

Sono ricercatrice in storia contemporanea presso il Centre de la Méditerranée Moderne et Contemporaine (CMMC) dell'Université Côte d'Azur e docente a contratto in Fonti e metodi digitali per la ricerca storica presso l'Università di Bologna. Durante questi anni ho sviluppato la mia carriera intorno a un'ampia gamma di temi: le identità e i sistemi di connettività insulari nell'area mediterranea e del Mar Baltico, i nazionalismi, regionalismi e irredentismi 'periferici', nonché il pensiero politico francese nel XIX secolo. Ho avuto modo di interagire – mediante incarichi, affiliazioni o ricevendo borse di studio – con istituzioni accademiche e di ricerca italiane, francesi, svedesi, canadesi e maltesi.

Nel corso di questi anni il mio interesse per la digital public history è sempre stato al centro delle mie esperienze: dall'anno accademico 2017 sono stata titolare di insegnamenti universitari in digital public history nell'università Ca' Foscari Venezia, in quella di Modena e Reggio Emilia e presso l'Alma Mater Studiorum – Università di Bologna. Sono all'interno dei comitati editoriali di diverse riviste, tra cui [magazén | International Journal for Digital and Public Humanities](#), [Umanistica digitale](#), [Public History Weekly](#) e responsabile scientifica, insieme a Enrica Salvatori e Tiago Gil del portale di storia digitale "[Cliomatica](#)". Sono stata membro del collegio didattico del Master in Digital Humanities dell'Università Ca' Foscari Venezia (2018-2020) e membro del comitato direttivo del Centre for Digital and Public Humanities (VeDPH) (2019-2020) presso lo stesso ateneo. Dal 2019 sono membro del consiglio scientifico di "[OpenEdition](#)", l'infrastruttura europea consacrata alla comunicazione e alla pubblicazione in Open Access della ricerca accademica.

Tra le attività di promozione pubblica della ricerca storica nel 2009 ho dato vita, insieme ad altri colleghi, alla rivista scientifica online [Diacronie. Studi di storia contemporanea](#), di cui sono tutt'ora direttrice. Proprio la rivista *Diacronie* ha ospitato nel 2012 un numero monografico "[Digital History: la storia nell'era dell'accesso](#)" curato da me, da Émilien Ruiz ed Elisa Grandi, in cui venivano proposte una serie di riflessioni sull'impatto della svolta digitale nel mestiere dello storico, tanto sul fronte della ricerca quanto su quello della comunicazione della stessa. Sempre *Diacronie* ha consacrato uno spazio privilegiato allo history telling ("[La trama e l'ordito](#)") e ha sfruttato le potenzialità offerte dal portale per avviare sperimentazioni sulle narrazioni della storia ("[Parole in storia](#)", "[Controversa](#)", "[L'atelier de l'historien-ne](#)", "[Messa a fuoco](#)").

Nel 2019 ho curato un volume collettaneo *La storia in digitale: teorie e metodologie* (Milano, Unicopli). Ho inoltre organizzato una serie di iniziative in ambito accademico inerenti alla riflessione sui metodi della digital public history, in particolare il ciclo di incontri patrocinati dall'Università italo-francese "Digital History: Approches, méthodes et outils de travail" (Bologna-Parigi 2013), il

panel “Digital Public History: comunicare la storia nell'era del digitale” (Cantieri di Storia Sissco, Modena 2019) e il ciclo di seminari promosso dalla Sissco “Digital History e storia pubblica” (2021-2022) in collaborazione con le università di Modena e Reggio Emilia, Salerno e Padova.

Nel 2020 ho avviato, insieme a Stefano Caselli (Università di Malta) e Giorgio Uberti (PopHistory) il progetto “[Clioludica](#)”, ospitato, dalla rivista *Diacronie*, che nasce per essere uno spazio di dibattito su come la storia possa essere interpretata e veicolata attraverso le pratiche ludiche. Su questi temi ho recentemente curato, insieme a Enrica Salvatori, un dossier tematico della rivista *Public History Weekly* intitolato “[Gaming as Public History](#)”. All’interno dell’AIPH sono all’interno del gruppo di lavoro “Storia e gioco” coordinato da Igor Pizzirusso e sono membro del GAME Science Research Center dell’Università di Modena e Reggio Emilia. Oltre al gioco, e in particolare al videogioco, interpretato in un’ottica di public history, guardo con interesse alle forme della scrittura collaborativa: su *Public History Weekly* ho co-diretto un numero monografico intitolato “[Collaborative History Writings](#)”.

Consapevole dell’importanza e dell’urgenza di connettere la storia digitale con la public history, il mio impegno prioritario va nella direzione di promuovere iniziative e partnership, in Italia e all’estero, che favoriscano una riflessione sulle tecniche e sugli strumenti impiegati dagli storici pubblici digitali. I metodi e gli strumenti che si applicano a nuovi paradigmi epistemologici derivati dalle fonti disponibili nella rete hanno ricadute sulle modalità con cui si fonda la partecipazione dei pubblici alla creazione di narrazioni storiche.

Se eletta nel comitato direttivo, intendo portare avanti, in particolare, quattro linee di sviluppo per l’AIPH:

- la diffusione di una maggior consapevolezza degli strumenti oggi a disposizione del Public Historian: software e risorse (appartenenti al comparto delle citizen humanities) che possono essere applicate ad attività di crowdsourcing;
- la realizzazione di una panoramica delle pratiche di scrittura collaborativa (sul modello delle applicazioni wiki) attraverso il dialogo con gruppi di lavoro, in Italia e all’estero, che hanno avviato esperienze significative in questo campo;
- la realizzazione di una serie di iniziative in collaborazione con realtà europee e latino americane che operano per la promozione della PH, al fine di avviare un confronto sulle pratiche di PH realizzate in Italia e in altri contesti;

- l'organizzazione di attività didattiche nelle scuole dedicate a gioco e public history in collaborazione con ClioLudica, il GAME Science Research Center e il gruppo di lavoro dell'AIPH su "Storia e gioco".