



Volume finanziato con il contributo del Centro di Ricerca HistoryLab dell'Università degli Studi di Teramo.



DIGITAL HISTORY

TEACHING, RESEARCH, HERITAGE

a cura di

FRANCESCA FAUSTA GALLO





©

ISBN
979-12-218-2298-4

PRIMA EDIZIONE
ROMA 28 NOVEMBRE 2025

*A Lucia,
venuta al mondo anche grazie a HistoryLab*

INDICE

- 11 *Prefazione*
Francesca Fausta Gallo

SEZIONE I. DIDATTICA

- 17 *IA tra arti visive e didattica: il caso Lance Weiler*
Martina Leone, Chiara Di Carlo
- 31 *Realtà virtuale e realtà aumentata per la valorizzazione e la divulgazione delle collezioni museali d'ateneo. Il caso del Museo dei saperi e delle mirabilia siciliane dell'Università di Catania*
Marilisa Yolanda Spironello, Silvia Majorana, Germana Barone, Antonella Bertino, Raissa Garozzo, Gloria Russo, Cettina Santagati, Filippo Stanco, Diego Sinitò
- 65 *Un approccio metodologico di pedagogia del patrimonio: un percorso tattile-sensoriale sulla storia dell'araldica attraverso lo stemma Requesenz*
Rita Valenti, Concetta Aliano, Emanuela Paternò
- 85 *Storia, digitalizzazione e sbocchi professionali*
Martina Corona e Giulia Panzanelli

- 105 *Informatica di oggi per raccontare l'informatica di ieri*
Giovanni A. Cignoni, Emanuele Lenzi, Nicolò Pratelli, Federico Talarico

SEZIONE II. RICERCA

- 129 *Le tecnologie digitali applicate alla ricerca storica: la Puglia in guerra nel novecento*
Arcangelo Teofilo
- 143 *Il paesaggio sonoro come patrimonio culturale: il progetto Soundsirc*
Mario Fiorillo
- 157 *Digitalization and valorization of the acoustic intangible cultural heritage: the Soundsirc project*
Alessandro Ricciutelli, Mariano Pierantozzi, Paolo Zazzini
- 167 *Asp-arte storia performance. Uno strumento digitale per lo studio delle arti performative a L'Aquila in età moderna.*
Valentina Panzanaro
- 187 *La digitalizzazione degli incunaboli e delle cinquecentine dell'Accademia Pontaniana di Napoli: la metadattazione a favore della ricerca e dell'interoperabilità*
Stefania Conte, Andrea Mazzucchi, Leonardo Merola, Guido Rossi, Augusto Tortora
- 205 *Risorse elettroniche per la storia e la conoscenza delle biblioteche italiane*
Loretta De Franceschi
- 223 *Archivi digitali e motori di ricerca: metadati, organizzazione e serendipità*
Manfredi Scanagatta

SEZIONE III. PATRIMONIO CULTURALE

- 249 *Conoscenza, valorizzazione e fruizione in Calabria: l'uso delle tecnologie digitali per i beni archeologici calabresi*
Chiara Capparelli
- 267 *Dai documenti ai monumenti: da campocasoli.org al Memoriale dell'ex campo di concentramento fascista di Casoli: un percorso di valorizzazione patrimoniale attraverso la digital history*
Giuseppe Lorentini
- 287 *Raccontare con il digitale la storia culturale dell'opera verdiana al Museo Egizio di Torino: il caso studio della mostra transmediale "Aida: figlia di due mondi"*
Vittoria Majorana
- 299 *Gli archivi comunali e la digitalizzazione archivistica: il caso dell'archivio comunale di Isola del Gran Sasso*
Riccardo De Robertis, Carmine Christian Ruocco, Paola Tagliente
- 309 *Osservatorio Museale Regionale. Monitoraggio delle performance dei musei campani*
Nicola Urbino
- 327 *Il patrimonio culturale alla conquista dell'ubiquità*
Paolo Güll

PREFAZIONE

FRANCESCA FAUSTA GALLO*

Nel 2021, presso l'Università degli Studi di Teramo, veniva istituito il Centro di Ricerca HistoryLab, dedicato alla ricerca storica e alla promozione del patrimonio culturale, con l'intento di operare anche in collaborazione e per conto delle amministrazioni locali, di enti pubblici e privati, con le scuole, con le imprese. Il Centro si è presto affermato come luogo di riflessione e di elaborazione critica sul ruolo della storia nella società odierna e sull'importanza che la conoscenza del passato svolge nel mondo della comunicazione e nella valorizzazione culturale dei territori.

All'interno del Centro, tuttavia, sempre più spazio hanno iniziato ad avere progetti e prodotti di ricerca realizzati con l'utilizzo delle tecnologie digitali; abbiamo, perciò, cominciato a riflettere sull'opportunità di organizzare un convegno per confrontarci con chi, come noi, stava sviluppando analoghi interessi.

La risposta alla *call for papers* è stata sorprendente: le oltre 50 proposte ci hanno confermato che la nostra esigenza di confronto su questi temi era assai diffusa e coinvolgeva studiosi di varia formazione (storici, giuristi, informatici, storici dell'arte); di diverso profilo professionale (accademici, insegnanti, liberi professionisti, museologi); di varia provenienza geografica. La riflessione sulla Digital History, che pur è rimasta centrale nel convegno, si è allargata alle Digital Humanities e, pertanto, è stato necessario costruire delle sessioni che fossero omogenee

* Direttrice del Centro di Ricerca HistoryLab (Università degli Studi di Teramo)

ma, nello stesso tempo, in grado di restituire un ventaglio di temi, esperienze e problemi capaci di alimentare un dibattito che si auspica vivace e costruttivo. Il convegno è stato, così, articolato in tre sessioni, le stesse che riproponiamo nel volume: Didattica, Ricerca e Patrimonio.

Nella prima sessione si è focalizzata l'attenzione alle esperienze promosse in vari contesti educativi (scuole, università, associazioni, musei, ecc.) dove, grazie all'uso delle tecnologie digitali, sono stati sperimentati nuovi approcci didattici e formativi nel campo delle discipline umanistiche.

Nella seconda, sono state presentate delle ricerche storiche e sul patrimonio culturale materiale e immateriale, in corso o già concluse, per le quali è stato essenziale il supporto degli strumenti digitali (GIS, IA generativa, NFT, ecc.). Non poteva che essere centrale, poi, una riflessione sull'uso delle fonti e sulle opportunità offerte dagli strumenti digitali nella loro gestione e per la creazione di archivi digitali.

Gli interventi che hanno trovato collocazione nella sessione dedicata al Patrimonio culturale, infine, si sono soffermati soprattutto sugli aspetti della valorizzazione, della tutela e della divulgazione dei beni storici e culturali, materiali e immateriali.

La ricchezza dei contributi è restituita dal presente volume che, oltre alle ricerche in corso, pone l'attenzione su alcune questioni di ordine teorico e pratico in merito al dialogo tra gli storici e, più in generale, tra le discipline umanistiche e le ICT. Le tecnologie digitali rappresentano, senza dubbio, uno straordinario strumento e un assai utile supporto per le ricerche storiche in quanto agevolano l'accesso alle fonti, l'archiviazione e la gestione di dati e informazioni. Ma c'è un altro aspetto assai importante da considerare: la ricerca scientifica ha sempre più bisogno di trovare strumenti di comunicazione idonei per divulgare i suoi risultati a pubblici sempre più vasti, e le discipline umanistiche hanno trovato nelle tecnologie digitali degli straordinari mezzi di divulgazione e di condivisione dei risultati della ricerca.

Diversi contributi hanno, tuttavia, dimostrato che l'utilizzo delle ICT nelle *Humanities* va ben oltre l'intento divulgativo: non soltanto l'uso didattico di strumenti digitali dalle molteplici possibilità applicative si rivela prezioso per un approccio più coinvolgente, capace di avvicinare gli studenti, fin dalle scuole dell'obbligo, allo studio della storia, solitamente

avvertita come “noiosa” e “inutile”; ma le tecnologie digitali consentono di rispondere a nuovi interrogativi, aprendo filoni di ricerca un tempo neanche immaginabili, di gestire ed acquisire in maniera più celere ed efficace dati e informazioni, di interagire con studiosi di ogni parte del mondo, implementando e arricchendo studi e ricerche in tempo reale. Le nuove tecnologie, quindi, non sono solo strumenti a supporto della ricerca, ma possono influenzare modalità di approccio, categorie interpretative, finanche le stesse domande da cui muovono le ricerche.

Un mutamento di paradigma su cui bisogna riflettere e interrogarsi, valorizzandone gli aspetti positivi senza trascurarne, tuttavia, rischi e limiti.

Uno dei problemi che è emerso durante la discussione è, ad esempio, quello legato alla necessità di riconoscere queste “nuove” figure di “storici digitali” che nel contesto internazionale hanno già guadagnato una propria dignità accademica mentre da noi faticano a trovare una collocazione. I giovani studiosi, infatti, anche nelle discipline più propriamente umanistiche, hanno delle competenze digitali sempre più sviluppate e che influenzano, spesso, la scelta e i risultati delle loro ricerche che finiscono con l’essere difficilmente collocabili nelle rigide maglie dei “settori scientifico disciplinari” che condizionano il reclutamento universitario. Certo, si possono aprire nuove prospettive occupazionali e sbocchi lavorativi prima impensabili, oppure bisogna guardare al di fuori dei confini nazionali, dove queste skills sono apprezzate e sempre più richieste, ma è chiaro che è necessario trovare delle soluzioni anche all’interno dell’accademia italiana.

Un cenno, infine, va fatto alla crescente importanza che assume il lavoro d’équipe, anche questo un aspetto nuovo nel campo della ricerca storica, tradizionalmente portata avanti da singoli ricercatori e che, invece, come molte delle relazioni qui presentate dimostrano, diventa una prassi sempre più diffusa dove competenze e saperi diversi si confrontano e si supportano per realizzare progetti e ricerche sempre più complessi e innovativi.

SEZIONE I
DIDATTICA

IA TRA ARTI VISIVE E DIDATTICA: IL CASO LANCE WEILER*

CHIARA DI CARLO, MARTINA LEONE**

*It is true, we shall be monsters, cut off from all the world;
but on that account we shall be more attached to one another.*

Mary Shelley, *Frankenstein*.

1. Introduzione

Il presente contributo propone un approccio sperimentale nell'utilizzo dell'intelligenza artificiale come strumento didattico per l'insegnamento delle arti visive. Nello specifico, si concentra sull'insegnamento della Storia dell'arte, disciplina che oggi affianca ai metodi tradizionali nuovi approcci scientifici e tecnologici⁽¹⁾.

2. Il caso Lance Weiler e l'integrazione dell'IA nella didattica

Un esempio significativo dell'integrazione tra arte e tecnologia risale al 14 luglio 1995, quando il Musée du Louvre di Parigi fu tra i primi

* Ringraziamo Lance Weiler per aver subito accettato di presentare in Italia per la prima volta, per mezzo della nostra indagine, il suo metodo didattico, già ampiamente sviluppato, promosso, e dibattuto negli Stati Uniti d'America. Parte delle informazioni qui pubblicate sono frutto di comunicazioni orali intercorse con l'interessato. Il contributo è il risultato di un lavoro che coinvolge media sonori e audiovisivi, e pertanto, sebbene si cercherà di chiarire tali contenuti per mezzo di trascrizioni letterali e fotografie originali, si suggerisce il collegamento ai link di rimando in nota.

** Dottoranda di Ricerca in Studi storici dal Medioevo all'Età Contemporanea - Università degli Studi di Teramo

(1) Sul tema si vedano i più aggiornati L. TAIUTI 2001; M. MANCUSO 2018; F. CONTE 2018; C. CANALI 2024.

musei a riconoscere le potenzialità dell'esistenza del museo 'online', rendendolo accessibile a un pubblico globale. Il successo del sito, che nel 1998 contava già 3,5 milioni di visitatori – di cui il 9% dichiarò di aver scelto di visitare il museo grazie al canale digitale – testimonia l'importanza dell'innovazione tecnologica per l'ampliamento dell'accesso e della fruizione del patrimonio culturale⁽²⁾.

Il rapporto tra questi, museologia e tecnologie ICT è stato ampiamente esplorato dalla storiografia contemporanea, soprattutto in seguito alla pandemia da Covid-19⁽³⁾. Tuttavia rimane ancora poco approfondito il potenziale dell'intelligenza artificiale⁽⁴⁾ nell'ambito della didattica, in particolare per quanto concerne la Storia dell'arte. Sebbene i recenti sviluppi tecnologici abbiano orientato la ricerca relativa all'intelligenza artificiale verso la possibilità di creare o riprodurre manufatti storico-artistici, spesso con risultati limitati, è stata dedicata scarsa attenzione al suo impiego invece come possibile strumento educativo.

La nostra indagine – sebbene ancorata a una disciplina 'tradizionale' – prende spunto dal lavoro innovativo di Lance Weiler⁽⁵⁾.

Docente, regista e scrittore americano della Pennsylvania, direttore del "Digital Storytelling Lab" della Columbia University School of the

(2) N. MANDARANO 2019.

(3) Per la bibliografia sull'argomento si veda M. E. COLOMBO 2020.

(4) «È la disciplina che studia se e in che modo si possano riprodurre i processi mentali più complessi mediante l'uso di un computer [...] da un lato l'intelligenza artificiale cerca di avvicinare il funzionamento dei computer alle capacità dell'intelligenza umana, dall'altro usa le simulazioni informatiche per fare ipotesi sui meccanismi utilizzati dalla mente umana». Si veda: Enciclopedia Treccani, *Intelligenza artificiale, online*; M. S. BOTTAI 2023.

(5) Lance Weiler è un narratore, imprenditore e innovatore nel campo della narrazione e tecnologia. Allievo del Sundance Screenwriting Lab, è stato definito dalla rivista WIRED come uno dei venticinque pionieri che stanno reinventando l'intrattenimento. Il suo primo lungometraggio intitolato *The Last Broadcast*, realizzato con solo 900 dollari, ha incassato oltre 5 milioni di dollari, diventando la prima uscita interamente digitale distribuita via satellite nelle sale. I suoi metodi di distribuzione hanno stabilito nuovi standard nel settore. Successivamente, ha lavorato per FOX, TNT, Starz ed Endomel, creando un gioco di realtà aumentata per il suo secondo film *Head Trauma*. Businessweek lo ha incluso tra le personalità che hanno cambiato Hollywood, accanto a nomi come Thomas Edison e Steve Jobs (<https://lanceweiler.com/businessweek/>). Nel 2010, è stato nominato per un Emmy internazionale per il suo lavoro su *Collapsus: The Energy Risk Conspiracy*. Nel 2014, ha collaborato con David Cronenberg per *Body/Mind/Change*, un progetto di narrazione immersiva che ha ricevuto riconoscimenti per la sua innovazione. Si veda <https://lanceweiler.com>.



Fig. 1. Lance Weiler all'Elinor Bunin Munroe Film Center, Lincoln Center, Marzo 2023 © Timothy O'Connell for The New York Times

Arts di New York, Weiler è forse oggi conosciuto ai più per *The Last Broadcast*, horror uscito nelle sale cinematografiche nel 1997 e molto noto negli Stati Uniti d'America. In questo contesto è particolarmente rilevante menzionare il lavoro che Weiler sta svolgendo nella didattica universitaria presso la Columbia University, integrando l'intelligenza artificiale nei suoi corsi di narrazione digitale, incoraggiando gli studenti a impiegare questa tecnologia come uno strumento creativo volto all'apprendimento. Attraverso l'uso di programmi di IA come "ChatGPT" e "Midjourney", invita gli allievi a esplorare il potenziale innovativo degli stessi, impiegandoli come mezzi di studio e sperimentazione creativa.

Già dal 2014, Weiler aveva sviluppato adattamenti immersivi dei romanzi *Sherlock Holmes* e *Frankenstein*, utilizzando l'intelligenza artificiale per potenziare la creatività e promuovere una narrazione

collaborativa. Negli ultimi anni, infatti, l'università newyorkese ha avviato una iniziativa intitolata *Sherlock Holmes & the Internet of Things*, diretta proprio da Weiler. Questo progetto esplora nuove modalità di racconto, in connubio all'indagine sulle questioni etiche legate all'"Internet delle Cose" (IoT). Utilizzando una trama investigativa, l'iniziativa mira a sintetizzare scene del crimine interattive con oggetti intelligenti e coinvolge partecipanti da tutto il mondo. L'obiettivo è reinventare le storie di Sherlock Holmes attraverso un racconto che combina elementi digitali e fisici. Oltre 2.500 studenti da 60 paesi partecipano, grazie a un approccio all'avanguardia che valorizza l'esperienza pratica in un ambito tradizionalmente teorico (fig. 1).

3. Il dibattito sull'uso dell'IA nelle arti visive

Il sistema proposto da Weiler è innovativo e rappresenta un possibile metodo pionieristico nel campo, favorendo l'espressione artistica dello studente per mezzo dell'utilizzo dell'intelligenza artificiale⁽⁶⁾. Gli allievi imparano a progettare e co-creare performance in cui la narrazione, solitamente scritta, viene reinterpretata attraverso mezzi che richiedono un'interazione fisica in un ambiente digitale. In questo contesto ogni partecipante è chiamato a intervenire attivamente. I corpi diventano protagonisti delle storie grazie a spazi che non si basano su scenografie tradizionali come quelle teatrali, né su semplici proiezioni video, ma sono dati dalla fusione di entrambi: ambienti generati dall'IA integrati all'interno di uno spazio tridimensionale (fig. 2).

(6) Il riferimento è al sopracitato Digital Storytelling Lab della Columbia University School of the Arts di New York.