

Il paesaggio storico per il grande pubblico tre studi di caso e alcune riflessioni

Elena Musci

Assegnista di ricerca in Didattica della storia
Università di Bari

... I luoghi sono gli stessi, dopo tanti secoli: colline, boschi, vigneti che, pur con le inevitabili trasformazioni imposte dal tempo, sono rimasti dove erano. Se dunque è verosimile che gli uomini del passato abbiano calpestato la stessa terra e abbiano guardato i medesimi orizzonti, perchè non provare a rimetterceli, non provare a ridare parvenza di vita a chi ha lasciato comunque una traccia del suo passaggio in quel territorio e di cui le carte ci hanno trasmesso il nome? Oggi puri nomi, ma allora persone collegate con altre persone, inserite nel complesso gioco dell'esistenza reale, con gli eroismi e le meschinità di ciascun uomo che attraversa la fatica di esistere, non importa in quale secolo gliene sia toccata la sorte. [...] [Renato Bordone, *Dalla storia al fumetto (...e viceversa)*, in *Martino di Loreto*, ediz. SCRITTURAPURA, Asti 2006. Testo adattato.]

Le considerazioni di Renato Bordone, per quanto relative all'elaborazione di una *graphic novel* ambientata nel Medioevo, descrivono bene lo spirito con cui molti storici e divulgatori lavorano per rendere vive vicende e vite del passato.

Il paesaggio, come evidenzia Bordone, non è solo uno sfondo indifferente su cui far muovere marionette dai nomi storicamente plausibili, ma è la base alla quale ancorare vicende verosimili, basate su fonti storiche, e animate da emozioni e pensieri veri. Più oltre, lo stesso storico mette in guardia dal rischio di far prevalere emozioni attuali, che si ritengono universali, su quelle tipiche di quel contesto storico e sociale, ma difende ugualmente il tentativo di far vivere ciò che, letto solo nelle *chartae*, può apparire privo di vita.

Il contributo di Bordone ad un'opera divulgativa non è un caso isolato, ma fa parte di un clima culturale in cui la storia non resta confinata negli archivi o nelle aule universitarie, ma viaggia nell'etere con i visi degli attori dell'oggi o rivive nelle avventure di eroi di carta. Film, prodotti per la TV, fumetti, libri divulgativi, romanzi, dvd, parchi storici a tema, rievocazioni in costume e cene storiche portano il passato nel nostro vissuto, alimentando, nel migliore dei casi, un dialogo costruttivo con epoche lontane; riempiendo un enorme calderone di stereotipi e luoghi comuni nel peggiore.

Come possono il Paesaggio, il Patrimonio, e la loro comunicazione e divulgazione aprire questo dialogo costruttivo? Esistono esempi e tentativi virtuosi? È possibile coniugare economia e cultura?

Il successo dei contenuti storici non è disgiunto dalla forma con la quale questi vengono

comunicati. Sempre più frequentemente agenzie formative e culturali attingono a modelli esistenti ed economicamente vincenti, cercando di modellarli alle esigenze della formazione e della comunicazione di qualità. Trasformare la cura del Patrimonio in un'idea economicamente proficua può permettere da una parte la sopravvivenza di un settore in crisi di finanziamenti, dall'altra lo sforzo di realizzare prodotti di intrattenimento che rispettino le regole della storia e che entrino in competizione con prodotti di scarsa qualità scientifica. Insomma, non è detto che l'opera di divulgazione dei contenuti storici in forme commerciali sia un male contro cui ergere automaticamente barriere.

Esaminerò tre esperienze che si rivolgono al passato e in particolar modo al Paesaggio da punti di vista differenti: la prima tende a rappresentarlo visivamente utilizzando le suggestioni di reperti musealizzati; la seconda tende a ricostruirlo fisicamente, partendo dallo studio archeologico dell'ambiente; e la terza utilizza le emergenze archeologiche attuali e gli elementi antropici che, nel tempo si sono sviluppati attorno ad esse, sia con l'idea di musealizzarle, sia con quella di farle rivivere con rievocazioni e rappresentazioni. Affronterò, infine, alcune questioni sollevate da queste esperienze, soprattutto per quel che riguarda l'aspetto della divulgazione scientifica e l'uso pubblico che si fa del passato.

Etruscomix - l'Etruria in fumetto

Etruscomix è il nome di una mostra-evento¹ che si è tenuta dal 30 giugno al 25 ottobre 2009, a Roma, presso il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia.

Da questa esperienza è nato un libro che contiene sei storie a fumetti, realizzate da autori diversi e centrate sul mondo etrusco. La particolarità dell'esperienza non si basa solo sul processo di realizzazione del volume (i sei fumettisti si sono immersi per una settimana, fisicamente e metaforicamente, nella cultura e nei luoghi dell'Etruria), ma nell'allestimento museale, legato all'esperienza, che ha messo a confronto i reperti da cui sono nate le suggestioni visive degli autori con le tavole originali da questi realizzate.

Prendiamo ad esempio la locandina dell'evento realizzata da Milo Manara (Fig.1). La bellezza del tratto grafico e dei soggetti rappresentati cattura immediatamente l'osservatore. Si ha l'impressione di ammirare qualcosa di nuovo, ma nello stesso tempo di già visto. Non si tratta semplicemente delle forme che tante volte abbiamo potuto ammirare sulle tavole di Manara, ma, per esempio, della traslitterazione di queste nei tratti dei personaggi rappresentati nel Sarcofago degli sposi (Fig.2), e viceversa.

Si tratta ancora della postura dei due sposi sulla *kline*; del *titulus*, il copricapo orientaleggiante indossato dalla donna distesa; dei *calcei repandi*, gli stivaletti con la punta rivolta verso l'alto; della pettinatura dell'uomo e del suo atteggiamento nei confronti della donna.

Se ci facciamo catturare da questo gioco di rimandi, ci accorgiamo che la tavola di Manara in realtà riproduce, in ogni suo tratto, reperti etruschi, affreschi e luoghi: l'ambiente ha la struttura della Tomba dei Capitelli a Cerveteri (Fig.3), mentre gli stucchi policromi, simboli di potere e della classe sociale del defunto, sono gli stessi che caratterizzano la Tomba dei Rilievi (Fig.4). Gli affreschi riprendono alcuni particolari delle pitture della tomba Campana di Veio; il suonatore di aulos (lo strumento musicale ad oncia dall'aspetto di un doppio flauto) è lo stesso dell'affresco della Tomba dei Leopardi, persino nei particolari

1 La mostra è stata ideata dalla Soprintendenza per i Beni Archeologici per l'Etruria meridionale, realizzata con la partecipazione della Regione Lazio, e organizzato da Civita e Napoli COMICON.

dei vestiti e delle calzature (Fig.5). E, infine, il carrello di bronzo è lo stesso ritrovato nelle necropoli dell'Olmo Bello a Bisenzio.

Di stampo diverso, ma ispirate allo stesso principio sono le tavole dei racconti realizzati dai giovani fumettisti coinvolti nel progetto. Quello che colpisce è la scommessa fatta dagli organizzatori. Il 7 settembre 2009, sul sito del Ministero per i Beni e le Attività Culturali compariva questa notizia:

Nei primi due mesi di Etruscomix (luglio e agosto 2009) gli ingressi al Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia sono cresciuti del 26%. Risultato che conferma l'interesse del pubblico a politiche di contaminazione tra le diverse forme d'arte. Proporre al pubblico un evento come Etruscomix fa parte di una più ampia visione della gestione del bene culturale, basata sulla ricerca e introduzione di nuovi metodi per la divulgazione e la fruizione della cultura. Una concezione che focalizza l'attenzione da un lato sull'utilizzo di nuove forme di comunicazione come l'arte del fumetto, in Italia meno affermata che all'estero, dall'altro sulle esigenze del visitatore, arricchendo il suo bagaglio culturale e rendendo più coinvolgente la visita al museo. Un approccio rivolto soprattutto a quel pubblico meno avvezzo, o che non visiterebbe un museo a meno che non venga attratto da qualcosa che di per sé è diverso da esso.

In queste considerazioni, ci sono elementi utili alla nostra riflessione.

Il Museo Etrusco di Villa Giulia, per quanto conservi dei reperti straordinari per bellezza e valore storico, ha un allestimento piuttosto tradizionale.

Nello stesso tempo il fumetto di qualità non è apprezzato in Italia come altrove. Come il gioco, nella cultura italiana, esso è ritenuto un prodotto infantile: al limite e proprio per questa sua caratteristica, un ottimo strumento didattico, adatto a comunicare contenuti importanti ai più piccoli.

La mostra, invece, ribalta la prospettiva: propone l'incontro fra questi due elementi con l'intento di creare un valore aggiunto. Intento raggiunto visti gli incrementi di ingressi segnalati. In questo caso, da un punto di vista strettamente didattico, le tavole abbinate all'allestimento museale creavano un gioco di curiosità e rimandi tale da spingere i visitatori ad osservare i reperti con più attenzione, a verificare date, luoghi di rinvenimento e soprattutto a cercare quelle informazioni aggiuntive che hanno spinto l'autore a rappresentare nei suoi lavori un certo oggetto in un preciso contesto di vita.

I disegnatori hanno saputo inserire i reperti e le ambientazioni etrusche in storie plausibili, scorrevoli ed affascinanti. Il paesaggio, in questa suggestiva ricostruzione, rivive come sistema integrato di relazioni umane ed economiche, come luogo modificato dagli uomini in base alle proprie credenze religiose e alle proprie usanze sociali. Nella storia di cui riporto alcune vignette, (Fig. 6) il giovane protagonista, figlio di un soldato morto nella battaglia di Cuma (474 a.C.), viene accompagnato dalla madre presso un noto ceramista per comprare un vaso funebre da offrire in onore del padre defunto. Successivamente i due raggiungono la tomba nobile dove riposa l'eroe etrusco. I riferimenti visivi e verbali alla storia e alle ambientazioni sono armonizzati nella narrazione: il vaso è un famoso reperto su cui è dipinta l'impresa di Eracle con il leone Nemeo; la tomba è quella dei rilievi e l'ambiente è quello della necropoli della banditaccia, a Cerveteri. Riti e mestieri sono quelli che la ricerca storica permette di ricostruire. Il tutto in una storia visuale di forte impatto emotivo.

Il Parco Archeologico e il Museo all'aperto della Terramara di Montale

Il Parco della Terramara di Montale (Fig.7) è un'esperienza di archeologia sperimentale, realizzata in provincia di Modena per valorizzare gli scavi di un villaggio terramaricolo frequentato dal XVI al XIII sec a.C. Il progetto è nato in un ambito culturale che risente degli influssi del nord e centro Europa.

Il Parco è stato realizzato sul luogo stesso dove sorgeva il villaggio dell'età del bronzo e contiene una proposta diversificata e complessa: la ricostruzione di un antico tratto del paesaggio (la collinetta e le tracce delle antiche fortificazioni della Terramara); la ricostruzione di una parte del villaggio a grandezza naturale; e gli scavi archeologici, proposti in chiave didattica grazie alla riproduzione della stratigrafia archeologica e di un piano orizzontale dello scavo, entrambi realizzati attraverso calchi che riproducono le superfici originali.

Gli scavi hanno permesso di ottenere dati scientifici relativi alle attività economiche, alla vita e alla situazione climatico-ambientale delle terramare: sono stati trovati numerosi vasi e reperti in bronzo, corno di cervo, ambra. Di rilievo il rinvenimento di alcuni oggetti in legno fra cui un piccolo aratro, resti di archi, un coltello, un'immanicatura di falchetto che testimoniano un'attività agricola piuttosto avanzata. Sono stati individuati resti di cereali e legumi e segni dell'allevamento di caprovini, suini e bovini.

Il parco propone la rielaborazione di tutti questi dati e la conseguente ricomposizione di un intero sistema di vita e di relazioni, attraverso la ricostruzione a dimensione naturale di due capanne con i possibili relativi arredi e utensili e le attività di archeologia sperimentale relative alle pratiche artigianali ed agricole dell'epoca².

L'esperienza si inserisce in una tipologia ben precisa di museo, diffusa soprattutto in area centro e nord-europea dove i Musei all'aperto sono da quasi cent'anni un'esperienza didattica e divulgativa consolidata. Quello che caratterizza un museo di questo genere è la presenza di ricostruzioni a grandezza naturale, a cielo aperto, di strutture abitative e arredi, basate su rigorosi studi scientifici e archeologici; e un'interazione col pubblico basata su esperienze di archeologia sperimentale, ricostruzione di tecnologie antiche e, soprattutto in area nord-europea di rievocazioni in costume che seguono i risultati della ricerca storica, secondo i metodi del *re-enactment*³.

Questo tipo di museo si rivolge soprattutto alle scuole, sempre più orientate verso forme di *edu-tainment* in cui lo studente apprende attraverso il fare e vive una dimensione emotiva favorita da una pratica immersiva nel passato.

Esso consente una ricomposizione sistemica dei reperti e del loro ambiente di rinvenimento, a differenza di un'esposizione museale di tipo tradizionale che ne comporta la separazione con una resa frammentaria delle informazioni archeologiche rinvenute.

² Per informazioni dettagliate, si veda <http://www.parcocomontale.it/iniziative.shtml>

³ Il *re-enactment* si può intendere come un gioco di ruolo in cui i partecipanti ricostruiscono eventi o modi di vita di un periodo, ma soprattutto come rievocazioni storico-militari, i cui protagonisti si organizzano per ricreare e rivivere in prima persona, direttamente, tutti gli aspetti possibili della vita dei soldati del passato. In entrambi i casi, queste rievocazioni implicano un'attività di preparazione meticolosa in cui ogni dettaglio è curato sulla base della documentazione esistente: i figuranti studiano il gergo e la postura dei personaggi che devono interpretare, e curano nei minimi particolari i tessuti delle vesti, i materiali, la musica o il cibo.

Il Parco Regionale dell'Appia Antica

Esperienza del tutto diversa è quella del Parco dell'Appia Antica. Qui non si immagina e ricostruisce il paesaggio del passato a partire dalle testimonianze che restano di una società, ma si interviene sul paesaggio attuale valorizzandone le emergenze archeologiche. Si tratta di un'Area protetta istituita per consentire ai cittadini di godere della ricchezza paesaggistica, di conoscere e studiare gli elementi storici, artistici e naturalistici presenti al suo interno. Dal marzo 1997, infatti, l'intero territorio, 3.500 ettari, è chiuso al traffico privato tutte le domeniche e i giorni festivi. L'offerta del parco è estremamente variegata: è possibile pranzare in una delle tante trattorie; passeggiare lungo la via Appia e fare pic-nic, sia nella zona asfaltata che in quella più antica, calpestando l'antico basolato; osservare l'imponente mausoleo di Cecilia Metella; affacciarsi sugli scavi dell'impianto termale di Capo di Bove; sbirciare fra le tombe di epoca romana disposte lungo il percorso, ammirare le case con le piante rampicanti e il glicine in fiore; oppure si può arrivare fino all'acquedotto. Se si è volenterosi, è anche possibile visitare le catacombe, il mausoleo, il circo e la villa di Massenzio.

Oltre alla fruizione libera, è possibile aderire alle numerose iniziative organizzate dal Parco stesso. Si tratta di rievocazioni in costume, passeggiate storico-naturalistiche in bicicletta con l'ausilio di una guida, o visite guidate tematiche⁴.

In giorni prestabiliti si svolgono, in alcuni spazi del percorso, rievocazioni storiche gratuite: appassionati di storia romana si vestono da legionari o da antichi romani e rievocano momenti simbolo della vita quotidiana di un comune cittadino o di un soldato. Battaglie contro i barbari, fasi dell'allenamento di un soldato, matrimoni, sacrifici rituali, banchetti vengono rappresentati davanti agli occhi di curiosi di ogni età (Fig. 8-9).

Questo tipo di rievocazione ha il pregio di attrarre molti romani, non solo i turisti, che portano lì i propri figli per godere la bellezza di una giornata all'aperto. Spesso gli "attori" restano a disposizione dei visitatori rispondendo alle domande (che davvero non mancano mai), raccontando episodi del *De Bello Gallico* o citando autori latini.

Alcune riflessioni

L'analisi di queste esperienze spinge a riflessioni di genere diverso.

In particolar modo, merita un approfondimento la questione delle rievocazioni storiche, anche perché in ambito internazionale da anni si discute del loro ruolo all'interno del variegato rapporto fra divulgazione e scienza storica.

In paesi come l'Inghilterra, l'America e il Canada, da più di trent'anni si è sviluppata l'*Histoire Vivant*, un movimento popolare e culturale che coinvolge migliaia di persone in attività concrete di ricostruzione storica, con l'intento di far rivivere il passato e di indossare i panni di coloro che hanno vissuto in epoche remote.

Dal punto di vista teorico, gli storici hanno sollevato alcune questioni relative al ruolo dell'empatia e delle emozioni in queste manifestazioni e soprattutto relative all'interesse politico più o meno sotterraneo che le alimenta.

La questione è delicata e intenti e modalità cambiano secondo i paesi e le esperienze. In Spagna e in Italia, per esempio, si registrano esempi di rievocazioni che mostrano scarsa

⁴ Maggiori informazioni si possono trovare su www.parcoappiaantica.it

attenzione alla ricerca storica⁵ e che calcando la mano maggiormente su aspetti folkloristici, commerciali e/o politici.

Se riflettiamo sulle conseguenze che queste manifestazioni in costume possono avere su un pubblico storicamente impreparato, ci rendiamo conto che esse possono alimentare un immaginario ricco di elementi favolistici e suggestivi che rischiano di fossilizzarsi in un'immagine stereotipata del passato.

Altra questione è l'uso politico, più o meno esplicito, di queste manifestazioni.

Per quanto questo punto sia particolarmente legato alle numerose manifestazioni a sfondo medievale, non si può escludere una torsione politica persino per le ricostruzioni di epoche più antiche che mostrano le glorie dei popoli italici e dei romani o persino degli abitanti della preistoria. Ricostruire eventi, modi di vita e comunità radicate in un luogo significherebbe, in quest'ottica, esaltare una supposta identità locale, ancorare il proprio presente ad un passato tanto più nobile, quanto più antico.

Da una parte queste feste storiche hanno l'evidente scopo di richiamare turisti e incentivare l'economia locale, dall'altra l'effetto di rinsaldare l'identità della comunità.

In molti casi siamo dinanzi ad una spettacolarizzazione del passato che si basa su tecniche commerciali che imprimono ai luoghi uno stile artificiale⁶ che mescola preservazione scientifica e divulgazione spettacolare. Da questo processo, secondo alcuni storici, nasce una memoria artificiale e mercificata, esterna ed estranea all'humus culturale in cui si sviluppa e questo, paradossalmente, attesterebbe la lontananza della collettività dal suo passato reale.

In questa prospettiva, la commercializzazione della memoria sembra possibile proprio a causa del senso di sradicamento della società contemporanea. Mentre Jameson parlava di "disneylandizzazione della memoria", qualche anno fa, Pivato ricordava come le nuove generazioni siano dei vuoti di memoria, vissuti in luoghi e all'interno di relazioni familiari che hanno finito per alimentare una dimensione di eterno presente in cui i "venditori di fumo" possono costruire e far accreditare ricordi inventati⁷.

Il mestiere dello storico, in una società con queste caratteristiche presenta nuove sfide. Anche perché, mentre in passato il fruitore delle testimonianze storiche (musei e scavi archeologici) era colto ed elitario e quindi in grado di fabbricare da sé le storie e la narrazione storica che stava dietro a quei reperti ed emergenze archeologiche, oggi anche la gente più semplice e priva di strumenti di comprensione storica è assetata di cultura e curiosa verso ciò che riguarda le epoche passate.

Lo storico, dunque, non può limitarsi al dibattito accademico, ma è chiamato a costruire per questo tipo di pubblico le narrazioni rese possibili dalla ricerca⁸. È chiamato a intervenire nell'arena dell'uso pubblico della storia⁹ per non lasciare ai venditori di fumo di cui parla Pivato (politici, giornalisti, commercianti e divulgatori in genere) l'unica parola sul passato.

5 Carolina Martín Piñol. *La Edad Media: entre la empatía y la experimentación* (2008). Íber. [Versión electrónica]. Revista Íber 57.

6 Di Gabriella Paolucci *Libri di pietra*. Città e memorie. Liguori editore 2007. E-book pag 14

7 Stefano Pivato, *Vuoti di memoria, usi e abusi della storia nella vita pubblica italiana*, Laterza, Bari-Roma 2007.

8 Andrea Carandini, nella puntata della trasmissione *Ulisse*, sul Foro Romano in onda sabato 29 maggio 2010. <http://www.ulisse.rai.it/dl/portali/site/puntata/ContentItem-9edbf2b9-059a-4ced-974e-20859b59b410.html>

9 Giovanni De Luna, *La passione e la ragione, fonti e metodi dello storico contemporaneo*, La Nuova Italia, Milano 2001. Pagg. 76-77.

È obbligato a confrontarsi con strumenti e categorie nuove o diverse o usate in nuove accezioni. Deve, per esempio, fare i conti col ruolo che in esperienze come quelle descritte e/o legate ai nuovi media svolge la componente emotiva.

La conoscenza empatica del passato è la base delle rievocazioni o delle ricostruzioni del passato: la fascinazione funziona perché ci si immerge in una situazione che non è la propria comprendendola e “vestendo i panni dell’altro”. Sia che questo avvenga secondo un processo di transfert narrativo, come per i fumetti, sia che avvenga in senso più letterale, come nel caso del *re-enactment*.

Questo principio, esasperato in esperienze in cui i sentimenti diventano l’elemento fondamentale e atemporale della narrazione storica, come nel caso delle *fiction*, può essere, invece, un potentissimo strumento conoscitivo se ben controllato, come accade nel caso dell’archeologia sperimentale¹⁰, attività volta alla realizzazione, con l’ausilio di studiosi e ricercatori, di metodi, oggetti e attività del passato, con le materie prime e la tecnologia a disposizione degli uomini dell’epoca. Questa pratica mira alla comprensione di una società passata attraverso il tentativo di ricostruirne gli aspetti quotidiani e consente, nello stesso tempo, di vivere automaticamente un processo empatico: come vivevano coloro che ci hanno preceduto? come risolvevano i problemi quotidiani? Come si divertivano e soffrivano? Sono queste le domande a cui cerca di rispondere, attraverso il fare immersivo e immedesimativo, l’archeologia sperimentale.

Non si tratta solo di trasmettere conoscenze esatte, ma, a mio modo di vedere, di creare nel pubblico la possibilità di un dialogo costruttivo con il passato, di essere mentalmente aperti e curiosi nei suoi confronti, non come un fatto eccezionale, ma come un *habitus* mentale. Certamente esperienze come quelle che ho presentato non hanno grande valore conoscitivo per gli studiosi che possono divertirsi a cogliere i rimandi corretti o sbagliati, come in una caccia all’errore. Piuttosto, l’effetto positivo di queste esperienze, dal punto di vista della fruizione, si rivela sia per gli appassionati sia, soprattutto, per coloro che sono curiosi, ma non hanno amato la storia in quanto disciplina scolastica.

Scoprire che lo studio e la conoscenza del nostro passato ci parlano di problemi simili ai nostri, ci raccontano delle diverse soluzioni che nel corso del tempo sono state sperimentate può essere qualcosa di avvincente. Dal suo punto di vista, una riflessione utile per lo storico è quella di sapere che esistono modalità di comunicazione che uniscono alla piacevolezza anche il rigore delle informazioni.

¹⁰ Maryline Crivello, *La geste des Tempes. Les fetes historiques: symbolique et dramaturgie du passé* (1957-2002), in J.-L. Bonniol, M. Crivello, *Façonner le passé, représentations et cultures de l’histoire XVI-XXI siècle*, Université de Provence, 2004. Pag 57