

## Digital Public History e design della partecipazione. Riflessioni e proposte a partire dalla Società Storica Spezzina

Stefano Capezzuto

Università di Pisa

[stefano.capezzuto@gmail.com](mailto:stefano.capezzuto@gmail.com)

**Abstract.** La Società Storica Spezzina è un'associazione ONLUS che si propone di stimolare il rapporto tra gli abitanti della provincia di La Spezia con la propria storia locale, utilizzando tecnologie, strategie e metodi di *Digital Public History*. A questo scopo è stata creata una piattaforma online che vuole essere sia un luogo di incontro tra studiosi e cittadini, sia una sorta di laboratorio in cui sperimentare insieme progetti collaborativi. In quest'articolo, attraverso la nozione di 'design della partecipazione', tenteremo di suggerire un possibile cambio di prospettiva sul ruolo e sull'ambito di competenza del *digital public historian*. Il sito della Società Storica Spezzina ci darà l'opportunità di verificarne le linee teoriche e di avanzare, infine, alcune riflessioni e proposte.

Società Storica Spezzina is a non-profit cultural association which aims to tighten the gap between La Spezia's citizenship and its local history. By means of their website, the association embraces Digital Public History methodology to reach for the wider audience. The site is designed to be the meeting point where amateurs and professional historians can gather to discuss and to work together in some collaborative projects. In this paper, by introducing the concept of 'participation design', we present a different point of view about the role and the skills of a digital public historian. The website of Società Storica Spezzina provides us the opportunity to verify our theoretical hypothesis and to suggest some reflections and proposals.

### Nota al testo

Questo articolo è nato all'interno del corso di *Storia pubblica digitale* dell'Università di Pisa dell'anno accademico 2017-18, coordinato dalla prof.ssa Enrica Salvatori.

Nell'autunno del 2017 l'Associazione Italiana di Public History (AIPH) aveva aperto una *call* pubblica per raccogliere le migliori pratiche di Public History, che sono state in seguito

esaminate e discusse dagli studenti. Stefano Capezzuto e Andrea Pedrotti, per una serie di ragioni che verranno chiarite nelle prossime pagine, hanno scelto di occuparsi della Società Storica Spezzina.

Il testo finale qui presentato, pur essendo il frutto di un'analisi collettiva e di un confronto continuo dei due autori, deve in particolare ad Andrea Pedrotti le parti dedicate alla presentazione della piattaforma web, e a Stefano Capezzuto quelle relative alla discussione teorico-critica.

Gli autori ringraziano la prof.ssa Salvatori per averli consigliati ed incoraggiati nella stesura di questo lavoro.

## Introduzione

Ideare e gestire le modalità di partecipazione del pubblico ai propri progetti resta una delle sfide più impegnative e, al tempo stesso, più stimolanti per un *digital public historian*. Nonostante le sperimentazioni in questo ambito non manchino,<sup>1</sup> il percorso da intraprendere appare oggi ancora incerto e ricco di criticità.

Il nodo centrale del problema non è a nostro avviso rintracciabile nella sola sfera delle “competenze tecniche” (almeno nel modo in cui generalmente viene inteso questo sintagma), quanto in un'incomprensione di base sulle modalità in cui l'informatica e l'umanistica possano lavorare insieme, cioè quali siano i rispettivi campi di azione.

In questo senso è utile leggere cosa afferma Jeffrey Schnapp, fondatore del metaLab all'Università di Harvard, a proposito dei meccanismi di partecipazione in rete: «Le vere sfide, a mio parere, sono quelle che cerco di incorniciare parlando di *Knowledge Design*,<sup>2</sup> dove in questo caso design significa: scomporre un problema in elementi e comprendere in quali di questi è possibile inserire la componente partecipativa. Alcuni progetti di *citizen science*, ad esempio, riescono con grande efficacia a coinvolgere numeri significativi di persone con la passione per uno specifico settore: l'osservazione delle stelle, la meteorologia, le migrazioni degli uccelli, o certe categorie di collezionismo. Ma bisogna costruire, “architettare” con grande intelligenza questi progetti, che molto spesso rischiano di fallire, proprio perché la partecipazione non è monolitica: non funziona allo stesso modo in ogni contesto» 83.

Questa considerazione ci consente di accogliere un più generale cambio di paradigma: cominciare a riconoscere il *public historian*, così come qualsiasi altro umanista digitale, non più

---

1 Per approfondimenti e ulteriori casi di studio, cfr. 83, 83.

2 Con la nozione di *Knowledge Design*, Schnapp sostiene che l'attenzione degli umanisti digitali dovrà spostarsi sempre di più sulla progettazione di modelli di conoscenza, in un ambiente “misto” che abiliti l'incontro tra i diversi saperi. In questo senso, il filologo vede nella stessa espressione Digital Humanities un duplice limite: da un lato l'aggettivo darebbe «l'impressione falsa che gli strumenti digitali, quasi in modo autonomo, siano i veri protagonisti rispetto ai fenomeni culturali e sociali» (83, 20), dall'altro lato il sostantivo ne vincolerebbe in modo troppo netto l'ambito di ricerca.

(o non soltanto) come ad un curatore di contenuti, ma appunto come ad un *designer della conoscenza*, che attinge alla propria “cassetta degli attrezzi” intellettuale in ogni fase di progettazione digitale. Affermare che le metodologie umanistiche siano, in questo senso, davvero *incorporabili* in quelle informatiche vuol dire al tempo stesso riconoscere la tecnologia non come un semplice “strumento”, neutrale ed indipendente, ma «come un modo di analizzare, organizzare e visualizzare la conoscenza tale da influenzare in maniera rilevante il modo in cui quella stessa conoscenza è prodotta e trasmessa» (83, 59).

L'idea che ci guiderà nelle prossime pagine allora è che, per costruire un'architettura partecipativa in grado di generare valore, sia indispensabile il costante ricorso a quelle *tecniche* intellettuali che fanno da sempre parte del repertorio dello storico, cioè l'immaginazione,<sup>3</sup> l'investigazione, l'analisi, il confronto e l'interpretazione critica.

Questo cambio di prospettiva, che vuole far emergere il carattere tecnico delle risorse umanistiche e insieme la componente umana delle tecnologie informatiche, può essere a nostro avviso il vero punto di partenza per superare quella reciproca diffidenza (purtroppo ancora diffusa) tra storici e professionisti del digitale. Com'è evidente, tale impostazione implica che si sia disposti in qualche modo a “sporcarsi le mani” lavorando in gruppi sempre più interdisciplinari, nei quali dev'essere proprio il rispetto per le competenze individuali a richiederne la continua commistione (anche conflittuale).

Il prossimo passo su questa strada sarà allora quello di analizzare alcune pratiche concrete, per comprendere in quali modi sia stato articolato in esse il concetto di partecipazione, e tentare di ricavarne qualche insegnamento.

Schnapp cita, a questo proposito, *Ancient Lives*,<sup>4</sup> un progetto in *crowdsourcing* che ha permesso la trascrizione dei papiri di *Oxyrhynchus* coinvolgendo un gruppo di utenti privi di specifiche competenze di paleografia. Ad ognuno si chiedeva di provare a riconoscere una singola lettera, la cui interpretazione veniva poi revisionata attraverso un sistema di votazione interno: «Questo è un esempio di un buon design: comprende la scala in cui si può agire e stabilisce al giusto livello le competenze richieste. Molte persone, anche giovani studenti, vi hanno preso parte in quanto affascinati da questo *gioco*, che però era appunto portatore di senso» 83.

È, dunque, a partire dal concetto di ‘design della partecipazione’ che abbiamo fin qui proposto che ci occuperemo di analizzare un caso specifico: la piattaforma web della Società Storica Spezzina.<sup>5</sup> Si tratta di un progetto a nostro avviso particolarmente significativo perché mette in scena in modo esemplare la natura complessa dei meccanismi di coinvolgimento degli utenti, la cui specificità non può essere trascurata rispetto ad altri elementi ugualmente

---

3 L'argomento dell'immaginazione in quanto tecnica è stato trattato diffusamente da Pietro Montani (cfr. in particolare 83, 83). Nonostante il nostro articolo sia debitore di tale tesi, l'uso che qui ne facciamo è certamente molto riduttivo e funzionale al contesto.

4 <https://www.ancientlives.org/>

5 <http://sss.labcd.unipi.it/>

fondamentali per il *public historian* (ad esempio, la selezione delle fonti e l'organizzazione rigorosa dei contenuti).

Come vedremo in modo diffuso più avanti, quando prenderemo in esame le singole componenti del sito, dal punto di vista metodologico l'iniziativa appare a prima vista impeccabile: prende avvio da un bisogno concreto (la "fame di storia" della popolazione spezzina), riunisce un'equipe qualificata di storici ed altri professionisti, e sviluppa una serie di strumenti attraverso i quali è possibile collaborare attivamente in molti modi (costruendo mappe e archivi in *crowdsourcing*, lavorando sulla redazione di una bibliografia condivisa, pubblicando contributi e articoli o anche soltanto discutendo sul forum).

Gli "ingredienti" di *Digital Public History* c'erano tutti, eppure mettendoli insieme la partecipazione non si è attivata: ad oltre un anno di distanza, possiamo constatare che nessun utente ha contribuito in modo significativo in nessuna delle modalità messe a sua disposizione. Tutto è rimasto in potenza. Ed è esattamente questa la ragione che ci ha spinti a scegliere di analizzare questo progetto. Crediamo, infatti, che sia più proficuo (ed anche più affascinante) cercare di comprendere ciò che "non funziona" nonostante sembra che sia stato "montato" correttamente, rispetto al fare una rassegna dei casi di successo.

In un breve articolo, significativamente intitolato *Public History: Honest talk about failure*, Matthew Barlow e Margo Shea della Salem State University (Massachusetts) sottolineano come, nonostante la generale consapevolezza dei rischi nel fare *public history*, raramente si discute in modo franco di fallimento e se ne analizzino le cause, sebbene questo possa incoraggiare innovazione, trasparenza e creare più forti relazioni: «In short, how we respond to failed projects is a litmus test for public historians and all practitioners who take commitments to engagement seriously» 82.

Nelle prossime pagine, dopo una breve presentazione della Società Storica Spezzina e dei suoi obiettivi, ci addenteremo in un'analisi generale della piattaforma, soffermandoci poi sui tre progetti a nostro parere più rilevanti. Sarà questa l'occasione per esprimere alcune considerazioni relative all'organizzazione dei contenuti e alla *user experience*, che ci saranno infine utili nella parte conclusiva della recensione, quando ci interrogheremo su cosa non abbia funzionato nel meccanismo partecipativo e cercheremo di dare risposte e suggerimenti.

Confidiamo, inoltre, che scomponendo criticamente la piattaforma della Società Storica Spezzina e valutandone con molta onestà le singole parti, riusciremo a trarne delle indicazioni che possano risultare utili anche ad altri che vogliono occuparsi di design della partecipazione nel campo della *Digital Public History*.

## **La Società Storica Spezzina**

La Società Storica Spezzina è un'associazione senza scopi di lucro fondata nell'ottobre 2016. Il suo intento è la promozione e la valorizzazione della storia locale, mettendo in relazione le istituzioni e la cittadinanza del capoluogo spezzino. Questi obiettivi emergono, in particolare,

dall'articolo 3 dello statuto sotto forma di quattordici punti programmatici,<sup>6</sup> che spaziano dalla definizione e valorizzazione dell'identità culturale, al censimento dei beni, alla promozione di eventi, all'uso di pratiche partecipative come il *fundraising* e il *crowdsourcing*, fino ad arrivare alla facilitazione delle collaborazioni fra università ed enti territoriali.

A questo proposito, nel marzo 2017, è stata stipulata una convenzione tra la Società Storica Spezzina, la Soprintendenza della Liguria, il Comune della Spezia e il Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere dell'Università di Pisa.<sup>7</sup> Grazie ad essa, l'associazione ha intrapreso una fruttuosa collaborazione con alcuni studenti dell'ateneo pisano che ha portato alla costruzione della piattaforma web e all'avvio del progetto *Le Epigrafi dello Spezzino*.

L'associazione è aperta a tutti: tra i membri si trovano sia studiosi qualificati sia appassionati di storia, a riprova dell'assottigliamento causato da internet nella «distinzione tra la ricerca accademica e le pratiche pubbliche» (83, 9). Si tratta di circa settanta iscritti, la cui fascia di età più rappresentativa è quella degli ultracinquantenni. Le iniziative sul territorio promosse finora comprendono visite guidate e conferenze, la cui affluenza si è dimostrata tuttavia scarsa.

La Società Storica Spezzina – si può leggere nella sezione *Chi siamo* del sito – «non intende 'insegnare' la storia, ma rendere partecipe la cittadinanza della 'sua' storia, utilizzando canali sia tradizionali sia digitali».<sup>8</sup> L'impegno dei soci non è poi circoscritto ad uno specifico periodo storico ma riguarda «qualsiasi epoca e qualsiasi fenomeno od oggetto culturale dalle origini ai nostri giorni, dagli insediamenti romani agli stabilimenti industriali dismessi, dai personaggi celebri ai nuovi spezzini immigrati, dalle epigrafi medievali ai libri di conti dei nostri nonni».<sup>9</sup>

Come accennato, l'associazione nasce per intercettare la “fame di storia” riscontrata tra la cittadinanza della Spezia. Un interesse, questo, testimoniato dal proliferare sulla rete di pagine e gruppi Facebook inerenti all'argomento. Per citarne alcuni: *Spezia, le origini e la storia*<sup>10</sup> con 548 membri, *Spezia nell'Ottocento*<sup>11</sup> con 2470 membri, *Il Golfo di La Spezia nel Novecento*<sup>12</sup> con 8804 membri. "

Nell'ultimo periodo, SSS in collaborazione sia con il Comune che la Provincia di La Spezia ha promosso e collaborato ad una serie di iniziative sulla Grande Guerra. Inoltre, assieme al Sistema Museale della Spezia, ha avviato una campagna di digitalizzazione di cartoline inviate dal fronte della Prima Guerra Mondiale. Di ciò, tuttavia, non vi è traccia sulla piattaforma web dell'associazione. Questo va a confermare quello che esporremo più avanti: o il ruolo del sito non è stato recepito ed interiorizzato dai vari soci per via del *design* lontano sia dagli interessi che dalla praticità, oppure si deve anche ipotizzare che il profilo del socio SSS non abbia o l'interesse o la sensibilità nei confronti del web e del suo potenziale sinergico nella narrazione

---

6 Lo statuto è consultabile online all'indirizzo: <http://sss.labcd.unipi.it/chi-siamo/statuto/>

7 <http://sss.labcd.unipi.it/convenzione-tra-la-societa-lo-soprintendenza-il-comune-spe-luniversita-pi/>

8 <http://sss.labcd.unipi.it/chi-siamo/>

9 Ibidem.

10 <https://www.facebook.com/groups/587636201258660/about/>

11 <https://www.facebook.com/groups/487214981307298/about/>

12 <https://www.facebook.com/groups/521750804508840/about/>

della storia.

## La piattaforma web

Il progetto della Società Storica Spezzina si caratterizza per la sua doppia anima, vale a dire la contemporanea presenza di spazi aperti alla consultazione e alla partecipazione da parte del pubblico: due dei pilastri fondanti della *Public History*. Quest'aspetto si concretizza nella piattaforma web dell'associazione, dove essa svolge e presenta la maggior parte delle proprie iniziative.

Il sito – almeno nelle aspettative dei suoi curatori – non vuole pertanto essere inteso come un semplice archivio di lavori accademici ma, piuttosto, come un ambiente aperto, vivo, un'agorà rumorosa e brulicante di attività collaborative: l'obiettivo è quello di una storia partecipata, interessata alle vicende locali in tutte le sue sfaccettature, ed in grado, attraverso conoscenze e competenze di professionisti qualificati, di essere proiettata, poi, sul più ampio sfondo globale assecondando l'asse paradigmatico del *glocale*.<sup>13</sup>



Illustrazione 1: Homepage del sito web

Una prima considerazione da fare è che la piattaforma è stata ben curata graficamente, pur senza troppe pretese: si tratta di una caratteristica non scontata. È, infatti, una tendenza riscontrabile in diversi siti di *Digital Public History* quella di trascurarne gli elementi grafici, compromettendo così anche l'efficacia comunicativa.

Il sito è strutturato in otto macro-sezioni alle quali è possibile accedere grazie al menu sulla sinistra: 1) *Chi Siamo*, 2) *Idee per il Territorio*, 3) *Materiali e Articoli*, 4) *Eventi e Attività*, 5) *Notizie*, 6) *Bibliografia e Biblioteca digitale*, 7) *Mappe*, 8) *Partecipa*. Da queste si prosegue verso le relative sottosezioni. Purtroppo, la scelta di organizzare secondo questo schema il portale non

<sup>13</sup> Cfr. (83, 19).

rende particolarmente piacevole la navigazione che, ostacolata innanzitutto dall'assenza di un pulsante *home* o qualsivoglia collegamento alla sezione superiore<sup>14</sup>, può risultare frustrante per l'utente.

In secondo luogo, anche la scelta dei nomi delle sezioni non è particolarmente efficace, rendendo difficile intuirne il contenuto senza prima averle visitate. Ad esempio, è problematico delineare cosa caratterizzi *Idee per il territorio*, e quale sia la differenza con *Materiali ed Articoli*. Inoltre, la scarsa presenza di contributi, la loro eterogeneità e l'assenza di un testo introduttivo, fanno sì che – anche una volta visitate le sezioni – non sia facile comprendere del tutto la logica che governa tale classificazione.

Il rischio maggiore è di perdere di vista alcuni tra i progetti più interessanti che andrebbero, invece, valorizzati secondo la loro specifica identità. Ciò è accentuato anche dall'assenza di una vera e propria *homepage* generale che riesca a porre in evidenza un particolare elemento (ad esempio, un articolo casuale o la classifica dei contenuti più visitati): in definitiva, uno strumento che invogli l'utente alla navigazione e alla scoperta dei materiali presenti.

A complicare la situazione si aggiunge anche il sistema di tag. Infatti, i contenuti marcati vengono catalogati in uno spazio "altro" rispetto alla normalità del sito. Uno spazio ancora in via di costruzione, in cui si trovano testi provvisori, ed uno sfondo bianco in contrasto al solito colore beige che caratterizza tutte le altre pagine. In definitiva, il sito risulta incerto poiché incerto fin dalla sua stessa base strutturale.



La Pieve di San Venerio

Lascia un commento

(TESTO PROVVISORIO) Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend ac, enim. Aliquam lorem ante, dapibus in, viverra quis, feugiat a, tellus. Phasellus viverra nulla ut metus varius laoreet. Quisque rutrum. Aenean imperdiet. Etiam ultricies nisi vel augue. Curabitur ullamcorper ultricies nisi. Nam eget dui. Etiam rhoncus. Maecenas tempus, tellus eget condimentum rhoncus, sem quam semper libero, sit amet adipiscing sem neque sed ipsum. Nam quam nunc, blandit vel, luctus pulvinar, hendrerit id, lorem. Maecenas nec odio et ante tincidunt tempus. Donec vitae sapien ut libero venenatis faucibus. Nullam quis ante. Etiam sit amet orci eget eros faucibus tincidunt. Duis leo. Sed fringilla mauris sit amet nibh. Donec sodales sagittis magna. Sed consequat, leo eget bibendum sodales, augue velit cursus nunc.

Illustrazione 2: Pagina raggiunta tramite il tag "Lapieve"

---

14 L'unico modo per ritornare alla homepage una volta caricata la sezione *Le Epigrafi dello Spezzino* è di affidarsi alla barra degli indirizzi o il pulsante indietro del browser.

## Tre progetti

All'interno del sito sono presenti tre idee particolarmente interessanti, su cui ci soffermeremo nei prossimi paragrafi: le *Epigrafi dello Spezzino*, la *Bibliografia e Biblioteca digitale* e la *Carta delle emergenze antiche rimaste*. Si tratta di tre progetti che accettano a pieno la loro identità digitale e tentano di legarsi in maniera concreta con i punti di forza della *Digital Public History*, ma che tuttavia risultano attualmente penalizzati da un cattivo posizionamento nella piattaforma.

Tra il resto del materiale reperibile sul sito ci sono gli articoli e le tesi di laurea che, sebbene correttamente digitalizzati e ripubblicati online, non sfruttano però a pieno le potenzialità del web. A nostro avviso, la Società Storica Spezzina non si è impegnata nel renderli più interattivi o accessibili, in definitiva, nel trasformarli in veri prodotti di *Digital Public History*. Rimangono oggetti nella rete, e non parte di essa.

### *Le Epigrafi dello Spezzino*

La pagina introduttiva del progetto *Le Epigrafi dello Spezzino* delinea gli obiettivi dell'iniziativa: «La Società Storica Spezzina, che intende promuovere gli studi attinenti alla storia della Spezia e di dare spazio alla ricerca, alla conservazione, alla valorizzazione del materiale storico ed archeologico relativo alla sua storia e a quella del suo territorio, promuove in stretto contatto con il Laboratorio di Cultura Digitale dell'Università di Pisa, la raccolta sistematica di tutte le epigrafi di ogni epoca sparse nel territorio dello spezzino»<sup>15</sup>.

Come sottolineato da Enrica Salvatori<sup>16</sup>, una delle caratteristiche più innovative e dunque più proprie della *Public History* è la creazione di un processo partecipativo proprio nella costruzione dell'analisi storica – o perlomeno nel processo di raccolta dei dati – spesso ad esclusivo appannaggio dello storico professionista. Anche la creazione del database delle epigrafi si propone come esperimento di *crowdsourcing*: «Si tratta un progetto di storia condivisa in quanto mira a rendere i cittadini consapevoli del patrimonio culturale della propria città e partecipi della sua storia; è altresì progetto che prevede un lavoro distribuito, in quanto chiede ai cittadini stessi di raccogliere parte dei dati necessari alla riscoperta del patrimonio culturale. Le sue azioni si intrecciano rafforzandosi vicendevolmente: il lavoro condiviso alimenta e rafforza la partecipazione pubblica»<sup>17</sup>.

Dunque, il progetto prevede la costruzione e l'ampliamento, attraverso un lavoro distribuito, di un database delle epigrafi che abitano la città di La Spezia. *Le Epigrafi dello Spezzino* mira contemporaneamente sia alla creazione di un catalogo che preservi la memoria storica e la renda pronta e disponibile come fonte per successivi ed ulteriori studi, sia alla divulgazione e valorizzazione della storia locale proprio tra gli abitanti del territorio spezzino, ideali attori del recupero del materiale.

---

<sup>15</sup> <http://rb.labcd.unipi.it/>

<sup>16</sup> Cfr. 83.

<sup>17</sup> <http://rb.labcd.unipi.it/>

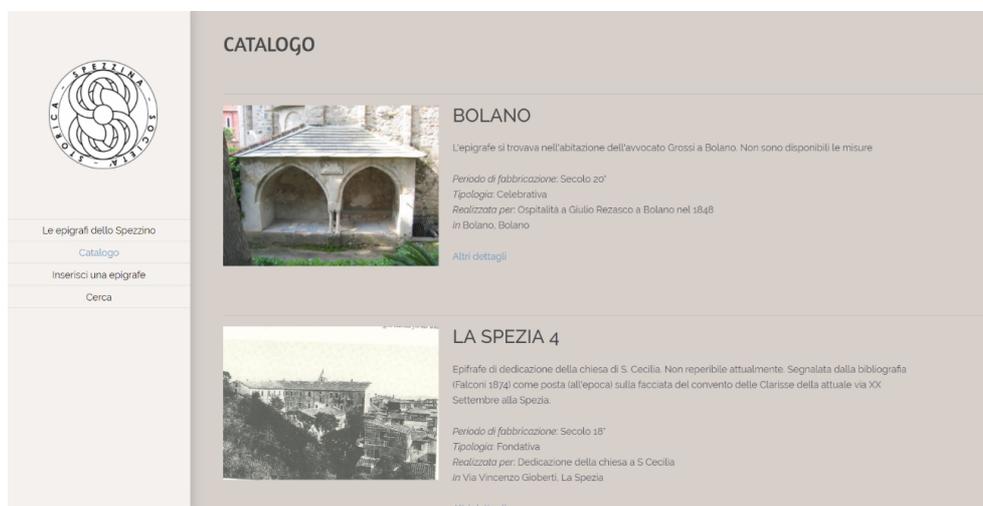


Illustrazione 3: Catalogo del progetto

In concreto, l’iniziativa curata da Rachele Bizzarri ed Elisa Pareo, si compone di una pagina introduttiva, una in cui navigare il catalogo, una tramite la quale inserire le epigrafi non ancora schedate e, infine, una pagina dalla quale effettuare le interrogazioni del database.

I dati visualizzabili per ogni epigrafe sono numerosi e scrupolosamente raccolti. È poi possibile geo-referenziare, tramite un sistema di informazione geografica (GIS)<sup>18</sup>, l’epigrafe in modo da collocarla su una mappa liberamente esplorabile. In fase di inserimento, le indicazioni fornibili sono innumerevoli (e alcune forse eccessive): l’interlinea, i margini, la lunghezza media della linea, il tutto da riportare in millimetri; un altro elemento sicuramente positivo è la possibilità di allegare documentazione fotografica e video delle epigrafi.

Il progetto di catalogazione si inserisce nell’ambito degli *invented archives*, «ossia le collezioni *ex-novo*, dette “inventate” non perché fantasiose, ma perché create in formato digitale senza che ci sia stato un deposito fisico presso un ente deputato istituzionalmente alla loro raccolta e alla conservazione» (83, 83). Numerosi e riusciti sono gli esempi sulla rete come il *September 11 Digital Archive*<sup>19</sup> che raccoglie le testimonianze dirette ed indirette degli attacchi terroristici dell’11 settembre 2001, o il progetto *Gulag: Many Days, Many Lives*<sup>20</sup> che ricorda le condizioni di vita nei gulag tra il 1917 ed il 1988 o il singolare *Quilt Index*<sup>21</sup> che raccoglie 90.000 record di *quilt* e relative storie e tradizioni. Sul suolo italiano si consideri il progetto *Memoro, la banca*

18 Per un approfondimento sul tema delle mappe digitali, cfr. 83.

19 <http://911digitalarchive.org/>

20 <http://gulaghistory.org/>

21 <http://www.quiltindex.org/>

della memoria<sup>22</sup> che si impegna a raccogliere testimonianze delle esperienze e dei racconti di vita delle persone nate prima del 1950.

*Le Epigrafi dello Spezzino* risulta essere uno dei progetti meglio riusciti presenti sulla piattaforma. Tuttavia, le vere potenzialità rimangono oggi inesprese in quanto il numero totale delle iscrizioni catalogate resta molto esiguo (ed anche la qualità delle fotografie presenti non ne consente una lettura completa).

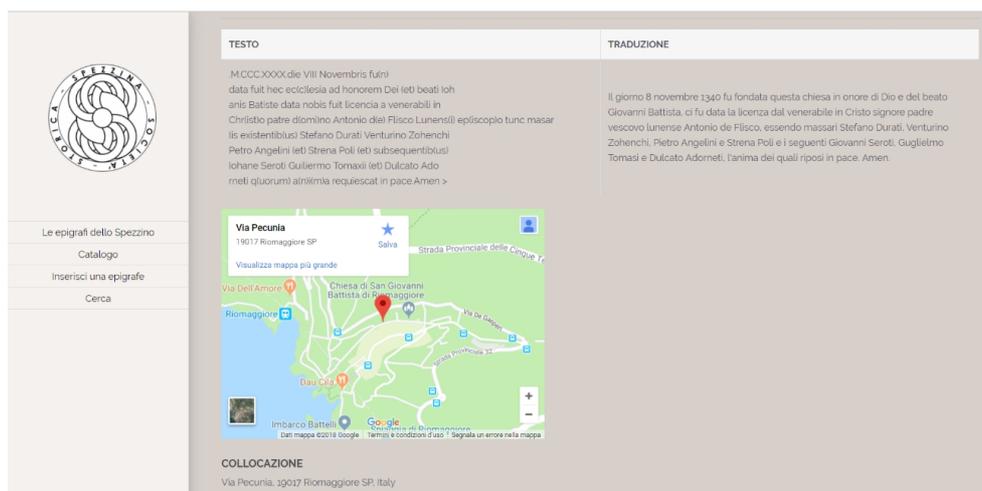


Illustrazione 4: Particolare di una pagina dedicata ad un'epigrafe

### ***Bibliografia e Biblioteca digitale***

La sezione *Bibliografia e Biblioteca digitale* raccoglie in sé un ampio elenco di citazioni bibliografiche relative alla storia di La Spezia e del suo territorio ripartite tra *Fonti e Studi*. La catalogazione è realizzata tramite lo strumento di ricerca open source Zotero<sup>23</sup>, un software sviluppato dal *Center for History and New Media* della George Mason University che permette la creazione e la gestione di bibliografie digitali.

Anche questo progetto risulta tra i più convincenti in quanto riesce a rielaborare uno strumento proprio dello storico analogico e, ri-declinandolo al contesto digitale, ne crea una versione migliorata, più efficace e condivisibile. Un'idea che riesce a sfruttare opportunamente le potenzialità del web, risultando così un buon prodotto di *Digital Public History*. Difatti, uno strumento tale, prepara una bibliografia di fondo con la quale lo storico interessato all'argomento può confrontarsi semplificando, ma non sostituendo, la fase iniziale di

<sup>22</sup> <http://www.memoro.org/it/index.php>

<sup>23</sup> <https://www.zotero.org/>

individuazione delle fonti. Inoltre, quando possibile<sup>24</sup>, i testi vengono caricati integralmente nella “biblioteca digitale” del sito, in modo da essere disponibili all’intera comunità.

La partecipazione al progetto è libera: ogni utente, una volta registrato il proprio account su Zotero e approvata l’iscrizione al relativo gruppo<sup>25</sup>, può contribuire aggiungendo elementi alla bibliografia. Finora, tuttavia, non è presente nessun altro partecipante al di fuori dei promotori della piattaforma.

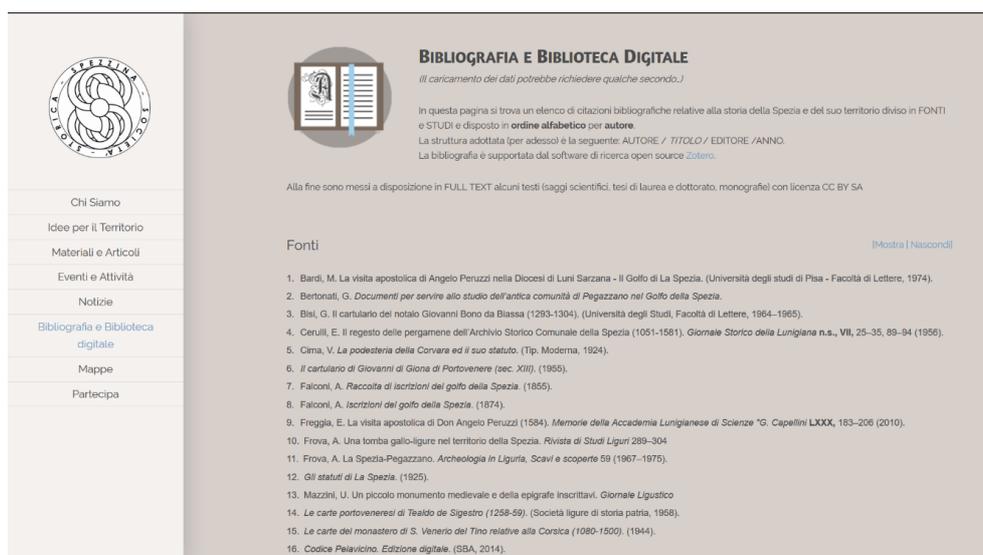


Illustrazione 5: La pagina “Bibliografia e Biblioteca digitale”

### *Carta delle emergenze antiche rimaste*

Analogamente a quanto già evidenziato nei confronti della bibliografia, la *Carta delle emergenze antiche rimaste*, a cura di Nikhil Das e Marco Golinelli, compie con successo la rielaborazione di uno degli strumenti più propri dello storico analogico: la mappa.

Accedendo alla pagina, è possibile navigare all’interno della carta geografica digitale e cliccare sui vari punti di interesse, che rimandano a loro volta a link di approfondimento dove sono raccolti materiali fotografici, articoli e altri documenti storici digitalizzati, accompagnati da descrizioni dei luoghi. È così possibile visitare a distanza i resti di antiche abitazioni, mura medievali, portali e chiese.

La stessa metodologia di lavoro si riscontra in altri progetti di *Digital Public History*, come

<sup>24</sup> Saggi scientifici, tesi di laurea e monografie con licenza CC BY SA.

<sup>25</sup> [https://www.zotero.org/groups/721330/spezia\\_e\\_dintorni](https://www.zotero.org/groups/721330/spezia_e_dintorni)

*FastiOnline*<sup>26</sup>, un'iniziativa della *International Association of Classical Archaeology* (AIAC) e del *Center for the Study of Ancient Italy of the University of Texas at Austin* (CSAI) che mette a disposizione due differenti database geolocalizzati, contenenti documentazione relativa agli scavi e allo stato di conservazione di reperti nelle aree dell'Impero Romano.

In questa veste digitale, la mappa ha la possibilità di aprirsi ad un processo collaborativo con gli utenti che, attraverso il forum, possono ampliare i materiali presenti nelle pagine di approfondimento o segnalare altri luoghi e reperti. Purtroppo, anche in questo caso, va rilevato che non c'è stata un'attiva partecipazione da parte di nessuno e che il forum risulta ad oggi disabitato.

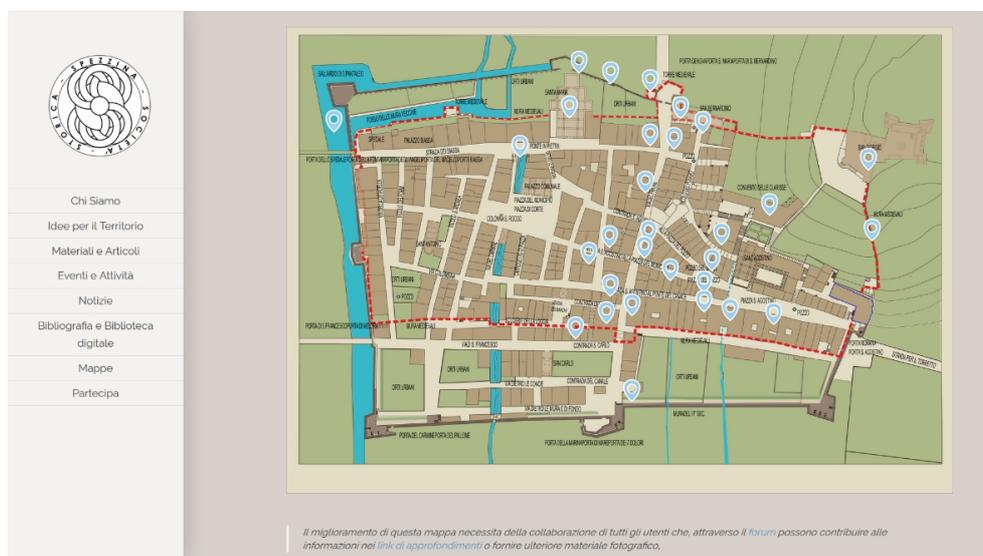


Illustrazione 6: La pagina con la mappa digitale

## Conclusioni

Dopo aver esplorato insieme i vari progetti presenti nel sito, cerchiamo di avanzare delle ipotesi sulla mancata partecipazione da parte del pubblico. Alcune di queste le abbiamo già in parte accennate.

Il problema centrale delle *Epigrafi dello Spezzino* è duplice: da un lato la scelta di “nasconderle” all'interno di un'altra sezione dal titolo poco caratterizzante (*Materiali e articoli*), dall'altro l'averle tecnicamente poste in un sito diverso da quello principale, rendendo macchinoso per l'utente il passaggio dall'uno all'altro.

Anche la *Bibliografia e Biblioteca digitale*, dal punto di vista del design della partecipazione, non

<sup>26</sup> <http://www.fastionline.org>

è esente da problemi. Difatti, le varie voci che lo compongono non sono organizzate secondo alcun criterio tematico, né sono accompagnate da brevi descrizioni che le introducano. Questa carenza fa sì che la bibliografia non si apra in maniera totalmente trasversale al pubblico ma rimanga rivolta soprattutto agli specialisti, che in qualche misura già conoscono gli studi e gli autori citati. Il risultato è quello di un elenco piuttosto statico e autoreferenziale, sebbene ricco e sicuramente autorevole. D'altronde, nella stessa pagina del database bibliografico, non è indicato in modo chiaro se sia possibile collaborarvi attivamente e attraverso quali modalità, dando quindi per scontato che da un lato l'utente comprenda da solo come utilizzare Zotero, dall'altro che sia consapevole della possibilità di iscriversi al gruppo di lavoro.

Criticità simili possono essere rilevate anche per la parte relativa alla *Carta delle emergenze antiche rimaste*, che ha un alto potenziale partecipativo (chiunque in possesso di uno smartphone potrebbe inviare una segnalazione), ma prevede un'iter lento e forse poco adatto al momento storico presente: richiesta d'iscrizione al forum, presentazione dell'utente, invio dei materiali multimediali e indicazione del luogo dove sono stati raccolti, approvazione e, infine, pubblicazione.

A partire da queste riflessioni, possiamo allora provare a stilare una lista – assolutamente provvisoria e da verificare “sul campo” – di alcuni punti su cui potrebbe concentrarsi il lavoro della Società Storica Spezzina e che potrebbero forse essere utili per altri *public historian*.

1. Diventare designer. La piattaforma della Società Storica Spezzina conferma l'impossibilità di identificare una procedura partecipativa standard che sia funzionale ad ogni progetto di *Digital Public History*. Se, ad esempio, in alcuni casi la creazione di un forum può essere una scelta proficua, in altri casi – come questo – può rivelarsi una decisione controproducente. Capire come comportarsi richiede allora innanzitutto la capacità di porsi in ascolto e in dialogo con la comunità di riferimento. In questo senso il *digital public historian* deve essere (anche) un designer, che utilizza la propria immaginazione come una tecnica per creare scenari adatti ai soggetti da coinvolgere. Che l'interesse per la storia spezzina esista da parte di molti è testimoniato, come abbiamo visto, dai numerosi e popolati gruppi Facebook. Prenderne atto non significa accettare acriticamente che quello debba essere il luogo dove attivare ogni processo collaborativo, ma capire davvero come entrare in contatto con una comunità già presente e attiva. Da questo punto di vista molto potrebbe essere fatto, dalla narrazione sui social media dei lavori in corso all'ideazione di specifiche *call* per la raccolta di materiali (su questo, tra l'altro, si potrebbero sfruttare accordi con istituzioni ed enti pubblici e privati che prevedano un premio o un riconoscimento per i partecipanti).
2. Aprirsi (al rischio). Sebbene il lavoro del *public historian* comprenda l'elaborazione di regole chiare sulle modalità e i limiti del coinvolgimento degli utenti, è al tempo stesso necessario riconoscere la natura intrinsecamente dinamica della partecipazione digitale. Se accettare come presupposto che qualsiasi interazione sia portatrice di valore è quantomeno ingenuo, limitarne le possibilità ad un set di azioni fisse non è la

scelta migliore. Molto spesso, infatti, l'innovazione si cela proprio nell'intervento imprevisto di un utente, che porta talvolta a rimettere in discussione la fisionomia dell'intero progetto.

3. Montare, smontare e rimontare. A partire da quanto appena detto, un progetto autenticamente partecipativo dovrà stabilire dei parametri chiari, ma al tempo stesso porre le condizioni - innanzitutto tecniche - affinché sia possibile in ogni momento intervenire creativamente. Ciò significa che nessuna piattaforma digitale può essere contemplata come un'opera, ma piuttosto riconosciuta come parte di un processo e disponibile a riconfigurarsi in forme nuove. In questo senso, il fallimento può essere più produttivo del successo perché offre la possibilità di capire come strutturare la nuova identità imparando dagli errori commessi. La Società Storica Spezzina ha una grande opportunità in questo senso, che sarebbe un peccato trascurare.
4. Misurare la partecipazione. Va infine detto che, anche quando si ottengono riscontri e consensi dal pubblico tali da supporre che si stia andando nella direzione giusta, vale la pena soffermarsi ad analizzare i dati. Un equivoco da fugare subito è che l'elemento quantitativo sia assumibile di per sé come parametro di valutazione: sebbene, infatti, l'assenza di utenti attivi sia un segnale certo di mancata partecipazione, un alto indice di coinvolgimento non ci dice se esso stia davvero perseguendo le finalità del progetto. "Misurare" la partecipazione vuol dire allora anche cercare di comprenderla in relazione agli obiettivi.

A tutti i punti sopra elencati va aggiunto che è forse mancata finora la presenza di un team interdisciplinare che lavorasse a tempo pieno alla piattaforma (comprensivo di esperti di comunicazione per la promozione delle attività e di redattori che si occupassero di revisionare i contenuti proposti dagli utenti).

Abbiamo qui provato ad elencare soltanto alcuni degli spunti possibili per far ripartire il progetto della Società Storica Spezzina e che speriamo possano essere utili ad altre iniziative simili. A prescindere, comunque, dalle precise scelte che gli organizzatori dell'associazione potranno compiere nel prossimo futuro, siamo certi che un suo eventuale processo di rinnovamento dovrà guardare alla partecipazione del pubblico come ad una delle più grandi, e complesse, opportunità per la *Digital Public History*.

## References

1. Barlow, Matthew, e Margo Shea. 2015. «Public History: Honest Talk About Failure». *The American Historian*, maggio, 28–30.
2. Bonacini, Elisa. 2012. «Il museo partecipativo sul web: forme di partecipazione dell'utente alla produzione culturale e alla creazione di valore culturale / The participatory museum on the Web: forms of user participation in cultural production and the creation of cultural value». *Il Capitale Culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage* 0 (5): 93–125. <https://doi.org/10.13138/2039-2362/201>.

3. Capezzuto, Stefano. 2017. «Il design della conoscenza. Intervista a Jeffrey Schnapp». *il lavoro culturale* (blog). 6 ottobre 2017. <http://www.lavoroculturale.org/intervista-a-jeffrey-schnapp/>.
4. Cauvin, Thomas. 2016. *Public History: A Textbook of Practice*. Routledge.
5. Dickel, Sascha, e Martina Franzen. 2016. «The “Problem of Extension” Revisited: New Modes of Digital Participation in Science». *Journal of Science Communication* 15 (1): A06.
6. Jessop, Martyn. 2013. «Dynamic Maps in Humanities Computing». *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science* 8 (3). <https://humanit.hb.se/article/view/117>.
7. Montani, Pietro. 2010. *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza.
8. Montani, Pietro. 2017. *Tre forme di creatività: tecnica, arte, politica*, Cronopio.
9. Noiret, Serge. 2012. «Un centro per la “public history”». *Historia Magistra: rivista di storia critica* 10 (3): 162–67. <https://doi.org/10.3280/HM2012-010016>.
10. Noiret, Serge. 2015. «Storia contemporanea digitale». In *Il web e gli studi storici guida critica all'uso della rete*, a cura di Rolando Minuti, 267–300. Studi Superiori. Carocci. <http://cadmus.eui.eu/handle/1814/36956>.
11. Salvatori, Enrica. 2017a. «L'edizione digitale di fonti storiche: nuove opportunità, nuovi problemi, nuove figure». In *Edito, inedito, riedito. Saggi dall' XI Congresso degli Italianisti Scandinavi, Università del Dalarna – Falun, 9-11 giugno 2016*. Pisa University Press. <https://arpi.unipi.it/handle/11568/877244#.WnMBt6jiY2w>.
12. Salvatori, Enrica. 2017b. «Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina». *RiMe - Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, dicembre 2017. [https://www.academia.edu/35561253/Digital\\_Public\\_History\\_la\\_nuova\\_strada\\_di\\_una\\_antica\\_disciplina](https://www.academia.edu/35561253/Digital_Public_History_la_nuova_strada_di_una_antica_disciplina).
13. Schnapp, Jeffrey. 2014. «Knowledge Design. Incubating New Knowledge Forms / Genres / Spaces in the Laboratory of the Digital Humanities». In *Herrenhausen Conference*. Hannover: VolkswagenStiftung. [http://jeffreyschnapp.com/wp-content/uploads/2011/06/HH\\_lectures\\_Schnapp\\_01.pdf](http://jeffreyschnapp.com/wp-content/uploads/2011/06/HH_lectures_Schnapp_01.pdf).
14. Schnapp, Jeffrey. 2015. *Digital Humanities*. A cura di Maria Grazia Mattei. Meet the media guru. Milano: Egea.
15. «Ancient Lives». s.d. Consultato 1 febbraio 2018. <https://www.ancientlives.org/>.
16. «FastiOnline». s.d. Consultato 1 febbraio 2018. <http://www.fastionline.org/>.
17. «Gulag: Many Days, Many Lives». s.d. Consultato 1 febbraio 2018.

- <http://gulaghistory.org/about>.
18. «Memoro - Per non dimenticare». s.d. Consultato 1 febbraio 2018.  
<http://www.memoro.org/it/index.php>.
19. «September 11 Digital Archive». s.d. Consultato 1 febbraio 2018.  
<http://911digitalarchive.org/>.
20. «Società Storica Spezzina – Insieme per “fare storia”». s.d. Consultato 1 febbraio 2018.  
<http://sss.labcd.unipi.it/>.
21. «The Quilt Index». 2003. Text. The Quilt Index. 6 ottobre 2003.  
<http://quiltindex.org>.