatrice Schivo) - pag. 31*
- Img. 17 - Piazza Mazzini - progetto "Pergola, Orani" (fotografia di Rita Deidda) - pag. 37*
- Img. 18 - Campo delle Rimembranze, Orani (fotografia di Beatrice Schivo) - pag. 41*
- Img. 19 - Icona (fotografia di Rita Deidda) - pag. 46*
- Img. 20 - Simulacro della Madonna (fotografia di Rita Deidda) - pag. 49*
- Img. 21 - I resti del carcere baronale di Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 55*
- Img. 22 - L'abito tradizionale femminile di Orani (fotografia di Rita Deidda) - pag. 61*
- Img. 23 - Ricerca nell'archivio parrocchiale (fotografia di Rita Deidda) - pag. 68*
- Img. 24 - Gruppi al lavoro durante il campo estivo (fotografia di Rita Deidda) - pag. 69*

Quaderni del LUDiCa

Img. 25 - Scorcio del Progetto Pergola in piazza Mazzini (fotografia di Rita Deidda) - pag. 73

Img. 26 - Intervista all'architetto Luca Ruiu (fotografia di Rita Deidda) - pag. 74

Img. 27- Registrazione di un'intervista (fotografia di Rita Deidda) - pag. 79

Img. 28 - Dettagli durante un'intervista (fotografia di Rita Deidda) - pag. 80

Img. 29- Il gruppo LUDiCa 2022 (fotografia di Rita Deidda) - pag. 81

Img. 30- Il prof. Mauro Salis durante il suo seminario tenuto a "Su Postu" (fotografia di Rita Deidda) - pag. 87

Img. 31- Il dott. Jorma Ferino fa provare un visore 3D agli studenti (fotografia di Rita Deidda) - pag. 88

Img. 32- Il prof. Marcello Schirru durante la sua conferenza itinerante (fotografia di Rita Deidda) - pag. 89

Img. 33- (Scheda per la didascalia di promozione della ghirlanda) - pag. 94

Img. 34- (Scheda luogo, Cimitero polacco) - pag. 96



Questo volume, il terzo della collana “Quaderni del LUDiCa”, racconta l’esperienza del LUDiCa 22 attraverso le parole di studenti e studentesse che ne sono stati protagonisti. Al momento formativo in classe (Bottega digitale) è seguito il “campo di storia digitale e pubblica”, che si è tenuto a Orani, paese situato al centro della Sardegna, a quasi mille metri sul livello del mare. Il campo è stato organizzato in collaborazione col Museo Nivola, con l’Amministrazione comunale, le associazioni, le scuole, cittadine e cittadini della comunità barbaricina.

Il quaderno, corredato dagli scatti della fotografa Rita Deidda, ospita inoltre impressioni e valutazioni espresse dagli oranesi che hanno preso parte alle attività di scoperta della storia del proprio territorio.

Infine, la rubrica “Oltre il LUDiCa” presenta le attività svolte dal laboratorio “Public history e comunicazione museale” dell’Università degli Studi Macerata.

ISBN online: 978-88-3312-113-0
DOI: 10.13125/unicapress.978-88-3312-113-0