

BOOK OF ABSTRACT

AIPH 2020



AIPH - Associazione Italiana di Public History

Prima edizione dicembre 2021

©2021 AIPH - Associazione Italiana di Public History

ISBN: 9788894410839

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

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

Il copyright dei singoli capitoli appartiene ai rispettivi autori.

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

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

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

per AIPH - Associazione Italiana di Public History

A cura di Enrica Salvatori

Cover, design, editing: Mario Valori

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

Augmented-Book: pubblicare in Realtà Aumentata

Stefano Brusaporci¹, Fabio Franchi², Fabio Graziosi³, Pamela Maiezza⁴

¹ Università degli Studi dell'Aquila, stefano.brusaporci@univaq.it

² Università degli Studi dell'Aquila, fabio.franchi@univaq.it

³ Università degli Studi dell'Aquila, fabio.graziosi@univaq.it

⁴ Università degli Studi dell'Aquila, pamelamaiezza@univaq.it

ABSTRACT

La realtà aumentata (AR) è una tecnologia che consente, inquadrata in tempo reale immagini di ciò che circonda l'utente attraverso smart device, di integrare quello che viene visto con informazioni di ogni tipo, sovrapposte all'immagine stessa e dinamicamente coerenti. Nell'ambito di un progetto interdisciplinare che ha visto coinvolti gli studiosi di diverse discipline dell'Università degli Studi dell'Aquila, è stato sviluppato uno studio che mira ad abbinare le potenzialità offerte dalle applicazioni AR ad un prodotto editoriale, così da coniugare un manufatto reale (libro) con la dimensione digitale. Sulla scorta di ciò, è stato sviluppato un prototipo di un libro potenziato nelle sue capacità comunicative e di coinvolgimento del lettore attraverso l'ausilio di un'app mobile. L'app mobile, e la sua declinazione per il campo specifico dell'editoria, infatti, consente l'arricchimento del testo con contenuti multimediali che, collegati a figure e pagine aventi la funzione di "marker", vengono visualizzate dal lettore in maniera dinamica ed interattiva, secondo modalità non contemplabili dall'editoria tradizionale. Al contempo la sperimentazione pone anche questione inerenti alle caratteristiche e la tipologia dei contenuti. Quale prodotto editoriale la scelta è ricaduta su di una rivista pubblicata dall'Università cui i componenti afferiscono, e tra i contenuti aumentati ci si è focalizzati sul tema della visualizzazione di modelli digitali 3D, intesi quale paradigmatico contenuto spaziale che la dimensione piana del foglio non avrebbe potuto ospitare. Il caso di studio è stato offerto dalla chiesa di S. Margherita all'Aquila. La ricostruzione virtuale del progetto originale, filologicamente condotta sulla base dell'analisi dei documenti archivistici e del rilievo architettonico della configurazione attuale, è stata abbinata all'utilizzo della AR per ottenere il prototipo in grado di favorire il racconto della storia dell'edificio.

PAROLE CHIAVE

Realtà Aumentata, Realtà Virtuale, Editoria Aumentata, Realtà Mista 5G, MEC, Beni Culturali

1. INTRODUZIONE

Le attuali tecnologie di telecomunicazione hanno reso i sistemi digitali parte integrante della nostra quotidianità, immergendo gli utenti in un costante stato on line¹, che consente una interazione ubiquita e real-time con applicazioni interattive multimediali e metamediali². In questo contesto le multiple declinazioni ed epifanie della *mixed reality*³, favoriscono lo sviluppo di applicazioni dove la dimensione del reale quella del reale trovano un connubio, secondo la linea del cosiddetto “Phygital Heritage”⁴. In particolare, le applicazioni di realtà aumentata (AR) consentono di inquadrare attraverso uno *smart device* la realtà che ci circonda, e sovrapporvi informazioni correlate.

La ricerca mira ad abbinare le potenzialità offerte dalle applicazioni di realtà aumentata ad un progetto editoriale, con l’obiettivo della realizzazione di un prototipo di media digitale.

L’idea nasce da una recente esperienza condotta dall’Università dell’Aquila dove, nell’ambito del progetto di ricerca interdisciplinare INCIPICT, che raccoglie studiosi di diverse aree (ICT, beni culturali, etc.), è stata realizzata un’applicazione AR in grado di sovrapporre contenuti eterogenei ad un’immagine riconosciuta come marker. Tale applicazione ha già trovato impiego in alcune applicazioni finalizzati alla visualizzazione di modelli 3D e di informazioni inquadrando edifici e monumento del centro storico⁵.

1 Floridi, *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*.

2 Ronchi, *eCulture: cultural content in the digital age.*, Jenkins, *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century.*, Manovich, *Software takes command.*, Maldonado, *Reale e virtuale.*, Brusaporci, «Della rappresentazione in epoca post-digitale», Gere, *Digital Culture*.

3 Dragoni et al., «Real scale augmented reality. A novel paradigm for archaeological heritage fruition», Milgram e Kishino, «A taxonomy of mixed reality visual displays».

4 Nofal, «Phygital Heritage: Communicating Built Heritage Information through the Integration of Digital Technology into Physical Reality».

5 Brusaporci, Centofanti, e Maiezza, «MUS. AQ: A digital museum of L’Aquila for the smart city INCIPICT project», Brusaporci et al., «La memoria dell’effimero e la contingenza del precario», Brusaporci et al., «Mixed Reality Experiences for the Historical Storytelling of Cultural Heritage», Brusaporci et al., «Remediating the historical city. Ubiquitous augmented reality for cultural heritage enhancement», Brusaporci e Maiezza, «Tra Storia e Memoria. Tecnologie avanzate per la (ri) definizione partecipativa del significato dei luoghi nella città storica», Brusaporci et al., «Augmented reality for historical storytelling. The INCIPICT project for the reconstruction of tangible and intangible image of L’Aquila historical centre».

Sulla scorta di ciò, la proposta vuole sviluppare il prototipo di pubblicazioni potenziate nelle capacità comunicative e nel coinvolgimento del lettore attraverso l'ausilio delle nuove tecnologie. L'implementazione della *app* già disponibile e la sua declinazione per il campo specifico dell'editoria, infatti, consente l'arricchimento del testo con contenuti multimediali (es. filmati, modelli 3D navigabili, etc.) che, collegati a figure e pagine aventi la funzione di marker, verrebbero visualizzati dal lettore in maniera dinamica ed interattiva.

2. IL PROGETTO INCIPICT E LA REALTÀ AUMENTATA

La ricerca sull'editoria aumentata è parte di un più ampio progetto di ricerca denominato INCIPICT "Innovating City Planning through Information and Communications Technology"⁶ dell'Università degli Studi dell'Aquila, su finanziamento CIPE, nato a valle del sisma dell'Aquila del 2009.

Nell'ambito del progetto generale, il tema della valorizzazione dei beni culturali ha sviluppato una linea di ricerca sull'utilizzo delle tecnologie digitali per l'interpretazione e comunicazione dei valori della città, del territorio e dei monumenti colpito dal terremoto, in particolare attraverso il racconto della loro storia, con l'obiettivo di documentare i processi di profonda trasformazione in corso e di favorire la riscoperta, condivisione e ricostruzione dei valori storici, culturali, architettonici ed urbani dei luoghi, attraverso una consapevole rilettura dei processi di modificazione che hanno condotto al contesto attuale. A tal fine, le tecnologie digitali possono offrirsi quali strumenti di eccezionale validità, consentendo la visualizzazione in ogni luogo ed in tempo reale delle informazioni. Uno specifico esito è stato quello della realizzazione di una applicazione di realtà aumentata (AR). Grazie all'integrazione tra la realtà aumentata e le ICT, si sono venute a sviluppare applicazioni di cosiddetta realtà aumentata mobile (Mobile AR). La Mobile AR può essere basata su due differenti approcci: su hardware e su *app* sono le due piattaforme dominanti. Tuttavia, l'implementazione della Mobile AR basata su hardware è nota per essere costosa e priva di flessibilità, mentre quella basata su *app* richiede il download e l'installazione e presenta problematiche per l'implementazione multiplatforma. Tuttavia, con le migliori capacità di comunicazione e calcolo fornite dalle tecnologie 5G, si sta sviluppando una combinazione di entrambe le tecnologie per supportare attività turistiche e culturali. Inoltre, l'emergere delle reti di comunicazione mobile 5G ha il potenziale per migliorare l'efficienza di comunicazione del *Mobile AR dense computing* nell'approccio MEC - *Mobile Edge*

6 <http://incipict.univaq.it/>

Computing. L'acronimo MEC si riferisce alle tecnologie abilitanti che forniscono capacità di calcolo e ambiente di servizio ai margini della rete⁷.

Per ottenere migliori prestazioni, le applicazioni AR mobili di solito utilizzano un approccio di *off-loading* (ad esempio, il *cloud computing*) per accelerare il processo. Tuttavia, l'*off-loading* del calcolo può introdurre un ulteriore ritardo di comunicazione, che avrà un impatto negativo sull'esperienza dell'utente e ne limiterà l'applicazione nelle attuali reti mobili.

Diversi progressi tecnologici hanno iniziato a entrare nel panorama della Mobile AR. In primo luogo, le reti 5G offrono nuove opportunità in quanto forniscono una maggiore larghezza di banda (0.1~1Gb/s) e un ritardo di rete inferiore (1~10ms), che migliora la trasmissione dei dati sulle reti mobili. In secondo luogo, l'introduzione di nuove caratteristiche, come il MEC, la comunicazione *device-to-device* (D2D) e il *network slicing*, offrono un meccanismo di comunicazione adattabile e scalabile, che fornisce ulteriori infrastrutture efficienti per la diffusione e la promozione della Mobile AR. Le reti 5G presto disponibili e il rapido miglioramento delle prestazioni dei dispositivi mobili, quindi, hanno gettato una solida base per la diffusione pratica e l'applicazione della Mobile AR su larga scala.

Nell'ambito del progetto INCIPICT è stato allestito un *test-bed* dimostrativo basato su MEC. Il sistema sfrutta la piattaforma disponibile presso il MEC LAB dell'Università dell'Aquila al fine di validare le capacità dell'architettura MEC di supportare applicazioni dedicate ai servizi AR. Il MEC LAB fornisce un ambiente di rete completo e personalizzabile ed è costituito da 3 nodi distribuiti nella città dell'Aquila: uno nel campus universitario di Coppito, uno nel centro storico della città all'interno di Palazzo Camponeschi, sede del rettorato dell'Università, e l'ultimo ospitato nella sede del Tecnopolo D'Abruzzo. Nell'*hub* di Coppito, più di 15 server fisici sono disponibili e interconnessi utilizzando tecnologie ottiche e wireless per fornire connettività eterogenea tra i nodi fino a 10Gbps per segmento di rete. Il laboratorio ospita anche un network di accesso radio 5G e un core network per implementare lo *slicing* di rete con prestazioni garantite su un'infrastruttura fisica comune, i quali vengono utilizzati per eseguire esperimenti di *edge computing*. La disponibilità di infrastrutture di calcolo distribuite in città permette la sperimentazione di servizi virtuali in reti metropolitane richieste dai servizi AR. Inoltre, è stata sviluppata un'applicazione mobile basata su ARKit di Apple per valutare il servizio. Per sfruttare il sistema sono stati creati alcuni modelli 3D in diverse dimensioni. Questi sono stati poi memorizzati nella piattaforma MEC e resi accessibili dalla rete 5G, minimizzando la latenza e avendo un *throughput* molto elevato al fine di fornire la migliore esperienza all'utente.

7 Kekki et al., «MEC in 5G networks».

Una volta disponibile all'interno dell'applicazione, un utente è in grado di navigare il modello 3D utilizzando la fotocamera del dispositivo mobile⁸.

3. L'APPLICAZIONE: LA RIVISTA SCIENTIFICA ONLINE "DISEGNARECON"

DISEGNARECON "Scientific Journal on Architecture and Cultural Heritage" (ISSN 1828-5961) è una rivista scientifica *online, open access, full english text*, pubblicata dall'Università degli Studi dell'Aquila⁹, su iniziativa e col supporto del gruppo del Disegno ICAR/17 del DICEAA. È indicizzata in Scopus, WoS ESCI, DOAJ (Directory of Open Access Journals), SJR (Scimago Journal & Country Rank). È iscritta nell'elenco ANVUR delle riviste scientifiche per l'Area 08 "Ingegneria civile e Architettura", l'Area 10 "Scienze dell'antichità, filologico-letterarie e storico-artistiche", l'Area 11 "Scienze storiche, filosofiche, pedagogiche e psicologiche". Il sito web della rivista ha oltre 900 visite al mese.

La rivista è semestrale, in full english text, i numeri sono tematici. Tutti gli articoli sono sottoposti a doppia revisione cieca, e pubblicati con licenza CC BY-NC-ND 4.0. Anche tenendo presente le sempre più diffuse tendenze volte all'*open access*, DISEGNARECON pubblica in modalità "Diamond Open Access", cioè i lavori sono liberamente consultabili online e non è richiesto alcun contributo economico agli autori.

Per l'Ateneo dell'Aquila si è trattato della prima iniziativa editoriale online, che ha richiesto un importante lavoro da parte di tecnici, servizi bibliotecari e redazione, in particolare per la predisposizione della piattaforma OJS – a supporto di riviste scientifiche online –, per l'accREDITAMENTO del doi, per il soddisfacimento dei necessari criteri qualitativi (*peer review process*, codice etico e *malpractice*, etc.)

Le caratteristiche di DISEGNARECON di essere una rivista online, cioè il cui funzionamento già prevede l'ausilio del server dell'Università dell'Aquila, la rendono un campo di prova ideale per la sperimentazione. La rivista può essere esperita sia in modalità digitale che a stampa. Pertanto, l'applicazione di realtà aumentata consente di superare i limiti della pagina bidimensionale, collegando contenuti multimediali di ogni tipo. In particolare, essendo una rivista i cui interessi prendono le mosse dall'ambito dei beni culturali tangibili, la AR favorisce la possibilità di aumentare i contenuti con visualizzazioni interattive di modelli 3D navigabili.

8 Shumaker e Lackey, «Virtual, Augmented and Mixed Reality: Applications of Virtual and Augmented Reality», Coluccelli et al., «5G Italian MISE Trial: Synergies Among Different Actors to Create a "5G Road».

9 <http://disegnarecon.univaq.it>

4. CONCLUSIONI

La presente ricerca è in corso e sono state realizzate alcune sperimentazioni, in corso di validazione. Passaggi essenziali sono volti alla standardizzazione della procedura e delle caratteristiche dei contenuti multimediali. Future linee di ricerca riguarderanno la valutazione degli esiti sottoponendo tali pubblicazioni ad un pubblico eterogeneo al quale verrà chiesto di compilare questionari per studiare l'efficacia dei prodotti.

Obiettivo principale è quello di sperimentare un prodotto che coniughi l'editoria tradizionale con multipli livelli di lettura e contenuti eterogenei: sia ulteriori immagini o testi dedicati a differenti profili di fruitori, sia oggetti digitali tridimensionali ed interattivi (modelli 3D, foto panoramiche, video, audio, etc.) che non possono essere ospitati dalla bidimensionalità della pagina.

Inoltre, le pubblicazioni in realtà aumentata possono costituire il prototipo di un prodotto multimediale da presentare presso enti e musei come nuovo strumento divulgativo.

Infine, questo tipo di applicazione può supportare politiche di ricerca volte all'“open science”, così come indicato dalla Commissione Europea¹⁰, consentendo di arricchire le tradizionali pubblicazioni scientifiche con i dati relativi.



Immagine della AR UnivAQ App per la realtà aumentata. L'immagine del documento viene utilizzata come riferimento per la visualizzazione e navigazione del modello 3D.

10 https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/strategy/strategy-2020-2024/our-digital-future/open-science_en

Questa ricerca è supportata dal Governo italiano con delibera CIPE n. 135 (21 dicembre 2012), progetto INnovating City Planning through Information and Communication Technologies (IN-CIPICT).

BIBLIOGRAFIA

- Brusaporci, Stefano. «Della rappresentazione in epoca post-digitale». In *Lineis Descrivere. Sette seminari tra rappresentazione e formazione*, a cura di Alessandro Luigini. Melfi: Libria, 2017.
- Brusaporci, Stefano, Mario Centofanti, e Pamela Maiezza. «MUS. AQ: A digital museum of L'Aquila for the smart city INCIPICT project». In *New Activities For Cultural Heritage*. Cham: Springer, 2017.
- Brusaporci, Stefano, Fabio Graziosi, Fabio Franchi, e Pamela Maiezza. «Mixed Reality Experiences for the Historical Storytelling of Cultural Heritage». In *From Building Information Modelling to Mixed Reality*. Berlino: Springer, 2021.
- . «Remediating the historical city. Ubiquitous augmented reality for cultural heritage enhancement». In *International and Interdisciplinary Conference on Digital Environments for Education, Arts and Heritage*. Berlino: Springer, 2018.
- Brusaporci, Stefano, Fabio Graziosi, Fabio Franchi, Pamela Maiezza, e Francesco Vernacotola. «La memoria dell'effimero e la contingenza del precario». In *La Città Altra. Storia e immagine della diversità urbana*, a cura di F. Capano, M. Pascariello, e M. Visone. Napoli: FedOA—Federico II University Press, 2018.
- Brusaporci, Stefano, e Pamela Maiezza. «Tra Storia e Memoria. Tecnologie avanzate per la (ri) definizione partecipativa del significato dei luoghi nella città storica». In *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*, a cura di A. Luigini e C. Panciroli. Milano: Franco Angeli, 2018.
- Brusaporci, Stefano, Gianfranco Ruggieri, Filippo Sicuranza, e Pamela Maiezza. «Augmented reality for historical storytelling. The INCIPICT project for the reconstruction of tangible and intangible image of L'Aquila historical centre». *Multidisciplinary Digital Publishing Institute Proceedings* 1, n. 9 (2017): 1083.
- Coluccelli, Gabriella, Vincenzo Loffredo, Luca Monti, Maria Rita Spada, Fabio Franchi, e Fabio Graziosi. «5G Italian MISE Trial: Synergies Among Different Actors to Create a “5G Road»». *2018 IEEE 4th International Forum on Research and Technology for Society and Industry*, 2018.
- Dragoni, Aldo F., Ramona Quattrini, Paolo Sernani, e Ludovico Ruggieri. «Real scale augmented reality. A novel paradigm for archaeological heritage fruition». In *International and Interdisciplinary Conference on Digital Environments for Education, Arts and Heritage*, 659–70. Berlino: Springer, 2018.
- Floridi, Luciano. *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*. Berlino: Springer Nature, 2015.
- Gere, Charlie. *Digital Culture*. Londra: Reaktion Books, 2002.
- Jenkins, Henry. *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge: MIT, 2009.
- Kekki, Sami, Walter Featherstone, Yonggang Fang, Pekka Kuure, Alice Li, Anurag Ranjan, e Debashish Purkayastha. «MEC in 5G networks». ETSI white paper, 2018.
- Maldonado, Tomás. *Reale e virtuale*. Milano: Feltrinelli, 2005.
- Manovich, Lev. *Software takes command*. Vol. 5. Londra: A&C Black, 2013.
- Milgram, Paul, e Fumio Kishino. «A taxonomy of mixed reality visual displays». *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems* 77 12 (1994): 1321–29.
- Nofal, Eslam. «Phygital Heritage: Communicating Built Heritage Information through the Integration of Digital Technology into Physical Reality», 2019.
- Ronchi, Alfredo M. *eCulture: cultural content in the digital age*. Berlino: Springer Science, 2009.
- Shumaker, Randall, e Stephanie Lackey, a c. di. «Virtual, Augmented and Mixed Reality: Applications of Virtual and Augmented Reality». Springer, 2014.

Indice

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

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

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