

QUADERNI DEL LUDiCa

UNICApress/didattica



[QL] 2020 - 2021

QUADERNI DEL LUDiCa

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
(2020-2021)



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

(2020- 2021)

2



Cagliari

UNICApres

2023

In copertina: "LUDiCa" di Marta Melis
CC-BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Grafica ed Impaginazione: L'Armadillo editore

© Autori dei contributi e UNICApres
CC-BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

Cagliari, UNICApres, 2022 (<http://unicapres.unica.it>)

ISBN online: 978-88-3312-086-7

DOI: 10.13125/unicapres.978-88-3312-086-7

INDICE

7 UN LABORATORIO DI UMANISTICA DIGITALE AL TEMPO DEL COVID

QL | 20

11 ORGANIZZAZIONE E DIARI DI BORDO

15 I SEMINARI DI APPROFONDIMENTO

17 ESITI

17 Una colonia greca nella città russa di Odessa

20 Una colonia greca a Trieste

24 Una colonia Greca a Venezia

27 Greco-albanesi in Sicilia

31 Per un glossario di storia marittima e navale

35 LUDiCA 20. UN BILANCIO SOCIAL

QL | 21

45 ESITI

45 Il fabbro umanista: un apprendistato digitale

51 Far parlare i monumenti: conoscerli per conoscersi

56 Tra umanistica digitale e arte contemporanea

61 Conquistadores e conquistados

64 La fontana della Trivenere

70 Odi et amo

74 Uomo e Macchina: un laboratorio digitale

80 La sedimentazione di una memoria condivisa.

87 Un monumento è un documento

OLTRE IL LUDiCA

99 Banche dati delle popolazioni universitarie:
un approccio prosopografico e digitale

105 Il contributo digitale dell'Archivio Storico
dell'Università di Cagliari alle celebrazioni
dei 400 anni dalla fondazione dell'Ateneo

129 GUIDE E STRUMENTI DEL LUDiCA

129 Il Glossario di umanistica digitale

131 Impaginare in digitale: guida all'uso di
Scribus

132 Installare Ubuntu su hard disk esterno da
Windows

UN LABORATORIO DI UMANISTICA DIGITALE AL TEMPO DEL COVID

Giampaolo Salice | giampaolo.salice@unica.it

La seconda edizione del LUDiCa, tenutasi tra il maggio e il luglio 2020, avrebbe dovuto riprendere gli strumenti e sviluppare gli approcci testati nel 2019: al momento formativo dedicato all'apprendimento (bottega digitale) sarebbe dovuto seguire quello applicativo (campo estivo di storia digitale e pubblica) col concorso di un'intera comunità.

Lo scoppio della pandemia da Covid-19 nel gennaio del 2020 ha modificato drasticamente i nostri piani. Nel marzo, in tutto il territorio italiano, le lezioni in presenza in scuole e università sono state sostituite dalla didattica a distanza. L'improvvisa e inattesa piega presa dagli eventi ci ha imposto di ripensare completamente il laboratorio. Si trattava non solo di riformulare i contenuti del percorso didattico, ma anche di trovare strumenti e approcci che consentissero di salvaguardare il più possibile la dimensione operativa del nostro esperimento. Anche se costretti a lavorare da remoto, gli studenti avrebbero dovuto comunque "sporcarsi le mani", cioè condurre una ricerca d'ambito umanistico con attrezzi digitali e percorrere l'intera filiera che consente di trasformare un insieme sparso di dati in un oggetto informativo strutturato e pubblicato digitalmente.

La sfida appariva ardua, ma la possibilità di utilizzare gli spazi e gli strumenti dell'ecosistema digitale del DH UNICA, il centro interdipartimentale per l'umanistica digitale dell'Università di Cagliari, ci ha convinto ad accettarla. Insieme al dottor Giommara Carboni, che ha dato un contributo essenziale in qualità di tutor in entrambe le edizioni del laboratorio, abbiamo dunque chiesto agli studenti di approfondire alcuni temi di ricerca già in corso di sviluppo nella medesima piattaforma, come il programma di storia digitale *Colonizzazioni interne e migrazioni*¹. Questa scelta ci ha permesso di essere immediatamente operativi.

La lezione a distanza mostrava anche elementi positivi: annullando le distanze geografiche precedenti, consentiva la partecipazione anche a studenti e studentesse di altri atenei. Si è così costituito un gruppo formato da [ventinove persone](#) tra laureandi magistrali, dottorandi e assegnisti di ricerca delle Università di Cagliari, Valencia, Roma "La Sapienza", Firenze-Siena. Una classe eterogenea sotto il profilo dei percorsi

1 <https://storia.dh.unica.it/colonizzazioneinterne>

formativi, composta da storici, archeologi, storici dell'arte, filologi, paleografi e archivisti.

Anche il LUDiCa 2021 si è svolto a distanza, per il perdurare delle misure di contenimento della pandemia. L'esperienza maturata nell'anno precedente ci ha consentito di definire un percorso più snello, puntuale e aderente al formato a distanza. Hanno partecipato [ventuno persone](#), tra studenti e dottorandi, provenienti da percorsi formativi in Archeologia e Storia dell'arte, Architettura-ingegneria, Storia moderna e contemporanea, Filologia e Produzione multimediale, Archivistica e Storia del pensiero politico. Tutti hanno lavorato su un unico tema: il consumo, la risignificazione e la contestazione dei monumenti. Ogni partecipante ne ha analizzato uno, costruendo una scheda digitale di metadattazione e geolocalizzazione dei materiali multimediali impiegati per studiarlo. Ne è nato il portale «Monumenta», che pubblica 16 collezioni che approfondiscono la conoscenza di altrettanti monumenti

Attraverso le parole degli studenti e delle studentesse che ne sono stati protagonisti questo quaderno racconta le edizioni 2020 e 2021 del LUDiCa. I contributi offrono una sintesi delle difficoltà incontrate e dei mezzi utilizzati per provare a fronteggiarle; dei tentativi di trasformare la necessità e l'obbligo di lavorare in un contesto complesso e straniante per via della pandemia, in momento di crescita individuale e di gruppo, a beneficio sia degli studenti che dei diversi docenti che hanno arricchito l'offerta del laboratorio con preziosi seminari di approfondimento.

Inauguriamo con questo numero una nuova rubrica. Si chiama «Oltre il LUDiCa» ed è dedicata al racconto di esperienze umanistiche e digitali esterne e/o collaterali al laboratorio. La prima uscita ospita due contributi: il primo dedicato alle banche dati delle popolazioni universitarie, esito di una riflessione maturata nel corso di Storia Digitale e Pubblica della Sardegna Moderna; il secondo invece, curato dall'ambito «Archivistica» del DH UniCA, ricostruisce il contributo offerto dall'Archivio Storico dell'Università di Cagliari alle celebrazioni dei quattrocento anni dalla fondazione dell'Ateneo.

Il volume si chiude con alcune «Guide» all'uso di software elaborate dagli studenti che hanno svolto tirocinio all'interno del laboratorio.

Per un glossario di storia marittima e navale

Alessandro Laruffa | alessandro.laruffa@uniroma1.it

Massimiliano Spiga | massimiliano.spiga@yahoo.com



Fig. 07 - Veduta dell'arsenale di Venezia ad opera del Canaletto.

Gruppo di lavoro

Massimiliano Spiga, dottorando in *Lenguas, Literaturas y Culturas, y sus Aplicaciones* presso l'Universitat de València.

Martina Serra, laureanda in *Archeologia e Storia dell'arte* presso l'Università degli Studi di Cagliari.

Erika Meloni, laureanda in *Archeologia e Storia dell'arte* presso l'Università degli Studi di Cagliari.

Simona Murru, laureanda in *Archeologia e Storia dell'arte* presso l'Università degli Studi di Cagliari.

Francesca Virdis, laureanda in *Filologia e Letterature Classiche e Moderne* presso l'Università degli Studi di Cagliari.

Alessandro Laruffa, dottorando in *Storia dell'Europa* presso l'Università degli Studi di Roma "La Sapienza".

Laura Cogoni, dottoranda in *Storia, Beni culturali e Studi internazionali* presso l'Università degli Studi di Cagliari.

Introduzione

Nel corso del LUDiCa 2020 il nostro gruppo è stato incaricato di immaginare e provare a sviluppare un glossario per la Storia Marittima e Navale di età moderna. Questo contributo, che dà conto della nostra esperienza, è articolato in tre sezioni. La prima di introduzione, la seconda di inquadramento metodologico, la terza dedicata alla cronistoria del gruppo di ricerca (“diario di bordo”).

Domanda di ricerca e metodo di lavoro

Il Mediterraneo d’età moderna fu un mondo denso e complesso. Studiarlo significa impegnarsi nell’approfondimento di ambiti d’investigazione diversi anche se correlati: la guerra, il corso, le forme di comunicazione, il commercio, le mobilità umane. La comprensione della navigazione, dei suoi strumenti, della terminologia è dunque fondamentale per leggere la storia marittima. Da qui è nato il progetto di un glossario, inteso quale spazio virtuale nel quale concentrare termini tecnici, da utilizzare come strumento per giungere a una migliore comprensione del mare e dei suoi protagonisti.

Attenzione specifica è stata riservata ai bastimenti, poiché difficili da tipizzare. Una stessa denominazione poteva indicare, infatti, imbarcazioni differenti a seconda dell’area geografica. Proprio per questo motivo, si è deciso di concentrare l’analisi sui legni più noti agli studiosi e, in particolare, su quelli che popolavano gli spazi marittimi posti sotto la sovranità delle Repubbliche di Genova e Venezia. Per ognuna delle tipologie selezionate sono stati analizzati i principali elementi strutturali quali, ad esempio, la chiglia, la velatura, il ponte e il sartame.

Il gruppo ha lavorato in forma collaborativa, ricostruendo la bibliografia generale e specifica sul tema, allestendo una scheda descrittiva per ognuna delle diverse tipologie di bastimento, raccogliendo inoltre un adeguato materiale iconografico. Il tutto è stato operato nell’ecosistema digitale messo a disposizione dal Centro interdipartimentale per l’Umanistica Digitale dell’Università degli Studi di Cagliari.

Percorso di ricerca

Estremamente importante per il gruppo di lavoro è stato il seminario del professor Emiliano Beri, docente dell’Università di Genova, dal titolo «Navigazione e bastimenti nel Mediterraneo occidentale in età moderna», poiché ci ha offerto i primi *input* per avviare il progetto. In particolar modo, da esso si sono tratte le indicazioni necessarie a individuare la bibliografia più adatta per individuare le principali tipologie di bastimento in uso nel Mediterraneo moderno e, particolarmente,

nei bacini Adriatico e Ligure-Tirrenico.

I testi raccolti sono stati organizzati digitalmente tramite l'utilizzo del software *Zotero*. In *Google Drive*, invece, è stato creato un file di testo condiviso che ospitasse il «Diario di Bordo», cioè un documento che permettesse ad ogni componente del gruppo di lavoro di annotare le attività quotidianamente svolte e registrare le soluzioni adottate per risolvere le eventuali criticità incontrate. Per la scrittura delle singole voci del Glossario, invece, abbiamo adottato *Libreoffice Writer*, un programma di videoscrittura *open-source* alternativo rispetto al più conosciuto *Microsoft Office*. La sua *suite* offre, infatti, un'ampia gamma di funzioni per la realizzazione di elaborati scritti che non ha nulla da invidiare al secondo software. Inoltre, la relativa community di sviluppatori offre in accesso libero dettagliate guide di utilizzo che ci hanno permesso di coglierne appieno le potenzialità. Tra queste, quella che abbiamo maggiormente sfruttato è stata, sicuramente, l'integrazione mediante *plugin* di *Zotero*.

Raccolta la bibliografia iniziale, tramite il software *Omeka-S* abbiamo poi elaborato un modello di risorsa denominato 'Atlante di Storia Marittima e Navale', basato sull'ontologia Dublin Core, che potesse contenere i campi metadati idonei a descrivere correttamente diverse tipologie di bastimenti, quali: Barca, Brigantino, Caracca, Cocca, Corallina, Corvetta, Fregata, Galeazza, Galeone, Galera, Leudo, Pinco, Polacca, Sciabecco, Tartana, Veliero.

MODELLO DI RISORSA: Risorsa Atlante storia marittima e navale 2020					
Classe: Oggetto fisico					
Fichetta originale	Tipi di dati	Fichetta alternativa	Commento alternativo	Richiesto?	Privato?
Titolo	*** • Text	Nome imbarcazione		Si	No
Logo	***			Si	No
Descrizione	*** • Text			Si	No
Ampiezza	*** • Text	Dimensioni		No	No
Copertura temporale	***			No	No
Copertura territoriale	***			No	No
Formato	***			No	No
Relazione	***			No	No
Editore	*** • Text	Autore della scheda		Si	No
Citazione bibliografica	***	Bibliografia		No	No
url	*** • IRI	Sitografia	Sitografia	No	No
Diritti	***			No	No

Fig. 08 - Modello di risorsa "atlante storia marittima e navale" in Omeka S.

Per ultimo, il gruppo di lavoro ha voluto inoltre analizzare e descrivere brevemente all'interno del glossario altri aspetti umani del mondo marittimo come, per esempio: le tecniche e gli strumenti impiegati

Quaderni del LUDiCa

nella navigazione, le differenti tipologie di alberatura e armamento velico, le figure e gli utensili legati al mondo della cantieristica navale.

La scheda digitale

Per accedere al **Glossario di storia marittima e navale** utilizza il seguente [link](#) oppure scansiona il QR CODE.

