Progetto della Fondazione romana Janina Umiastowska

Piattaforma digitale dedicata al II Corpo d'Armata Polacco in Italia (1943-1946)

Mappa interattiva. Territori attraversati dalle truppe del 2° Corpo d'armata. Zone di guerra, di contatto, di interazione, di traduzione. Relazioni. Luoghi di memoria. Ambiti culturali sensibili.

1. La visione e le finalità del progetto

Il progetto, promosso dalla Fondazione romana Janina Umiastowska, intende trasformare un capitolo cruciale e complesso della storia italo-polacca — il **percorso del 2° Corpo d'armata polacco in Italia** — in un'esperienza digitale ricca di contenuti, interattiva, multi-prospettica e stratificata. Il progetto trascende la semplice documentazione storica per configurarsi come un'**avanzata piattaforma digitale di ricerca e divulgazione** nel campo delle *Digital Humanities*. In un'epoca segnata da crescenti nazionalismi e da una conoscenza spesso superficiale del nostro passato continentale, il progetto risponde a un'esigenza profonda di riconoscimento reciproco, fondamentale per il consolidamento di una **coscienza europea condivisa**.

In particolare si vuole:

- Predisporre uno **strumento di consultazione online** centrato sulla storia del 2° Corpo d'armata polacco in Italia utilizzando le potenzialità dei linguaggi digitali e la dimensione multidisciplinare per lo studio, la rappresentazione e narrazione di quella storia con particolare riferimento alla sua dimensione umana e culturale, ai temi della memoria collettiva e individuale, agli incontri/scontri tra differenti esperienze di vita, tradizioni, immaginari.
- Indagare dove, quando, perché e come il passaggio bellico e la presenza pacifica nel dopoguerra del 2° Corpo d'armata polacco in Italia ha creato **elementi connettivi** che hanno messo in relazione dinamica (attrattiva, repulsiva, temporanea, duratura) persone, gruppi e comunità, fatto emergere linee di intersezione e alimentato processi di produzione e trasformazione culturale.
- Allargare la **cassetta degli attrezzi** utilizzando quanti più concetti possibili – luoghi, punti e ambiti di memoria; zone di guerra, di conflitto, di contatto, di interazione, di reciproca influenza, di traduzione; memorie multidirezionali, viaggianti, ecc. – già collaudati dalla ricerca contemporanea (Emily Apter, Aleida Assmann, Camilla Miglio, Mary Louise Pratt, Michael Rothberg, Robert Traba, tra altri studiosi). Applicare questo originale approccio teorico e metodologico per meglio capire – attraverso lo specifico caso di studio italo-polacco, in relazione alle asimmetrie, alle stratificazioni, alle mediazioni e ai mutamenti nella relazione italo-polacca – come si costruisce e funziona lo spazio culturale e memoriale europeo in una prospettiva diacronica.

2. Il portale interattivo: obiettivo principale del progetto

L'obiettivo chiave è **creare una piattaforma digitale interattiva online** che documenti il percorso e la presenza del 2° Corpo d'armata polacco in Italia tra il 1943 e il 1946. Si tratta di:

- **Creare** un portale che sia un **costrutto dinamico e interpretativo**, uno strumento da cui fare emergere una pluralità di narrazioni.
- **Superare** il semplice **itinerario bellico** per focalizzarsi su ciò che è rimasto: la memoria materiale (cimiteri, monumenti, lapidi, targhe, musei, mappe e carte) e quella immateriale (documenti, diari, canti, testimonianze scritte e orali, opere letterarie e poetiche, opere artistiche, grafiche, saggi storici).
- **Integrare** in modo sinergico **le prospettive polacca e italiana, locale e internazionale,** valorizzando tra l'altro il ricordo che le comunità italiane, le comunità polacche in Italia e le comunità

straniere (ex alleati, ex nemici) conservano del contributo dei soldati polacchi alla Liberazione, del loro passaggio per le città e campagne italiane durante il secondo conflitto mondiale e della loro permanenza in Italia nell'immediato dopoguerra.

- **Garantire l'accessibilità multi-lingua** della piattaforma, con una prima fase di sviluppo in lingua italiana (prevista per il 2026) e successive versioni in polacco (2027) e inglese (2028).
- **Servirsi** di **forme di comunicazione avanzata** adottando formati multimediali e ipertestuali contemporanei, sfruttando appieno le opportunità digitali. L'adozione di standard come i dati FAIR (Findable, Accessible, Interoperable, Reusable) inserisce il progetto nel cuore della ricerca umanistica digitale garantendone la scalabilità e l'interoperabilità future.
- **Raggiungere** un **pubblico ampio e diversificato**: chi si interessa di storia, il mondo accademico e della ricerca, gli studenti, i discendenti dei soldati, le comunità locali sui cui territori sono passati i soldati polacchi. Tra i destinatari del portale ci sono i nativi digitali sensibili alle innovazioni tecnologiche.

La piattaforma interattiva è a tutti gli effetti il cuore pulsante del progetto: un'interfaccia digitale progettata per unire rigore scientifico e accessibilità, per offrire al pubblico un'esperienza di esplorazione multi-livello che va oltre la semplice consultazione di dati. È uno strumento pensato per la scoperta, l'approfondimento e la riflessione critica. Uno strumento di divulgazione con potenzialità educative.

2.1. Il portale e il percorso del 2° Corpo d'armata polacco attraverso l'Italia

- Nel dicembre 1943, il 2° Corpo d'Armata Polacco (circa 50.000 soldati) fu trasferito dall'Egitto in Italia. Come parte dell'8ª Armata britannica, partecipò alla campagna d'Italia. Nel maggio 1944 conquistò la Linea Gustav (Montecassino), poi la Linea Hitler (Piedimonte). Nel luglio 1944, sulla costa adriatica, liberò Ancona. Tra agosto e settembre 1944 sfondò la Linea Gotica e in ottobre combatté sull'Appennino. Nell'aprile 1945 prese parte alla battaglia per la liberazione di Bologna.
- Dopo la liberazione di Bologna seguirono lunghi mesi di incertezza. Alla fine della guerra, il 2° Corpo d'Armata Polacco rimase in Italia come parte delle truppe di occupazione. La maggior parte dei soldati polacchi lasciò l'Italia nel 1946, quando il 2° Corpo fu trasferito in Gran Bretagna. Nel 1947 il Corpo fu sciolto.
- La maggioranza dei soldati (oltre 100.000 alla fine della guerra) rimase in esilio (circa 2.000 in Italia).

2.2. La ricchezza dei contenuti. Una piattaforma a sette livelli

Il portale digitale interattivo del percorso del 2° Corpo d'armata polacco evidenzierà alcuni luoghi o punti di interesse scelti (vedi allegata l'**Ipotesi di Itinerario** da Taranto a Montecassino).
Ogni luogo o punto di interesse geolocalizzato sulla mappa sarà una porta di accesso a una struttura informativa stratificata, progettata per soddisfare differenti esigenze conoscitive e di approfondimento.

L'utente potrà navigare attraverso **sette livelli di contenuto**. La **struttura a sette livelli** proposta per la mappa è concepita per offrire un'esperienza ricca e multistrato, che unisce fatti storici, memorie artistiche e testimonianze personali. L'obiettivo è raggiungere un equilibrio tra rigore scientifico e finalità divulgative, abbinando a ogni luogo riportato sulla mappa un ventaglio di narrazioni diversificate, complementari e integrate. In funzione delle questioni legali (diritti d'autore), parte delle pubblicazioni relative al 2° Corpo d'armata, quelle scritte durante e subito dopo la guerra, potrebbero essere disponibili in versione digitale sul portale in formato pdf da scaricare. Vedi ad esempio https://kpbc.umk.pl/dlibra/publication/259802/edition/268691?language=en.

I sette livelli:

- **Informazioni di base**: il punto di partenza e di arrivo è sempre il 2° Corpo d'armata polacco in Italia. Questo livello non si limita a dati puramente militari. Include dati storici e aspetti culturali e di vita civile (scuole, centri di formazione professionale), evitando l'approccio turistico. L'elaborazione dei testi, frutto della collaborazione redazionale tra ricercatori di differenti provenienze, garantisce la prospettiva multilaterale. La disponibilità di questi contenuti anche in formato audio li rende accessibili a un pubblico più ampio.
- **Immagini:** Un archivio di materiali visivi composto da mappe, carte militari, fotografie, quadri, disegni e grafiche d'epoca legati a luoghi, persone ed eventi. Ciascuna immagine sarà corredata da didascalie esplicative e, ove possibile, da commenti d'autore. Elemento aggiuntivo qualificante saranno infatti i "commenti d'autore", che trasformano la semplice immagine in un documento interpretato, capace di guidare l'utente nella comprensione del contesto ma anche di stimolare la sua immaginazione e le sue emozioni.
- **Testi:** Nel selezionare i testi si cercherà di esaltare da una parte il loro valore documentale (fonti storiche dirette) e dall'altra il loro valore suggestivo, la capacità di evocare l'atmosfera e le emozioni di allora o collegate a quel periodo. Si vuole esplorare la sfera della memoria sia nella sua dimensione ufficiale (documenti militari, libri di storia, saggi) sia in quella più intima e personale (lettere, diari, romanzi, poesie). Tra le novità del progetto vi è, appunto, l'intento di valorizzare le opere letterarie e poetiche nate o stimolate dall'esperienza bellica quanto dall'incontro con la società italiana nel paesaggio della Penisola.
- **Contenuti audio:** Per ogni luogo si cercherà di offrire registrazioni di testimonianze e di racconti orali, assieme a musiche dell'epoca, se collegate a un luogo in particolare. Ad ogni località corrisponderà uno o più podcast originali dedicati ad approfondire temi e storie specifiche ad essa riferite.
- **Video:** Filmati e registrazioni storiche, accuratamente selezionati e contestualizzati, legati a luoghi, persone ed eventi specifici. Per esempio si potrà attingere a opere come il film *La grande strada*, prodotto dallo stesso 2° Corpo, la cui analisi comparata tra la versione polacca e quella italiana rivela le complesse dinamiche della diplomazia post-bellica e della memoria storica relativa al percorso del 2° Corpo attraverso l'Italia.
- **Collegamenti (Link interni alla mappa):** Questo livello è fondamentale per la natura interattiva della mappa. Si tratta di costruire un sistema di riferimenti incrociati che permetta all'utente una navigazione non lineare tra i diversi punti della mappa. Come esempio di correlazione: da un campo di battaglia al cimitero dove riposano i caduti; da un centro di addestramento a un altro; da una scuola fondata dai soldati a un'altra scuola in un'altra regione; da una suggestione estetica a un'altra relativa a un altro luogo; e via dicendo). In questo modo, la mappa diventa una rete dinamica che mostra le interconnessioni tra i vari aspetti dell'esperienza del 2° Corpo. Da valutare come costruire percorsi di conoscenza personalizzati.
- **Risorse (riferimenti esterni al portale)**: Indicazioni bibliografiche, sitografiche e link a risorse esterne per chi desidera proseguire la ricerca e approfondire in autonomia. Si vuole favorire così l'apertura del progetto verso la più ampia comunità di ricerca e verso i pubblici più esigenti.

2.3 Il portale e i linguaggi digitali. Possibili espansioni

I sette livelli delineati costituiscono la base essenziale e solida del progetto di portale. Possono essere ampliati e integrati con ulteriori possibili livelli, tali da far evolvere il progetto da piattaforma di consultazione a vero e proprio **strumento di ricerca e scoperta interattiva** trasformando l'utente da semplice spettatore passivo a esploratore attivo di un passato complesso e sempre più da condividere. L'espressione "linguaggi digitali" si riferisce in questo progetto a un insieme complesso e stratificato di metodi, strumenti e forme espressive che vanno ben oltre la semplice digitalizzazione di contenuti.

Grazie alla tecnologia, e oltre di essa, si cerca un nuovo modo di strutturare la conoscenza, creare narrazioni e abilitare forme inedite di interpretazione e ricerca.
In proposito sono rilevanti quattro dimensioni principali:

- **forme espressive mutimediali e ipertestuali** (immagini, audio, video, podcast);
- **dati e metadati** (comprendere le relazioni tra i diversi contenuti, scoprire connessioni inaspettate);
- **interattività e interfacce** (dialogo con l'utente, interazioni, interrogazione attiva della base dati – per esempio: "mostrami le testimonianze sulla vita civile dei soldati polacchi a Bologna dopo la liberazione della città"; "come viene descritta la liberazione di Ancona nei diari dei soldati?";
- **processi analitici e algoritmici** (creazione di nuove conoscenze, fare emergere temi ricorrenti e significati latenti).

Da valutare la possibilità di integrare la mappa con funzioni di realtà aumentata (AR) e immersiva, con ricostruzioni 3D interattive. La possibilità anche di geolocalizzare le testimonianze.

Un'evoluzione significativa sarebbe la creazione di un "AI Agent" generativo, un motore di ricerca interattivo addestrato specificamente sul corpus digitale del progetto, capace di eseguire ricerche semantiche complesse. Non si tratta solo di cliccare su un punto, ma di poter interrogare attivamente la base di dati. La dimensione più innovativa dei linguaggi digitali è la loro capacità di implementare un *Knowledge Graph* (Grafo della Conoscenza) per esplorare la rete di relazioni tra le entità del progetto (autori, opere, luoghi, eventi, categorie tematiche) in modo interattivo e non lineare, scoprendo connessioni altrimenti invisibili e facendo eventualmente emergere schemi, temi ricorrenti e significati latenti. Anche ricorrere a *time-slider* (cursore temporale), filtri e *layer* (livelli) tematici attivabili può stimolare la creatività dei fruitori.

Un ulteriore passo potrebbe essere la realizzazione di una dimensione partecipativa attraverso la messa online di contenuti generati dagli utenti (con un appropriato processo di curatela e validazione da parte della redazione). Ad esempio, i discendenti dei soldati potrebbero caricare fotografie, lettere o brevi testimonianze familiari, arricchendo la mappa con un patrimonio di memoria "dal basso" e trasformandola in un archivio vivente e in continua crescita.
Per quanto riguarda infine eventuali percorsi didattici non sono da escludere elementi di *gamification* (quiz, badge, sfide, mission) per stimolare l'interesse degli utenti.

L'integrazione di realtà aumentata, intelligenza artificiale, visualizzazioni avanzate e contenuti partecipativi non sarebbe semplice aggiunta tecnologica. Contribuirebbe ulteriormente a trasformare la mappa da ricco strumento di consultazione a **piattaforma dinamica, interattiva e co-creata**, un vero e proprio **laboratorio digitale** per lo studio e l'esplorazione delle memorie collettive.

2.5 Modelli di mappe. Ipotesi di lavoro e spunti

I modelli di eccellenza internazionale da cui trarre ispirazione non mancano. I progetti più innovativi non sono semplici contenitori di dati georeferenziati, ma veri e propri **ambienti di ricerca e narrazione** che sfruttano la dimensione spaziale per generare nuova conoscenza. Studiarli scomponendone gli elementi innovativi (dalla qualità tecnologica alle finalità concettuali) può notevolmente arricchire questo progetto di mappa interattiva.

Tra le diverse tipologie di mappe sono certamente da prendere in considerazione quelle relative allo sbarco alleato in Normandia durante la seconda guerra mondiale – per esempio: https://www.project44.ca/project44-normandycampaign e https://dday.nmrn.org.uk e

https://www.mappingspecialists.com/samples/2015_Normandy/ – e il progetto "The GeoLit: A Physical Geography of German-Speaking Literature" https://geolit.it/.

Altri progetti: "The invasion of America" https://experience.arcgis.com/experience/27cc7f8977134afc9788a2133f930310; "The Slave Revolt in Jamaica, 1760-1761" http://revolt.axismaps.com; "Historypin" https://www.historypin.org/en/; "ORBIS: The Stanford Geospatial Network Model of the Roman World" https://orbis.stanford.edu; "Torn Apart / Separados" https://xpmethod.columbia.edu/torn-apart/volume/1/; "Neatline" https://www.neatline.org; "Walking Ulysses" https://josephfinbarrnugent.wordpress.com/joyceways/walking-ulysses/ e https://researchprofiles.tudublin.ie/en/publications/joycewalks.

Dalle suggestioni di altre mappe si possono trarre, in prima approssimazione, alcuni possibili spunti:

- La mappa potrebbe visualizzare la "zona di presenza" del Corpo: mostrare dinamicamente l'espandersi e il contrarsi delle aree sotto il controllo o l'influenza polacca tra il 1943 e il 1946, includendo non solo i fronti di battaglia ma anche le retrovie, i campi di addestramento, gli ospedali e i centri culturali. Questo visualizzerebbe la loro presenza non come un transito, ma come un'occupazione temporanea e trasformativa del paesaggio.
- Si potrebbe creare un "layer" logistico per la mappa del 2° Corpo. Questo livello non mostrerebbe solo le battaglie, ma permetterebbe di esplorare le sfide logistiche: le linee di rifornimento da Taranto, i tempi di spostamento delle truppe attraverso gli Appennini, la localizzazione di ospedali da campo, officine e centri di smistamento. Questo offrirebbe una comprensione più profonda della macchina bellica e della vita quotidiana dietro il fronte.
- Si possono mappare i luoghi non come punti oggettivi, ma come appaiono nei diari di un soldato-scrittore, nelle poesie nate al fronte o nelle lettere dei soldati. Questo permetterebbe di visualizzare come il paesaggio italiano (aspro, storico, solare) sia stato interiorizzato, trasformato e raccontato, diventando esso stesso un "luogo di memoria" immateriale.
- Si potrebbe integrare una funzionalità "partecipativa" che permetta ai discendenti dei soldati del 2° Corpo e alle comunità locali italiane di caricare le proprie fotografie, documenti o brevi testimonianze, geolocalizzandole sulla mappa. Questo arricchirebbe il progetto con un patrimonio "dal basso", trasformando la mappa da un prodotto curatoriale a un archivio vivente e co-creato, realizzando pienamente l'obiettivo di integrare la prospettiva delle comunità locali.
- Si potrebbe mappare non solo i cimiteri e le lapidi esistenti, ma anche le "memorie sommerse", i luoghi dove i soldati polacchi sono ricordati solo nella tradizione orale locale, i siti di eventi significativi che non hanno mai ricevuto una commemorazione ufficiale, o le tracce di monumenti che sono andati distrutti o dimenticati. Sarebbe una mappatura della memoria latente, non solo di quella monumentalizzata.
- Si potrebbe mappare la vasta infrastruttura "civile" del 2° Corpo dopo la guerra: le scuole, i teatri, le case editrici, i campi profughi. Visualizzare questa rete mostrerebbe come il Corpo, dopo la fine delle ostilità, abbia creato una "Polonia in esilio" sul suolo italiano, una complessa organizzazione sociale e culturale la cui esistenza era essa stessa un atto politico nel contesto della Guerra Fredda nascente.
- Si potrebbero disegnare sulla mappa le "aree di influenza" della cultura polacca, i percorsi descritti nei diari che non seguono le strade principali, o le "regioni della memoria" dove il ricordo del passaggio del Corpo è particolarmente vivo, collegando queste aree a testimonianze, canti e testi letterari.
- Il portale potrebbe adottare una struttura a "layer" (livelli) storici. Per un luogo come Montecassino, si potrebbero creare diversi livelli visualizzabili: la topografia pre-bellica, le linee difensive tedesche, l'avanzata del 2° Corpo, la distruzione del monastero, il cimitero post-bellico e gli

altri monumenti, infine il paesaggio attuale. Questo permetterebbe all'utente di comprendere la profonda stratificazione storica e memoriale di un singolo luogo.

- Si potrebbe selezionare un diario specifico e permettere all'utente di seguire il percorso dell'autore sulla mappa, leggendo o ascoltando i brani pertinenti man mano che si sposta da un luogo all'altro. Questo creerebbe un'esperienza utente profondamente personale ed empatica, trasformando la mappa in uno strumento di narrazione intima. Questo modello può essere usato per creare "percorsi narrativi" all'interno del portale.

2.6. Il portale e i suoi destinatari

Il progetto di piattaforma digitale si rivolge a un pubblico ampio e diversificato. I destinatari principali includono:

- il grande pubblico italiano e polacco interessato a riscoprire un capitolo importante della storia comune;
- il mondo accademico e della ricerca (storici, geografi, studiosi di *digital humanities*), che potrà beneficiare del rigore metodologico e della struttura dati;
- i discendenti dei soldati e le comunità locali, che attraverso il portale potranno riscoprire, valorizzare e riconnettersi con un patrimonio di memoria condivisa;
- gli studenti delle scuole italiane e polacche, per i quali si potranno eventualmente sviluppare specifici materiali didattici.

3. Fasi di realizzazione e tempistiche

Il progetto prevede un piano di lavoro chiaro e scandito nel tempo. L'approccio articolato ne garantisce la fattibilità.

2025

- **29 Novembre. Seminario di *brainstorming*** a Roma, momento strategico e partecipativo per definire l'impianto generale del portale e avviare le prime collaborazioni chiave.

2026

- Individuazione delle **fonti di finanziamento**
- Creazione del **comitato scientifico**
- Creazione del **comitato redazionale**
- Analisi comparata delle migliori **mappe interattive attualmente disponibili online**
- Partnership **tecnologica**
- Costituzione del data base documentale. Individuazione dei **luoghi** di memoria e raccolta dei relativi materiali: dalle tracce fisiche (cimiteri, lapidi, monumenti) a quelle immateriali (frammenti di diari, registrazioni, lettere, canti, fotografie, disegni, testimonianze di residenti italiani legate a luoghi specifici). Dallo sbarco nel porto di Taranto alla conquista di Bologna alla smobilitazione nel 1946. I luoghi saranno scelti per la loro importanza non solo militare, anche culturale, religiosa e commemorativa.
- Selezione **contenuti visivi** (fotografie, mappe, quadri, grafiche). Verifica dei diritti.
- Elaborazione **testi**. Produzione redazionale di contenuti originali. Traduzioni.
- **Registrazioni.** Interviste con discendenti, testimoni e ricercatori collegati ai luoghi
- Creazione di **podcast audio** ed eventuali brevi **video**.
- Campagna di **comunicazione** sul progetto
- Fine 2026: presentazione e **inaugurazione del pilota della versione italiana** della mappa interattiva, primo fondamentale traguardo del progetto.

2027

- **Implementazione del pilota** in italiano

- Creazione della **versione polacca**
- Pubblicazione di un **volume** cartaceo bilingue (italiano e polacco), che funga da guida al portale e raccolga i materiali più significativi.
- Ricerca partner per sviluppo di **materiali didattici** per le scuole italiane e polacche. La piattaforma come strumento educativo.

4. Risultati e impatti attesi

Questo progetto si posiziona all'intersezione strategica tra ricerca accademica d'eccellenza, innovazione digitale e impegno culturale e civile, con l'ambizione di generare un impatto trasformativo su più livelli.
La mappa sarà disponibile gratuitamente sul sito/app della Fondazione.
Gli impatti principali attesi possono essere così sintetizzati:

• **Impatto scientifico:** offrire un modello metodologico innovativo per lo studio della memoria collettiva. Questo progetto risponde direttamente al rischio che un lavoro accademico rimanga confinato in una "piccola nicchia di polonofili". Dando priorità a formati interattivi e podcast originali, si garantisce che la ricerca non sia solo rigorosa, ma anche risonante, progettata per coinvolgere un pubblico giovane e digitalmente nativo che l'editoria accademica tradizionale spesso non riesce a raggiungere.
• **Impatto sociale e culturale:** promuovere attivamente il dialogo italo-polacco, costruendo una maggiore consapevolezza storica e contribuendo a proteggere e valorizzare un patrimonio di memorie comuni, materiali e immateriali.
• **Impatto didattico:** fornire a studenti e insegnanti eventuali strumenti educativi all'avanguardia, capaci di favorire un approccio critico, multi-prospettico e coinvolgente allo studio della storia.

5. La rilevanza del progetto per la Fondazione Umiastowska

La missione che la Fondazione Umiastowska persegue fin dal 1989 – documentare e valorizzare la presenza polacca in Italia, in particolare attraverso un'esplorazione dei luoghi di memoria polacchi e attraverso la storia del 2° Corpo d'armata polacco – trova in questo progetto una nuova dimensione, capace di coniugare il rigore della ricerca con le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali per raggiungere un pubblico più ampio e diversificato.
In oltre tre decenni, la Fondazione ha prodotto numerose pubblicazioni, sostenuto ricerche d'archivio, organizzato conferenze e mostre. La presente iniziativa risponde a un'urgenza, emersa con forza negli ultimi anni, di contrastare la "reciproca ignoranza" tra le nazioni del continente e i rischi di abuso della storia per fini propagandistici. Il progetto si propone quindi come uno strumento di dialogo e decostruzione critica, necessario per il futuro dell'Europa.

Al cuore del progetto vi è il concetto di "luoghi di memoria", come definito tra gli altri dallo storico Robert Traba. L'obiettivo non è studiare l'evento storico in sé — ad esempio, la battaglia di Montecassino — ma analizzare *perché* e *come* esso viene ricordato e in che modo la sua memoria si deposita e contribuisce a formare le identità collettive. Questo approccio sposta l'attenzione dalla storia alla *storia della memoria*, analizzandone le dinamiche, le stratificazioni e talvolta le strumentalizzazioni. D'altra parte, il territorio italiano preso in esame dal progetto non è mero sfondo geografico passivo, bensì spazio umano mosso da interazioni attive in cui coesistono e si sovrappongono narrazioni diverse — polacca, italiana, locale e internazionale — spesso in modo asimmetrico e/o conflittuale.
Questo approccio, focalizzato sulla *meccanica della memoria* e *sulle zone di socialità* nelle quali si privilegia l'analisi delle dinamiche "dal basso" e del ruolo dei "mediatori" culturali, si presenta come

strumento analitico che può essere utile a smantellare gli abusi storici e affrontare quella "reciproca ignoranza" che minacciano oggi la coesione europea.

In una visione a lungo termine il portale interattivo sul 2° Corpo è il primo fondamentale tassello di un'iniziativa più ampia e ambiziosa come la creazione di un più esaustivo **atlante digitale dei luoghi di memoria italo-polacchi del XX e XXI secolo**. Questo orizzonte strategico garantisce al progetto continuità, scalabilità e un ruolo centrale nel futuro degli studi culturali italo-polacchi, affermandolo come un punto di riferimento duraturo nel panorama delle *Digital Humanities* europee.