

Progetti e materiali di laboratorio

Gioco

Il gruppo di lavoro

Alessandra Lina

Dottoranda, Università di Pavia
CRIDACT - Centro di Ricerca Interdipartimentale
per la Didattica dell'Archeologia e delle Tecnologie Antiche

Patrizia Liuzzi

Docente di Scuola secondaria di I grado
Tutor Summer School *Emilio Sereni*

La storia del rapporto tra il territorio e l'uomo è anche storia delle rappresentazioni culturali che gli uomini hanno creato del territorio da loro vissuto, attraversato e modificato.

La territorializzazione è un fatto di persone che si spostano e in quest'ambito le mappe e i resoconti di viaggio di mercanti e di pellegrini medievali sottolineano le evidenze paesaggistiche e culturali che sono entrate nella mente e nella società dell'uomo medievale. La percezione dell'organizzazione dello spazio diventa, in questi documenti, la somma del reale e dell'immaginario raccontato da quei protagonisti che hanno camminato in mezzo ai campi di cereali, oliveti, viti e querceti, dentro città, villaggi sparsi, mercati, porti, che hanno visto monasteri, eremi, palazzi, fortificazioni e hanno seguito i sentieri tracciati dalla quotidiana pratica agricola¹, in un contesto in cui tra XIV e XV secolo ritorna a predominare l'incolto.

Un livello di ricerca che si accosta allo studio del rapporto tra potere e territorio, preferendo però un'indagine su come il territorio veniva percepito e raccontato² da chi spesso imprimeva il ricordo sul reale. In questo caso, infatti, si problematizza la produzione dei resoconti di viaggio scritti in anni successivi al compimento del viaggio stesso: la memoria modifica quanto visto e vissuto e altera l'attendibilità dei documenti a nostra disposizione. Inoltre, accade di osservare mappe e leggere resoconti di viaggio che non rappresentano ciò che veniva visto, ma un progetto o un'idea di quanto esistente.

Il territorio raccontato è la costruzione di simboli, mentalità, intenzioni ideologiche, politiche, economiche e spirituali, spesso non facili da interpretare, ma è possibile ricostruire le percezioni diffuse nel passato cercandone un legame con quelle rimaste nel nostro tempo³.

È su tale riflessione che il gruppo di lavoro propone l'ideazione di un gioco di simulazione, un libro-game, nel quale ricostruire le fasi del pellegrinaggio in Terrasanta di un giovane nobile francese. Il gioco prende spunto dal saggio di Franco Porsia *Il pellegrinaggio a Gerusalemme di Philippe de Voisins nel 1490 e il suo passaggio in Puglia*⁴.

Il resoconto di viaggio preso in considerazione non è un vero diario giornaliero, ma è

1 A. Cortonesi, G. Piccinni, *Medioevo delle campagne. Rapporti di lavoro, politica agraria, protesta contadina*, Viella, Roma, 2006.

2 *Uomo e spazio nell'alto medioevo*, Atti della L Settimana di studio del Centro italiano di studi sull'alto medioevo (4-8 aprile 2002), CISAM, Spoleto 2003.

3 G. Sergi, *L'idea di medioevo. Fra storia e senso comune* Donzelli Roma 2005.

4 F. Porsia, *Il pellegrinaggio a Gerusalemme di Philippe de Voisins nel 1490 e il suo passaggio in Puglia*, in «Archivio Storico Pugliese», LIX (2006), pp. 91-156.

stato realizzato in seguito dallo scudiero del giovane francese sulla base di appunti presi velocemente durante il cammino, con dettagli mutuati da precedenti libri di pellegrinaggio e 'guide per l'indulgenza'. Diviene pertanto un esempio di paesaggio raccontato e intriso delle suggestioni dell'epoca.

Nell'itinerario tra paesaggio urbano e rurale, i giocatori partono dall'estremo sud della Francia, attraversano l'Italia del Nord fino a Venezia, dove si imbarcheranno per giungere nella Città Santa di Gerusalemme e ottenere l'indulgenza plenaria. È previsto inoltre un viaggio di ritorno in patria, attraverso la Puglia e la risalita della penisola italiana con una sosta a Roma.

Ogni gruppo di giocatori avrà in dotazione uomini e risorse per affrontare il viaggio e sarà chiamato a prendere decisioni fondamentali, tra le varie alternative proposte, per il proseguimento del pellegrinaggio e per la costruzione della propria storia, sulla base di valutazioni di tipo storico⁵.

All'interno di ogni gruppo, tra i giocatori sarà scelto un redattore della storia che durante il viaggio documenterà le scelte compiute e le relative vicissitudini.

Alla fine del gioco, ogni storia costituirà lo spunto per la riflessione sugli eventi accaduti durante la simulazione giocata e sulle tematiche relative all'organizzazione dello spazio e alla sua rappresentazione mediata dal vissuto, dal suo ricordo e dall'idea di un mondo immaginato e spesso ignoto.

In particolare saranno evidenziate tematiche afferenti alla:

- storia della vita quotidiana (alimentazione, abbigliamento, ospedali, malattie...);
- storia delle mentalità (idea del viaggio, incontri di civiltà, paure, giudizi e pregiudizi...);
- storia economica (navigazione e navi, denaro, assicurazioni e contratti, dotazione consegnata ai pellegrini...);
- storia religiosa (reliquie, eremitaggio, luoghi sacri...).

⁵ Nella sua struttura, il gioco si ispira a "Magna Grecia". Si veda la Guida per l'insegnante di A. Brusa, *Il nuovo racconto delle grandi trasformazioni*, Bruno Mondadori, Milano 2005.

Il pellegrinaggio in Terrasanta: un libro-game

Davide Porsia

Docente di Scuola secondaria di I grado

Tutor Summer School *Emilio Sereni*

Lungo è lo cammino, ma grande la meta!

Il signore di Monthaut, il protagonista del nostro gioco, dà inizio al suo “santo viaggio” il 16 aprile del 1490. Con lui c'è anche Jehan de Belest, il suo scudiero, che dovrà trascrivere gli appunti di viaggio: sarà lui il “redattore” della storia. Alla compagnia si aggiunge infine il confessore del signore, il suo padre spirituale, un frate dotto e molto attento a ciò che gli avviene intorno.

Questo sistema di personaggi ricalca, chiaramente, la suddivisione sociale caratteristica del Medioevo:

1. Il **NOBILE**, che va in Terra Santa per puro fregio personale, magari per ottenere una reliquia importante, un simbolo che gli consenta di rafforzare ulteriormente il suo potere e il suo prestigio
2. Il **VASSALLO**, portavoce di istanze più popolari, che lo accompagna per piacere personale oltre che per i dettami imposti dalla fede
3. Il **CONFESSORE**, un monaco amico dei due, magari un personaggio illuminato, ricalcato per certi aspetti sul Guglielmo da Baskerville di Umberto Eco.

La creazione poi di tre personaggi di diversa estrazione sociale, rende possibile l'inclusione, nel gioco, di “punti di vista” diversi, concordi o discordi a seconda del caso.

Il loro obiettivo è sì «il santo passaggio a Gerusalemme per visitare i santi luoghi dell'amara e umana passione del Nostro Signore Gesù Cristo e il Santo Supplizio»; ma anche l'acquisto di un bel *souvenir*, una bella e preziosa reliquia della Terra Santa per portare lustro alla casata di Monthaut.

Il denaro e le risorse

Secondo stime ufficiali, il viaggio in Terra Santa richiedeva in tutto, per ogni pellegrino, 65 ducati così divisi:

- 35/40 ducati = nolo della galea più le spese per il cibo
- 15 ducati = imposte per la visita dei luoghi sacri
- 15 ducati = spese varie in Terra Santa¹

È quindi verosimile che i protagonisti del librogame abbiano a disposizione una somma iniziale non dissimile, una cifra predeterminata di **ducati** che cali o cresca a seconda degli

¹ Queste stime si riferiscono al periodo in questione: 1480-1500

avvenimenti. Il porto di Cipro, ad esempio, era universalmente riconosciuto come posto “non sicuro” per i pellegrini a causa della presenza di pirati e le galee evitavano, perciò, di fermarvisi. Se i nostri eroi effettueranno una sosta proprio a Cipro, i predoni avranno gioco facile nello svuotare le tasche dei malcapitati.

Il giocatore avrà a disposizione un foglio di viaggio su cui annotare la somma di denaro posseduta, e gli oggetti acquistati. Se il denaro si esaurisce, finisce anche il gioco.

Il viaggio e i mezzi di trasporto

I viaggi di pellegrinaggio in Terra Santa erano, nella maggior parte dei casi, ben strutturati e organizzati fin nei minimi dettagli ma i nostri pellegrini potranno trovarsi ugualmente davanti alla scelta se comprare, prima del valico del Moncenisio, cavalli o muli. Un giocatore poco attento sarà con ogni probabilità portato a scegliere i cavalli, considerati animali di lusso e soprattutto mezzi di trasporto veloci e affidabili. Ma la scelta più giusta è, secondo il racconto di Belesta, quella dei muli, animali più pronti alla fatica e più affidabili nel caso di strada ghiacciata.

Da Lauslebourg incominciarono a salire il Moncenisio e là furono acquistati muli perché la salita è di due leghe, poi una lega di pianura e due di discesa; la montagna era coperta di neve e di ghiaccio che i cavalli non avrebbero potuto sostenere. Su quella montagna si vedono animali selvatici come camosci, marmotte e altre bestie.

Giunti finalmente in Piemonte i tre si riposano per tre giorni per vendere i cavalli/muli e per procurarsi delle barche per navigare sul fiume Po fino a Chioggia. La navigazione, su zattere, dura 19 giorni. Giungono a Venezia il 22 maggio.

Venezia

Un'importante testimonianza sull'organizzazione del viaggio dei pellegrini in Terra Santa è l'*Evagatorium* del tedesco Felix Fabri. L'autore descrive le navi predisposte per il viaggio, in partenza dal porto di Venezia; e racconta, tra le altre cose, l'offerta, da parte dei due patroni, di esotiche colazioni a bordo per attirarsi la clientela.

Queste le parole di Fabri:

[...] Dopo pranzo salimmo in barca e percorremmo i rioni della città dai canali, fino a San Marco e navigammo al Canal Grande, di fronte al palazzo del doge di Venezia, dove si trovavano le galee dei due patroni, per visitarle entrambe. Per prima andammo alla galea del patrono Pietro di Lando e, dalla barca, salimmo a bordo della galea: ai miei signori ed a me a colpo d'occhio la nave piacque: era una galea triremi grande e spaziosa, nuova e pulita. Mentre noi passeggiavamo sulla galea ci raggiunse in barca il patrono Pietro Lando e ci accolse con grande reverenza, e preparò per noi sul castello una colazione costosa, offrendoci vino di creta e dolci alessandrini. E ci trattò in tutto come persone che desiderava portare con sé. Poi ci condusse attraverso gradini nel ponte di sotto, nel quartiere dei pellegrini e ci assegnò tanto spazio nel ponte, perché potessimo scegliere, in qualsiasi lato della nave, i posti per 12 persone. Visitata dunque quella galea, dicemmo al patrono che il giorno dopo gli avremmo comunicato la nostra decisione di rimanere con lui o di partire con l'altro. Così ritornammo in barca e raggiunsemmo la galea del patrono Agostino che trovammo a bordo. Ci accolse con grande venerazione, ci condusse a visitare la galea, ci mostrò i posti da scegliere per 12 uomini, ci offrì anch'egli

una colazione di vino e di dolci e ci promise che ci sarebbe stato premuroso e zelante. Mi riconobbe e mi richiese una testimonianza della sua onestà e della sua affidabilità dicendo: ‘Ecco Frate Felice, il vostro cappellano: egli sa come io tratti i pellegrini. Dica lui la verità, per favore. Vi piacerà rimanere con me’. Visitammo la galea e non ci piacque tanto quanto l’altra, perché era biremi, meno larga, ed anche più vecchia e maleodorante: vi avevo già fatto un viaggio e vi avevo patito molti disagi.

Queste informazioni potrebbero facilmente rientrare nel gioco come elementi discriminanti per la scelta del lettore, chiamato ora a decidere su quale nave imbarcarsi, se su quella del Lando o su quella del Contarini.

Da Venezia i nostri prendono il largo per la traversata del Mediterraneo, il viaggio per mare fino a Giaffa, punto d’approdo dei pellegrini in Terra Santa.

Il viaggio per mare: il gioco nel gioco

A questo punto è assai probabile il ricorso ad un vero e proprio GIOCO NEL GIOCO.

La navigazione da Venezia a Giaffa potrebbe essere simulata su una plancia, una carta geografica del Mediterraneo, su un percorso con caselle (come il gioco dell’oca), e numerato. Le caselle del percorso corrisponderebbero ciascuna a diverse carte (o a pagine del libro numerate in modo differente)². In questo modo il giocatore leggerebbe di volta in volta l’avventura corrispondente al luogo in cui si trova, prendendo nota, sul suo foglio di viaggio, dei ducati persi o guadagnati a seconda del caso. Naturalmente sarebbe previsto l’uso di un dado.

Con la scelta del gioco nel gioco si avrebbe la possibilità di descrivere molti episodi di vita “marinaresca”: l’imbarazzo dei passeggeri davanti ai disagi della navigazione, i giorni di inattività, gli imprevisti, le veglie, i racconti reali e fantastici.

Ecco apparir Gerusalem si vede... la grande meta

La compagnia giunge a Giaffa il 25 luglio, dopo 45 giorni di viaggio. Gerusalemme si apre ai loro occhi qualche giorno più tardi.

La grande meta è raggiunta ma il gioco continua. I protagonisti si rapportano per la prima volta con una realtà che fino a questo momento avevano solo immaginato. Sui luoghi della vita di Gesù, tra una preghiera ed una passeggiata, si possono fare incontri sorprendenti: profeti visionari, venditori di ogni mercanzia, pellegrini di ogni parte d’Europa.

L’obiettivo del signore di Monthaut è l’acquisto di una o più reliquie che possano accrescere la sua personale fama. Se ne vedono di ogni tipo, di ogni forma e grandezza: dal chiodo della crocifissione alle schegge della croce, dalla spina della corona della passione alla punta della lancia che ferì il sacro costato.

Ho visto tante di quelle reliquie della vera croce che se fossero tutte autentiche nostro signore sarebbe stato crocifisso su un’intera foresta, e non su due semplici assi di legno!

Guglielmo da Baskerville - *Il nome della rosa* di Umberto Eco

² Il gioco nel gioco sul viaggio per mare è ricalcato sul modello del gioco “L’isola di Anastrofe” descritto nel libro di Angiolino A., *Costruire i LIBRI-GIOCO*. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo, Casale Monferrato 2004

Orientarsi tra i banchi dei mercanti, di fianco al Santo Sepolcro, può essere meno facile di quel che sembra: a volte la curiosità è fonte di avventure poco piacevoli.

La libera immaginazione dello scrittore si potrebbe davvero sbizzarrire nella ricerca di aneddoti, di spunti e suggestioni nella ricerca di nuove avventure per la nostra compagnia; l'esperienza della scrittura potrebbe, infine, coinvolgere attivamente i ragazzi gratificando, senz'altro, la loro capacità di ricerca storica, oltre che di scrittura creativa.

'Punti Cultura'

All'interno di questa proposta di librogame ben s'inserirebbe l'idea, descritta da Marco Tibaldini nel contributo seguente, di 'Punti Cultura' rappresentati dalle conoscenze che il protagonista, guidato dal giocatore (che apprende insieme a lui), acquisisce nel corso del viaggio e che, tramutate in punteggio positivo, incrementano il risultato finale. Esse scaturiscono da possibili incontri con personaggi storici o inventati, dalle località attraversate.

Comuni medievali: un gioco di plancia

Marco Tibaldini

Studente, Università di Bergamo

La proposta è quella di creare un gioco di plancia, il cui scopo è mettere in luce la vita di un Comune come istituzione contesa fra alcune famiglie, senza arrivare però al periodo delle Signorie.

L'ambientazione è datata tra la metà del XII e la metà del XIII secolo, ispirandosi alla storia del Comune di Milano e agli episodi dei Della Torre.

Nel gioco ci sono tre comuni limitrofi e in ogni comune ci sono due squadre di giocatori che rappresentano famiglie blasonate, che acquistano terra o risorse da commerciare.

In ognuno dei tre comuni si fa un prezzo diverso per ciascuna merce (5 tipi di merci) e quindi ci sono mercati che fruttano maggiormente per chi commercia in derrate alimentari e altri che fruttano per chi commercia in tessuti. Ci si può vendere le risorse anche fra giocatori. Ogni squadra può scegliere in che tipo di commercio lanciarsi. Per poter vendere la merce su un mercato bisogna però acquistare una licenza. Con il ricavato della vendita al mercato, si possono acquistare diversi "oggetti di gioco" oppure milizie da porre al proprio servizio. Si possono anche acquistare edifici, cariche civili all'interno della città che danno dei bonus particolari oppure che servono come requisito per far progredire la propria famiglia verso l'affermazione della propria egemonia. Si possono acquistare cariche come Capitano del popolo, la nomina nel consiglio cittadino, l'assegnazione di un titolo nobiliare dall'imperatore, ecc.

La presenza di "Carte Evento" può influire sulla partita: possono essere un raccolto scarso, un raccolto abbondante, l'intromissione dell'Impero o della Chiesa nelle faccende interne dei comuni.

Le squadre possono ottenere dei "Punti Prestigio" per le cariche che si accumulano e per la propria presenza in città e vince la partita chi riesce ad ottenere più punti ad un turno da fissare anticipatamente.

La lotta si compie tra famiglie: si può scegliere di scalzare la famiglia rivale del proprio comune oppure allearsi per scacciare le famiglie degli altri comuni dai territori coltivabili (situati al centro della plancia).

L'insegnante potrebbe svolgere il ruolo di Console o di Podestà e fungere da arbitro nelle faccende interne ad ogni comune. Ad esempio, per consentire ad una famiglia esterna la licenza di acquistare delle merci in una città o alcuni edifici, è necessario il permesso del Console e/o di altre famiglie.

‘Punti Cultura’

Creare un gioco è come girare un film: bisogna conoscere il linguaggio compositivo per poter esprimerne al meglio i contenuti. Perché un gioco didattico raggiunga lo scopo è necessario che dia vita a un’intensa esperienza ludica, attraverso la quale lo studente e lo scolaro apprendano spontaneamente delle nozioni ed interiorizzino delle competenze in un contesto di svago. Per far sì che il gioco attivi e stimoli il giocatore è necessario che sia ben strutturato, in modo da mantenere alti l’agonismo e l’attenzione verso la meta finale. Inizialmente, la mia idea dei ‘Punti Cultura’ era nata perciò da una considerazione su una possibile strutturazione del gioco, riproponendo come meccaniche di gioco delle dinamiche recuperate dalle fonti storiche. Dalla loro lettura ho individuato tre aspetti che caratterizzano il viaggio nel XV secolo e che sarebbero potute facilmente divenire una struttura per il prototipo in progettazione:

- il **tempo** che si impiega nel tragitto, è interesse di ogni giocatore tornare a casa il più in fretta possibile. Il tempo impiegato si sarebbe tramutato in un punteggio negativo che avrebbe inficiato il risultato finale;
- il **denaro**, è interesse del giocatore salvaguardare il più possibile il proprio patrimonio. Il denaro conservato si sarebbe tramutato poi in un punteggio positivo che avrebbe aumentato il risultato finale;
- le **conoscenze** acquisite durante il viaggio, che si sarebbero tramutate in un punteggio positivo detto ‘Punti Cultura’, che avrebbero incrementato il risultato finale. Questo punteggio rappresenta ciò che il personaggio, guidato dal giocatore, apprende nel corso del viaggio, e che indirettamente si può fare in modo che lo apprenda anche il giocatore stesso.

Avrebbe quindi vinto il giocatore che a fine partita avrebbe ottenuto il punteggio maggiore sommando ‘Punti Cultura’ e Denaro risparmiato e sottraendo ad essi il tempo impiegato. Questo modello era scaturito pensando ad un gioco strutturato in turni ed in cui il tragitto non fosse prefissato, ma in cui ogni giocatore avrebbe potuto scegliere di turno in turno dove muoversi, spostandosi su di una rete di possibili collegamenti fra luoghi. Ogni giocatore avrebbe scelto quindi le tappe del proprio viaggio a seconda delle proprie nozioni, del proprio intuito, oppure grazie a delle conoscenze emerse nel corso del gioco.

Ad ogni tappa sarebbe corrisposta una città in cui il giocatore avrebbe trovato una breve scheda storico-didattica che gli avrebbe fornito delle nozioni. In ognuno di questi luoghi poi si sarebbe potuto imbattere in diversi personaggi che avrebbero potuto fornirgli informazioni geografiche o bonus utili nel gioco, ma anche danneggiarlo e rallentarlo. Ogni turno avrebbe potuto scegliere se restare in quella città oppure se partire. All’uscita da ogni città egli avrebbe potuto scegliere fra un numero limitato di altre destinazioni, cercando di individuare fra queste quella migliore.

Facendo viaggiare quindi di città in città il proprio personaggio e facendogli incontrare dei personaggi storici (è questa l’epoca di Leonardo, Michelangelo e molti altri), il giocatore gli avrebbe fatto accumulare delle conoscenze, rappresentate poi dai ‘Punti Cultura’. Un esempio: se un giocatore avesse preso a nolo una barca per navigare il Po in Piemonte avrebbe raggiunto Chioggia in meno tempo rispetto ad un giocatore che invece avrebbe scelto di proseguire via terra, ma quest’ultimo avrebbe “visitato” più città, avrebbe perso tempo ma accumulato ‘Punti Cultura’. A Milano avrebbe potuto ammirare il cenacolo di

Leonardo, incontrare personaggi storici o inventati che lo avrebbero indirizzato verso una nuova tappa nel viaggio verso la TerraSanta. Si sarebbe potuto abbinare a Milano quindi una breve scheda storica che conferiva un determinato ammontare di 'Punti Cultura'.

In questo modello di gioco la sfida fra i giocatori sarebbe stata nel riuscire a raggiungere la Palestina ed a rientrare in patria accumulando più 'Punti Cultura' senza terminare il capitale a disposizione. Per aumentare l'agonismo si sarebbero potuti inserire altri elementi come il sabotaggio degli avversari oppure degli accordi per scambiarsi conoscenze geografiche sui luoghi dai quali era meglio transitare o sui personaggi da evitare.

Questo tipo di gioco avrebbe proposto un modello di viaggio idealizzato, che avrebbe ricalcato di meno la narrazione della fonte storica utilizzata, ma che avrebbe aperto la possibilità di inserire l'esposizione di dinamiche storiche a mio avviso più significative e far compiere al giocatore un viaggio panoramico sul mediterraneo della fine del XV secolo.

Progetti e materiali di laboratorio

Escursioni

Il gruppo di lavoro

Marco Cecalupo

Docente di Scuola secondaria di I grado
Tutor Summer School *Emilio Sereni*

Giuseppe Febbraro

Docente di Scuola secondaria di II grado
Tutor Summer School *Emilio Sereni*

Sulla base delle attività della Summer School 2010 il gruppo di lavoro sulle “Escursioni” ha espresso una serie di impressioni e valutazioni:

- vi è la volontà di ampliare gli ambiti della ricerca; non privilegiare in maniera esclusiva l’approccio storico, ma allargare a discipline quali archeologia, geologia, botanica e scienze naturali;
- l’elaborazione di un’escursione deve partire dall’utenza a cui è destinata, ed essere commisurata nelle forme e nei contenuti alla possibilità di fruizione e ricezione dell’utenza. Nel caso del sito di Canossa, l’esposizione della guida è consistita principalmente in una narrazione, anche a causa della scarsità di riscontri materiali sul sito. E’ mancato uno sguardo esteso al territorio circostante, al contesto (cioè al paesaggio). Solo il successivo momento di dibattito informale suscitato dai partecipanti della scuola ha allargato la prospettiva della visita alla rocca.
Nel caso del castello di Torchiara, le guide che vi lavorano hanno riferito che nelle visite delle classi registrano un’aspettativa iniziale, alimentata dal notevole impatto visivo dell’edificio, che viene delusa dalla mancanza di arredi interni. Manca inoltre una visione problematica del sito da proporre all’attenzione del fruitore: i ragazzi non fanno attività pratiche ma si limitano all’ascolto, senza discostarsi molto da ciò che è possibile già svolgere in aula con un docente che mostra delle immagini e le commenta;
- è emersa, nella maggior parte delle esperienze note di turismo scolastico, la incapacità da parte dei ragazzi di leggere nel paesaggio attuale le tracce del passato, e, a maggior ragione, quella di isolare una porzione precisa del passato (ad esempio i segni dell’età medievale);
- si è lamentata l’abitudine da parte dei docenti di delegare agli operatori culturali esterni l’intera trasmissione delle conoscenze relative al sito visitato e di non curare abbastanza le connessioni con la storia generale. In tal modo l’esperienza dell’escursione diventa eccessivamente episodica, penalizzandone l’efficacia.

Sulla base di quanto discusso, il gruppo ha individuato le seguenti possibili tracce di lavoro:

- Nonantola e il suo territorio
- Canossa e il suo territorio
- Castello di Torrechiara (vedi contributo p. 481)

Considerazioni finali

In generale e in relazione alle sperimentazioni ipotizzate, si è cercato di lavorare sulla efficacia del rapporto tra conoscenze trasmesse dall'esperto/operatore e apprendimento attivo da parte degli utenti/studenti. A tal proposito si potrebbero costruire due attività che vadano a integrarsi con quelle di escursione per rafforzare il *feedback* interattivo:

- un “concorso” che premi la migliore tra le relazioni prodotte dalle classi o dagli allievi che hanno visitato il sito nel corso di un anno scolastico;
- la realizzazione da parte degli utenti/studenti di un “prodotto culturale” utile alla trasmissione a terzi delle conoscenze apprese in relazione al sito o su di esso, sotto forma di pagina web, depliant turistico, ipertesto, cartellone ecc.

Per quanto concerne lo sviluppo delle relazioni interne alla Summer School e verso l'esterno, sono emerse alcune proposte:

- divenire promotore di un “censimento” dei soggetti (enti locali, associazioni, scuole, ricercatori, singoli docenti ecc.) che a vario titolo concorrono alla diffusione della conoscenza del paesaggio, in un'ottica del patrimonio condivisa dalla Scuola stessa;
- costruire, sulla scorta di questo lavoro, una “banca dati” di attività già realizzate o solo progettate destinate alle finalità didattiche, amministrative e gestionali del paesaggio;
- creare *partnership* con enti locali, musei e altre istituzioni pubbliche e private che possano fare da supporto e sponsorizzazione per la creazione e la diffusione di attività attinenti i temi della Scuola;
- comunicare alle scuole le attività ordinarie della Summer School che si svolgono anche al di fuori della settimana seminariale, per promuovere collaborazioni e sperimentazioni in una logica di scambio e formazione permanente.

Canossa e il suo territorio: un'altra escursione possibile¹

Giuseppe Febraro

Docente di Scuola secondaria di II grado
Tutor Summer School *Emilio Sereni*

Perché le visite guidate debbono essere una sofferenza? O semplicemente risultare ripetitive? Nella provincia reggiana, la visita d'istruzione al territorio di Canossa – o meglio ai ruderi del “principale” dei castelli matildici, quello del fatidico incontro Enrico-Gregorio, nella zona del comune di Ciano d'Enza – è densa di tali rischi e tuttavia ricca di opportunità di rinnovamento. Passaggio obbligato, in particolare per gli insegnanti dell'area umanistica, delle scuole di ogni ordine e grado, questa attività è spesso resa complicata dalla diffusione e sopravvivenza di molti stereotipi storici, dai quali – come si è tentato di indagare in questo specifico Laboratorio – è invece possibile liberarsi; per diversi aspetti è invece organica a studi approfonditi e ben condotti, e tuttavia *non dinamici*. Come andare oltre? Allargando ad esempio lo sguardo a discipline altre rispetto alla storia, pure nell'ambito di una visita di carattere storico; comprendendo la particolarità dell'utenza, evitando di trasmettere un messaggio identico per ogni fascia d'età – se si tratta di utenza scolastica – e provando, invece, a suscitare domande in luogo di sicurezze presunte; considerare, nello specifico caso, che siamo di fronte a un reperto materialmente povero, un insieme di ruderi per di più risalenti a epoca successiva ai fatti che vengono narrati in riferimento: allargare, dunque, lo sguardo al territorio circostante, cercare di cogliere il reale legame storico con le comunità locali nel corso dei secoli; evitare il ruolo primario della narrazione, che si configura inevitabilmente ripetitiva e univoca, privilegiare invece l'aspetto aperto e problematico della vicenda.

Dal confronto su questi temi con esperti del settore turistico e turistico-scolastico, ma anche da quello con gli stessi docenti, è risultata confermata la tendenza da parte dei ragazzi a non saper leggere realmente le tracce del passato nel paesaggio o – a maggior ragione – a saperne isolare precise porzioni storiche (come necessario nel caso della visita canossiana); d'altra parte, gli insegnanti utilizzano sempre più frequentemente il criterio dell'esternalizzazione della conoscenza storica al servizio di guide, operatori museali e simili, con ciò spesso trascurando l'introduzione storica generale all'argomento, che – lamentano gli operatori medesimi – non sempre può essere garantita nel ristretto spazio di tempo della visita.

¹ Sulle colline sovrastanti il comune di Ciano d'Enza, nel reggiano, sono presenti alcuni monumenti del sistema castellare riferibile al dominio dei Canossa nei secoli XI-XII. Tra questi, il castello propriamente conosciuto come “di Canossa”, e in realtà il rudere cinquecentesco del fabbricato originario medievale che ospitò presumibilmente l'incontro/scontro tra Enrico IV e Gregorio VII al tempo della lotta per le Investiture. Tale evento, con tale sito storico che ne fa da cornice, costituisce uno dei più celebrati *topoi* storici istituzionali e identitari della provincia reggiana e del territorio propriamente detto delle “terre matildiche”.

Che fare, nel generale quanto nello specifico della questione? Le vicende relative al dominio signorile dei Canossa e, più specificamente, quelle del periodo della contessa Matilde, potrebbero essere lette secondo nuove chiavi interpretative. Ecco qualche idea su un possibile approccio differente al castello di Canossa.

Si propongono due ambiti da sviluppare:

1. Storia e storiografia di un evento

Attraverso l'uso delle fonti iconografiche, leggere criticamente le rappresentazioni che hanno veicolato nel tempo la memoria dell'episodio del perdono di Enrico IV da parte di Gregorio VII. Attraverso un'analisi iconologica, rintracciare gli elementi simbolici che hanno codificato l'evento storico in un rituale fatto di gesti stereotipati. Interpretare le successive versioni dell'episodio alla luce delle fonti e della storia della storiografia (il testo di Donizone; la rilettura dell'evento ai tempi della Controriforma; la versione nazionalista tedesca ottocentesca).

2. Lettura del paesaggio

Prima della visita, nelle lezioni preparatorie in classe², e poi una volta giunti sul sito della rocca e lungo l'itinerario per raggiungerlo, valorizzare lo sguardo sul paesaggio *circostante* per affrontare problemi relativi al popolamento, alla demografia, all'economia agropastorale e all'uso dei suoli, anche estendendo l'interesse a una scala temporale più ampia, che giunga fino al presente.

Un esempio specifico: si possono cogliere nessi e differenze di storia della cultura materiale, come per il rapporto collina/pianura, e spostare l'attenzione su vicende storiche più generali che coinvolgono diversi attori sociali (la dinastia nobiliare, il clero, i pastori e i contadini). Se, come ha sostenuto Massimo Montanari nella sua relazione durante questa edizione della Summer School, la sostituzione del paesaggio agrario medievale a quello silvo-pastorale riguarda prima le aree collinari che quelle in piano, e se è altrettanto reale il ritorno a un aspetto prevalentemente boschivo negli ultimi decenni del Novecento, questo pone una questione del territorio forse non adeguatamente indagata: il paesaggio (agrario/non agrario) del territorio circostante il castello di Canossa dell'età medievale si presenta progressivamente simile a quello dell'ultimo scorcio del XX secolo, tenendo tra parentesi una quasi millenaria stagione di sfruttamento agricolo sostenuto; cause storiche precise sono alla base di tale dinamica, principalmente la forte emigrazione montagna/pianura nel periodo dell'industrializzazione italiana: questo può costituire un percorso di conoscenza storica del territorio che esuli dal racconto degli eventi del 1076-1077 ma apra magari questioni altrettanto interessanti, senza tuttavia tralasciarne l'origine "matildica", dato che lo sfruttamento agricolo del territorio è evidentemente connesso con quell'antico dominio feudale.

Gli strumenti di analisi, in questo caso come in altri, possono essere presi a prestito anche dagli studi di paleobotanica, paleobiologia, climatologia, pedologia oltre che dalle discipline storiche *strictu sensu*; essi possono riguardare pertanto, nel più complessivo

² Nella fototeca della Biblioteca Panizzi di Reggio Emilia è presente una documentazione fotografica del sito alla fine dell'Ottocento che può costituire un interessante strumento di lavoro.

ambito scolastico, materie come scienze, in genere poco coinvolte in iniziative didattiche del genere.

3. Il sito storico

Ciò che oggi è visibile sulla rupe di Canossa è l'esito cinquecentesco dell'antico castello matildico, con una propria storia plurisecolare: questo, tuttavia, in genere manca nella narrazione guidata sul sito e andrebbe adeguatamente ricostruito, in particolare puntando maggiormente sulla cripta di S. Apollonio e sulle mura meridionali del maniero, modificando in tal senso – è una possibilità – il classico percorso di visita del sito (partendo ad esempio da lì per poi giungere, a ritroso, al tema dell'incastellamento medievale). Anche su questo aspetto vale la pena sottolineare che i ragazzi, con adeguata preparazione a monte durante l'orario scolastico, possono essere messi in grado di farsi le domande principali da soli, nonché di comprendere appieno le molteplici motivazioni della visita; inoltre, è anche questo un approccio che potrebbe favorire uno sguardo pluridisciplinare all'argomento.

San Francesco, immagini che raccontano storie

Marco Cecalupo

Docente di Scuola secondaria di I grado

Tutor Summer School *Emilio Sereni*

Progetto realizzato nella Scuola Media Statale “Dalla Chiesa” di Reggio Emilia

Classe II C - a.s. 2010/2011

Premessa

Questo laboratorio nasce dalla convergenza di diversi temi e circostanze che si sono presentate durante il lavoro quotidiano con la mia classe seconda di quest’anno (a.s. 2010/2011), alla Scuola Media Statale “Dalla Chiesa” di Reggio Emilia.

Da un lato la ricerca, con le suggestioni e le tracce di lavoro elaborate durante la Summer School 2010 dedicata al “Paesaggio agrario medievale italiano” della Biblioteca-Archivio *Emilio Sereni* di Gattatico (RE) e la mia partecipazione a un Seminario Nazionale organizzato dal CVM di Ancona a Senigallia, nel settembre dello stesso anno, con una presentazione dal titolo *Storie per immagini. L’interrogazione e l’interpretazione delle opere d’arte e delle fonti iconografiche come problema didattico*.

Dall’altro, le esigenze del lavoro a scuola, con la necessità di programmare un modulo di raccordo tra programma di prima e seconda media che prevedesse anche l’approccio ai documenti di età medievale e la volontà, da parte mia, di elaborare un nuovo laboratorio di storia che potesse confluire nella prova d’esame richiesta agli insegnanti in ruolo per il primo anno.

Infine, la partecipazione della classe a uno spettacolo teatrale sulla vita di san Francesco in occasione dell’annuale *Festival Francescano* organizzato a Reggio Emilia il 1-3 ottobre e la sfida di presentare un approccio al tema che coinvolgesse più punti di vista e gli insegnamenti di Italiano, Religione, Storia, Arte e Immagine, Sostegno. Difatti, il laboratorio rappresenta solo un tassello di un percorso più ampio, della durata di 10-12 ore, articolatosi nelle settimane precedenti il festival.

L’interpretazione iconologica della famosa predica agli uccelli, proposta nel presente laboratorio, mi è stata suggerita dal poderoso lavoro di ricerca sulla figura di san Francesco d’Assisi svolto da Chiara Frugoni, già docente di Storia medievale all’Università di Roma Tor Vergata. L’impostazione didattica del laboratorio risente fortemente del mio ventennale rapporto di studio e lavoro con Antonio Brusa, docente di Didattica della Storia all’Università di Bari. La fase di ricerca, di progettazione e di sperimentazione del laboratorio è durata appena un mese, dunque l’intero lavoro, pur essendo compiuto nei temi essenziali, è perfettibile sia negli aspetti didattici, per i quali sono necessarie ulteriori sperimentazioni, sia in quelli storiografici, sulla base di ulteriori ricerche e studi.

Una considerazione metodologica riguarda il fatto che il laboratorio è stato sperimentato in aula computer, con gli studenti divisi in piccoli gruppi di 2-3 persone davanti a ciascuna postazione per circa 3 ore in due giorni. I gruppi hanno avuto accesso ai materiali di lavoro in formato digitale, tramite la rete LAN della scuola, e hanno lavorato simultaneamente con due programmi diversi, producendo elaborati finali in formato digitale.

Al termine del lavoro in aula computer solo un terzo dei gruppi ha fornito in modo autonomo una interpretazione delle immagini molto vicina a quella iconologica che si intendeva suggerire, ma durante la successiva discussione in aula, la condivisione delle risposte fornite e la realizzazione collettiva di un tabellone riassuntivo hanno aumentato la consapevolezza generale verso il tema trattato nel laboratorio.

Di seguito sono riportati:

- la traccia di lavoro e l'archivio iconografico;
- una breve bibliografia di riferimento per gli insegnanti;
- alcune risposte fornite dagli studenti durante la sperimentazione.

Devo ringraziare con sincero affetto tutti coloro che hanno collaborato al progetto. In primo luogo gli studenti della classe seconda sezione C, che hanno dimostrato curiosità verso i temi trattati e interesse all'approccio multidisciplinare. Poi gli insegnanti che a vario titolo hanno partecipato: Alice Bolondi, che ha proposto il tema alla classe e ha organizzato la partecipazione al Festival Francese; Pierangela Fiaccadori e Andrea Motolese, che hanno supportato l'intero progetto nelle sue diverse fasi; Giuseppe Febbraro, con il quale ho condiviso la progettazione e che mi ha fornito utili suggerimenti per la ricerca. Per ultimo, il Dirigente Scolastico, Danilo Davoli, che ha sempre fattivamente incoraggiato le iniziative di sperimentazione didattica degli insegnanti della nostra scuola.

Introduzione al laboratorio

Per analizzare e comprendere un'immagine del passato è necessario compiere due operazioni distinte, che gli storici e gli studiosi di arte hanno definito con due parole composte, derivate del greco antico: iconografia e iconologia. Se si semplificano molto i significati di questi termini, si può affermare che:

'Iconografia' (da eikôn+graphía = immagine+descrizione) significa individuare, identificare, i singoli soggetti e oggetti presenti nell'immagine (persone, animali, cose, forme, proporzioni, colori), cioè fare un elenco di ciò che si vede. Questa operazione è relativamente semplice, basta una buona capacità di osservazione.

'Iconologia' (da eikôn+logos=immagine+ragionamento) significa interpretare i soggetti presenti nell'immagine e comprenderla nel suo insieme, cioè capire il significato di ciò che si vede. Per fare questa operazione bisogna avere informazioni che non sono contenute nell'immagine, ma che fanno parte della cultura che l'ha prodotta.

L'arte medievale

Nella società medievale, la maggior parte delle persone condivideva la cultura cristiana,

che non si occupava soltanto di spiritualità, di credenze o di rituali, ma di molti altri aspetti della vita. Gli uomini e le donne del tempo avevano un'idea di concetti come mondo, potere, uomo, donna, natura, tempo, che era profondamente influenzata dal Cristianesimo.

Nell'arte medievale erano utilizzati simboli e allegorie, due modi diversi di concepire un'immagine diversa da ciò che si vede.

'Simbolo' è una parola greca che deriva dal verbo greco *synballein*, che significa "mettere insieme, ricomporre, associare". Dunque il simbolo è un'immagine che significa una cosa diversa da quella che si vede, diversa da come appare. Ma attenzione, uno stesso simbolo può avere diversi significati.

Anche la parola 'allegoria' deriva dalla lingua greca e significa "discorso per un altro". Anche in questo caso, quindi, si rappresenta un'immagine che significa in realtà un concetto. La differenza è che in questo caso il significato espresso è unico, uguale per tutti, compreso da tutti.

Inoltre, gli artisti medievali utilizzavano uno stile fatto di regole che oggi non sono più in uso, e che dunque è necessario conoscere, per interpretare correttamente le immagini che ci hanno tramandato negli affreschi, nelle miniature, negli arazzi, nelle sculture, ecc.

Ad esempio, nelle loro opere gli artisti non riproducevano la prospettiva (che è stata "inventata" proprio da famosi pittori italiani e fiamminghi tra il 1400 e il 1500, come Raffaello, Michelangelo, e tanti altri). Le persone e gli oggetti in lontananza erano raffigurati in alto, quelli vicini in basso.

Un'altra regola era quella per cui i volti delle persone erano inespressivi. Per esprimere sentimenti e stati d'animo come la gioia, il dolore, l'angoscia, la paura o la cattiveria venivano usati simboli o precise posizioni del corpo, delle braccia, delle mani o dei piedi.

Breve elenco di simboli e allegorie utilizzate nell'arte medievale

il sole e la luna	quando sono disegnati l'uno accanto all'altro significano l'alternarsi del giorno e della notte, cioè lo scorrere del tempo;
il cane	simboleggia la virtù della fedeltà e, per estensione del significato, il fedele cristiano; una muta di cani che insegue una preda significa un gruppo di fedeli che lotta contro coloro che deviano dalla retta via indicata dalla Chiesa;
il lupo	per la sua ferocia, la sua astuzia e l'avidità, incarna il male ed è sempre simbolo negativo; rappresenta la vita selvatica, e nel Medioevo anche l'eretico, che si allontana dai principi della Chiesa ufficiale;
il libro	rappresenta la parola scritta, il Verbo, e nella cultura cristiana la parola è quella del libro sacro, della Bibbia;
il serpente	è il re della fauna diabolica; è l'animale tentatore di Adamo ed Eva, dunque rappresenta il peccato, il demonio, la tentazione, l'eresia, il male in tutte le sue manifestazioni;
le braccia aperte	quando un uomo è raffigurato con le braccia aperte vuol dire che è in posizione di ascolto, che sta ascoltando o che è pronto a farlo;
il numero tre con le dita	fin dall'epoca romana, quando un uomo fa questo gesto vuol dire che sta parlando; da qui deriva il gesto che vuol dire ancora oggi "benedizione", cioè "dire bene";
le mani giunte	questo gesto significa sottomissione, per esempio di un cavaliere che va a servizio presso un signore, o di un vassallo nei confronti di un nobile; per un ecclesiastico, rappresenta una sottomissione di tipo spirituale, nei confronti di Dio;
la colomba	insieme agli uccelli acquatici simboleggia coloro che svolgevano lavori manuali, cioè chi è più in basso nella scala sociale; rappresenta anche l'umile predicatore cristiano;
l'albero	poiché si eleva in altezza a partire dal suolo, simboleggia la forza di volontà degli uomini che vogliono elevarsi a Dio tramite la contemplazione e la preghiera;
l'allodola	ha il cappuccio come quello dei frati, e il colore delle sue penne, simile a quello della terra, ricorda la veste dei frati, il saio
il bosco	questo elemento comune del paesaggio era considerato un territorio esterno alla civiltà degli uomini; in pratica associato all'idea di "deserto", di luogo selvaggio, disabitato, pericoloso. Un solo albero può rappresentare un bosco;
l'aquila	i rapaci rappresentano le persone che hanno potere, coloro che usano i rapaci per la caccia; ma l'aquila può anche corrispondere alla figura dell'angelo e le sue ali servono, a volte, a rappresentare la preghiera;
gli uccelli	sono una rappresentazione della libertà dai vincoli della vita materiale e sono anche messaggeri della volontà divina; se associati ai serpenti, indicano la lotta tra il bene e il male; in generale, simboleggiano l'armonia del creato;
l'angelo	l'immagine dell'angelo deriva dalla Nike greca, la dea alata della vittoria; è uno spirito potente, glorioso, beato, immortale, puro e buono nella volontà, devoto a Dio; è un intermediario tra Dio e gli uomini, poiché ha la capacità di salire e scendere dal cielo;
il bue	l'immagine di questo animale è sempre positiva e lo si identifica con le virtù della forza e della pazienza; è utilizzato anche come rappresentazione della vittima del sacrificio;
lo scettro o il bastone	è un simbolo di comando militare se portato da un laico; è il bastone del "buon pastore" che guida i suoi fedeli se a portarlo è un ecclesiastico;
il cerchio attorno alla testa	indica la santità di un uomo o di una donna; la santità è una condizione che avvicina gli umani alla divinità;
il gufo e la civetta	erano animali che rappresentavano l'impurità, perché razzolavano abitualmente tra le carogne di cui si nutrivano;
la città	la "città degli uomini" è contrapposta, secondo sant'Agostino, alla "città di Dio"; se quest'ultima si trova nei cieli, in Paradiso, la prima è invece la comunità dell'uomo sulla Terra, l'ecumene.

Analisi iconografica e iconologica

1) Scegli le immagini che forniscono informazioni sui seguenti episodi della vita di san Francesco:

episodio	immagini
La predica al lupo	
La predica agli uccelli	
L'incontro con il sultano	
Le stimmate	
L'incontro con l'ossessa	

Qual è l'episodio che può essere meglio studiato? _____

2) Interroga, secondo le regole dell'analisi iconografica, le immagini relative all'episodio che hai scelto, raccogliendo le informazioni in questa tabella. Attenzione, disponile secondo l'ordine cronologico:

immagine n°	informazioni

3) Proponi una interpretazione delle immagini secondo l'analisi iconologica, dopo aver consultato con attenzione l'elenco dei simboli e delle allegorie medievali.

Qual è il significato dei singoli elementi rappresentati? _____

Qual è il significato generale della rappresentazione? _____

Il significato che hai individuato cambia nel corso dei secoli? _____

Bibliografia

Su san Francesco e l'interpretazione iconologica:

Chiara Frugoni, *Francesco e l'invenzione delle stimmate. Una storia per parole e immagini fino a Bonaventura e Giotto*, Einaudi 1993 (in particolare il capitolo sesto, *Francesco e la natura, la predica agli uccelli*, pp. 233-268).

Chiara Frugoni, *Vita di un uomo: Francesco d'Assisi*, Einaudi 1995.

Teresa Buongiorno, Chiara Frugoni, *Storia di Francesco. Il santo che sapeva ridere*, Laterza 1998.

Maurizio Chelli, *Manuale dei simboli nell'arte. Il Medioevo*, Edup 2002.

Erwin Panofsky, *Il significato delle arti visive*, Einaudi 1962 (ed. or. 1955).

Sull'uso delle immagini nella ricerca storica:

Peter Burke, *Testimoni oculari. Il significato storico delle immagini*, Carocci 2002 (ed. or. 2001).

Francis Haskell, *Le immagini della storia. L'arte e l'interpretazione del passato*, Einaudi 1997 (ed. or. 1993).

Carlo Ginzburg, *Miti, emblemi, spie. Morfologia e storia*, Einaudi 2000.

Sul laboratorio didattico con documenti iconografici:

Antonio Brusa, *L'atlante delle storie*, 2 voll., Palumbo 2010.

Elena Musci, *Il laboratorio con le fonti iconografiche*, in Paolo Bernardi (a c. di), *Insegnare storia. Guida alla didattica del laboratorio storico*, Utet 2006.

Franz Impellizzeri, Marco Cecalupo, *Le immagini delle crociate*, in Antonio Brusa (et al.), *L'officina della storia. Laboratorio*, vol. 1, Ed. Scol. Bruno Mondadori 2008.

Alcune risposte degli studenti

Esercizio 2

immagine 1: «L'affresco rappresenta il giorno e la notte e il loro susseguirsi nel tempo. Nella prima, il frate porta l'aureola e una strana capigliatura e sta ascoltando la parola del signore, inchinato con le mani giunte rivolte a dio. La seconda rappresenta san Francesco che fa la predica agli uccelli dando loro da mangiare: sono aironi e altre specie» (Elisabetta e Martina); «Ci sono due immagini. Nella prima c'è san Francesco con l'angelo serafino (l'angelo con sei ali). Si vedono anche le mura della città di Assisi. Dall'altra parte ci sono due uomini che parlano con gli uccelli» (Cristian e Francesco).

immagine 2: «Nella immagine in basso a destra si vede Francesco che dà alle oche e ai merli da mangiare sempre con il suo amico» (Vladimir e Francesco).

Immagine 11: «Si vede un uomo zoppo con vicino gli uccelli. Lui, dato che è zoppo porta un bastone. I tipi di uccelli sono un falco, un airone e uccelli di piccole dimensioni» (Cristian e Francesco); «Un frate appoggiato a un bastone e osserva diversi uccelli (tra cui un'aquila che rappresenta potere), mentre cammina zoppicando» (Federica e Selenia).

Immagine 7: «Il monaco sta istruendo uccelli tutti uguali che si appoggiano a un albero ancora giovani, sono colombe e il frate fa sempre lo stesso segno con le dita» (Elisabetta e Martina); «san Francesco sta toccando gli uccelli di razza uguale, cioè colombe. C'è un albero dove gli uccelli si posano» (Valeria e Laila); «Nell'immagine gli uccelli sono tutti uguali sopra gli alberi e san francesco è felice e li accarezza con le stimmate sulle mani» (Gabriele e Stanley).

Esercizio 3

Qual è il significato dei singoli elementi rappresentati?

«Gli uccelli rappresentano la libertà e sono messaggeri divini; l'alternarsi del giorno e della notte, cioè lo scorrere del tempo; il gufo rappresenta l'impurità, perché questi uccelli razzolano attorno alle carogne di cui si cibano; il cerchio intorno alla testa rappresenta la santità di un uomo o di una donna; la colomba rappresenta l'umile predicatore cristiano; il libro rappresenta la parola scritta: la Bibbia; i rapaci rappresentano le persone che hanno potere» (Elisabetta e Martina);

«La scena della predica agli uccelli rappresenta san Francesco che riesce a parlare con i diversi tipi di uccelli, che sono una rappresentazione della libertà, l'aquila rappresenta un rapace con molto potere, la colomba insieme agli uccelli acquatici simboleggia i lavoratori manuali, il gufo e la civetta erano animali che rappresentavano l'impurità e infine l'albero, poiché si eleva in altezza a partire dal suolo, simboleggia la forza di volontà degli uomini che vogliono elevarsi a Dio tramite la contemplazione e la preghiera» (Nicolò e Christian).

Qual è il significato generale della rappresentazione?

«Indica che le predicazioni di san Francesco erano rivolte a tutti» (Matteo e Andrea)

«Francesco cercava di dirci che comunque il mondo è composto dagli uomini, la popolazione era composta da tre classi sociali: oratores, laboratores e bellatores. Dobbiamo imparare a non fermarci sulle cose più complicate ma dobbiamo andare avanti e provare di nuovo; per esempio, lui non voleva diventare santo ma voleva essere umano, cioè normale; voleva far capire agli uomini che siamo tutti uguali e che era indifferente se uno era santo o era una persona umana perché comunque tutti siamo uguali» (Elisabetta e Martina);

«La società era divisa in laboratores, oratores e bellatores. La predica degli uccelli rappresenta la società in diverse posizioni infatti l'aquila si trova più in alto rispetto al pellicano e l'allodola perché rappresenta molto potere. Quei tipi di uccelli secondo noi rappresentano diversi modi di indicare la vita degli umani, perché per esempio il gufo e la civetta rimandano all'impurità, invece le allodole ricordano i frati, quindi sono simbolo di potere e ricchezza spirituale. La scena della predica degli uccelli ci fa capire che san Francesco spera che loro gli diano dei poteri in più delle altre persone. Gli angeli donano l'aureola al frate perché viene stigmatizzato da un Serafino nelle mani e nei piedi, quindi dopo diventa Santo. Lui non voleva diventare santo, perché non desiderava essere diverso dagli altri, ma rimanere un semplice uomo come il resto delle persone» (Sara e Annarita).

Il significato che hai individuato cambia nel corso dei secoli?

«Sì, san Francesco non voleva essere considerato santo, quindi diverso, ma dopo la sua morte non poté più opporsi quindi dopo due anni già lo consideravano santo, non più un uomo comune, lui non voleva neanche tagliarsi i capelli ma fu costretto» (Matteo e Andrea).



Fig. 1 - Anonimo, Le stimmate di san Francesco e La predica agli uccelli, (fine XIII secolo) miniatura, Biblioteca Vaticana, Roma.



Fig 2 - Giotto, San Francesco riceve le stimmate, (1300 circa) tavola, Museo del Louvre, Parigi.



Fig. 3 - Anonimo, La predica agli uccelli, (fine XIII secolo) miniatura, Morgan Library, New York.



Fig. 4 - Anonimo, San Francesco e il lupo, (XIV secolo) affresco, Chiesa di San Francesco, Pienza (Siena).



Fig. 5 - Maestro della Tavola Bardi, La predica agli uccelli, (1225-1250 circa) tavola, Santa Croce, Firenze.



Fig. 6 - Anonimo, La predica agli uccelli, (1330 circa) vetrata, Convento di San Francesco, Königsfelden (Svizzera).



Fig. 8 - Bonaventura Berlinghieri (?), Guarigione degli ossessi, (1235) tavola, Chiesa di San Francesco, Pescia.

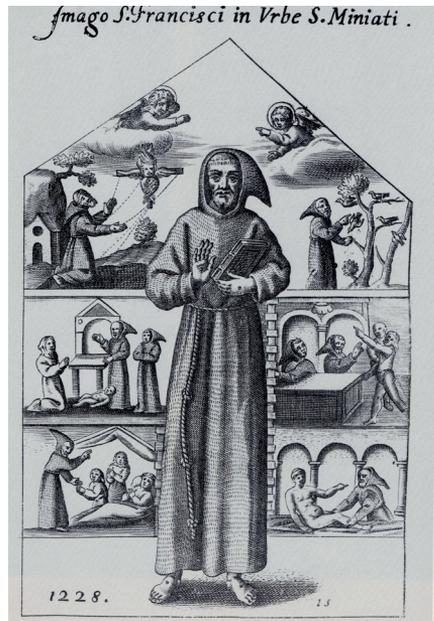


Fig. 7 - Bonaventura Berlinghieri (?), San Francesco, miracoli in vita e post mortem, (XVII secolo) disegno ricostruttivo di una tavola perduta, San Miniato al Tedesco (Pisa).



Fig. 9 - Maestro della Tavola Bardi, Predica al Sultano, (1225-1250 circa) particolare di una tavola, Santa Croce, Firenze.



Fig. 10 - Anonimo, Legenda maior, (1457) miniatura, Museo Franceseano, Roma

tutte le immagini e le relative didascalie sono tratte dai testi di Chiara Frugoni indicati in bibliografia.



Fig. 11 - Matteo Paris, La predica agli uccelli, (1238 circa) disegno, Corpus Christi College, Cambridge.



Fig. 13 - Anonimo, Legenda maior, (1457) miniatura, Museo Franceseano, Roma.



Fig. 12 - Stefano da Cortona, San Francesco e il lupo di Gubbio, (1437-44) tempera su tela, National Gallery, Londra.

Nonantola e il suo territorio

Assunta Florenzano

Dottoranda in Archeobotanica
Università di Modena e Reggio Emilia

Margherita Guerzoni

Biologa
Università di Modena e Reggio Emilia

Eleonora Rattighieri

Tirocinante in Archeobotanica
Università di Modena e Reggio Emilia

La formazione del paesaggio medioevale è il riflesso di sistemi dell'organizzazione territoriale imposta dalle forme di potere del tempo.

Negli anni in cui nell'Appennino si assiste al fenomeno dell'incastellamento (per esempio con la dinastia dei Canossa nel reggiano), nella pianura modenese troviamo il predominio dell'Abbazia di Nonantola. Oggi, di questa millenaria potenza restano la struttura abbaziale, con i suoi vari rifacimenti nel tempo, e un'ampia testimonianza di documenti e di tesori di arte sacra, conservati nel museo diocesano.

Per rendere più fruibile il patrimonio nonantolano ad un pubblico "poco allenato" alle problematiche storiche e non direttamente interessato all'aspetto liturgico e spirituale, si propongono attività ludico-didattiche che intendono modificare la forma tradizionale della visita turistico-didattica.

1. L'abbazia e il potere

Attività in abbazia

Obiettivo: leggere le stratificazioni architettoniche, con le continuità e le discontinuità, e la destinazione d'uso degli spazi.

Attività: osservare facciata e abside dell'abbazia e cogliere le diverse componenti architettoniche stratificate nel tempo, riportandole su un disegno appositamente preparato.

Materiali: disegno semplificato della facciata e dell'abside, con in rilievo alcuni dettagli da colorare in base alla cronologia attribuita dal visitatore dopo l'osservazione diretta; colori.

Gioco (preceduto da una breve introduzione sulla storia dell'Abbazia): i visitatori vengono suddivisi in gruppi di 2-3 persone, ad ogni gruppo viene consegnato il materiale.

Dato un tempo massimo di 30 minuti, i gruppi devono individuare il maggior numero di elementi datanti e collocarli cronologicamente nel disegno. Al termine del gioco verrà spiegata la soluzione.

Attività nel museo

a) IL VIAGGIO DELLE RELIQUIE

Obiettivo: interpretare, alla luce della storia dell'Occidente cristiano, la presenza delle reliquie come forme di legittimazione del potere religioso.

Attività: ricostruire il percorso spazio-temporale compiuto dalle reliquie dei santi Sinesio e Teopompo per giungere a Nonantola.

Materiali: cartina dell'Europa e dell'Asia occidentale, su cui è segnata l'antica città di Nicomedia.
Gioco: dopo una breve introduzione sull'importanza delle reliquie nel Medioevo, si narra la leggenda del martirio dei due santi.

Si dividono i visitatori in tre gruppi-staffetta: il primo ipotizza il percorso più probabile fatto dalle reliquie per arrivare in Germania, il secondo dalla Germania al monastero di S. Maria di Treviso, il terzo ricostruisce l'arrivo delle reliquie a Nonantola.

Alla fine viene tracciato sulla cartina il percorso ricostruito insieme.

b) IL QUIZ DELLA PARTECIPANZA

Obiettivo: interrogare i documenti storici per inquadrare le relazioni complesse tra i poteri politici che organizzano il territorio (funzionari imperiali, abati, rappresentanti delle comunità rurali e urbane): il caso macroscopico della "Partecipanza agraria".

Attività: reperimento, lettura e analisi di documenti appositamente selezionati in accordo con il personale.

Materiali: fotocopie dei principali documenti che attestano l'istituzione e il regolamento della Partecipanza agraria (atti giuridici, concessioni, donazioni), distribuite ad ogni gruppo.

Gioco: ai visitatori divisi per gruppi sono consegnate delle domande a cui devono rispondere consultando i documenti d'archivio (esempi di domande: anno d'istituzione; chi sono i beneficiari; in cosa consiste).

Al termine del quiz si danno le risposte teatralizzando l'evento: ad ognuno è assegnato un ruolo e si interpreta la scena a cui è riferita ogni domanda.

2. L'abbazia e il territorio

Attività nell'oasi naturalistica

Obiettivo: leggere i segni del paesaggio delle terre della "Partecipanza" con l'ausilio di:

- ◆ fonti cartografiche storiche
- ◆ mappe contemporanee
- ◆ osservazione diretta
- ◆ interviste agli attuali proprietari e conduttori
- ◆ classificazione botanica delle specie vegetali coltivate e spontanee per rilevare persistenze di lungo periodo e discontinuità nell'uso dei suoli.

Attività: orienteering tra passato e presente.

Materiali: fotocopie di una mappa antica e di una carta geografica del territorio di Nonantola; un cestino per ogni gruppo con all'interno un'indicazione del luogo in cui trovare l'oggetto (2 ruote, 3 sponde, fondo, attacchi per cavallo, cavallo in plastica o peluche, fieno); bussole; block notes, matite.

Gioco: brevi cenni storici sulla "Partecipanza"; con l'ausilio di mappa e cartina osservare le tracce ancora esistenti nel territorio.

Divisione dei partecipanti in gruppi a cui si distribuisce una bussola e un cestino contenente le indicazioni sul luogo in cui ritrovare uno degli oggetti (le indicazioni date sono di carattere botanico).

Gli oggetti saranno posti vicino a punti di interesse botanico.

Alla fine della caccia, i gruppi costruiranno un carro con gli oggetti ritrovati.

Ad ogni gruppo verranno dati dei block notes per intervistare i proprietari terrieri invitati. Si conclude l'esperienza gioco con una merenda a base dei prodotti agricoli coltivati nella zona.

Un progetto di attività didattica per i castelli medievali

Sara Rossi

Studente, Università di Pavia
CRIDACT - Centro di Ricerca Interdipartimentale
per la Didattica dell'Archeologia Classica e delle Tecnologie Antiche

I castelli di origine medievale popolano il paesaggio italiano quanto l'immaginario collettivo, attirando numerosi visitatori quando sono aperti al pubblico. La maggior parte di essi, però, conserva ben poco dell'originario aspetto medievale nelle forme in cui li possiamo ammirare oggi, ma questo non significa che non possano avere comunque un importante valore didattico: infatti esistono esempi di rocche fortificate che, pur rimaneggiate più volte nel corso dei secoli, conservano ancora tracce importanti della loro originaria funzione difensiva.

È pensando proprio a situazioni del genere che si vuole proporre un'attività didattica che porti a riscoprire quanto è rimasto in questi edifici dell'originario sistema difensivo. L'attività è rivolta principalmente agli alunni delle scuole secondarie di I grado per i quali il programma ministeriale di storia prevede lo studio del periodo medievale: questa proposta didattica porta i ragazzi ad approfondire le nozioni apprese in classe ricercando in loco, opportunamente guidati, le tracce delle tecnologie di difesa e offesa.

L'elaborazione del progetto didattico è stata modellata sul castello Dal Verme di Zavattarello (Pv), nato come rocca fortificata nel X-XI secolo e la cui struttura attuale conserva principalmente, nell'aspetto esterno, la sistemazione tre-quattrocentesca. Questo castello è aperto al pubblico dal 1999 e attira oltre 2500 visitatori ogni anno nel periodo da aprile a ottobre, comprese le classi delle scuole dei dintorni, interessate ad approfondire la storia del grande edificio che domina le vallate circostanti: proprio pensando alle loro esigenze è nato questo progetto didattico.

L'attività *L'assedio al castello* segue la struttura del laboratorio di archivio simulato¹: i ragazzi vengono orientati all'approfondimento della tematica simulando il lavoro dello storico sulle fonti scritte o materiali diversi in relazione alla storia locale e generale.

Non si può parlare propriamente né di gioco né di laboratorio: infatti l'attività è organizzata con un criterio ludico ma, per portarla a termine, i ragazzi necessitano di nozioni che vengono fornite durante lo svolgimento, che prevede anche un momento di didattica puramente trasmissiva. Lo scopo del gioco-laboratorio è far conoscere ai ragazzi i sistemi di difesa e di assedio di un castello medievale; l'obiettivo è portare gli stessi ragazzi a riconoscere questi sistemi basandosi su documenti scritti e materiali, a distinguere gli elementi medievali da quelli di epoca posteriore e a separare le fonti utili da quelle inutili. Proprio per questo il fatto che il castello preso in considerazione risulti rimaneggiato più volte nel corso dei secoli non costituisce un ostacolo al

¹ Secondo le indicazioni metodologiche di A. BRUSA, *Il nuovo racconto delle grandi trasformazioni*, Mondadori, Milano 2005.

gioco-laboratorio, quanto il punto di forza: in questa attività i ragazzi sono chiamati a confrontarsi con gli strumenti di lavoro propri sia dello storico sia dell'archeologo, facendo interagire diversi tipi di fonti e confrontandosi con materiali di diverse epoche. L'archeologo in particolare ha spesso a che fare con reperti di epoche diverse, che deve riuscire a distinguere cronologicamente: con l'attività *L'assedio al castello* gli alunni iniziano a capire come ciò avviene.

Quindi lo scopo finale del gioco-laboratorio è introdurre ai ragazzi un metodo di lavoro, più che fornire elementi di conoscenza immediati: li si vuole abituare al ragionamento, a selezionare le informazioni e le conoscenze a disposizione per trarre delle conclusioni.

I ragazzi, con l'uso di schede didattico-divulgative² che riportano i principali sistemi di assedio e difesa tipici di una fortificazione medievale, devono identificare quali tecnologie difensive sono presenti nel castello preso in esame e quali macchine belliche potrebbero essere impiegate per il suo attacco. Gli espedienti grafici utilizzati, disegni ricostruttivi e fotografie, e il linguaggio delle definizioni sono adatti al livello di astrazione di alunni di 11-12 anni.

L'attività è divisa in quattro parti: la prima prevede una breve introduzione, la seconda la valutazione dei sistemi difensivi, la terza dei sistemi offensivi, infine la quarta un momento di *debriefing*. A conclusione, è prevista la visita guidata a tutto il complesso preso in esame e la consegna di un fascicoletto di schede di approfondimento e di giochi enigmistici³ che permetterà alle classi di completare in classe l'attività, fissando i concetti appresi e rielaborandoli: il confronto conclusivo con i compagni permetterà una maggior assimilazione delle nuove conoscenze.

1. L'attività *L'assedio al castello*

Per cominciare, i ragazzi vengono condotti in un rapido giro dell'edificio, senza alcuna spiegazione delle funzioni delle sale, per permettere loro di iniziare a orientarsi: una sala viene identificata come base, in cui riunirsi in ogni momento di debriefing che precede ogni fase dell'attività. All'interno della sala-base, il master introduce gli alunni agli elementi fondamentali necessari per iniziare il gioco-laboratorio, prendendo in esame le fasi dell'incastellamento e le caratteristiche basilari delle fortificazioni medievali. È importante in questa fase non dare troppe informazioni sulle caratteristiche architettoniche di un castello e sulle tecnologie di assedio, che dovranno essere scoperte o riscoperte dagli stessi ragazzi nel corso delle fasi successive del gioco-laboratorio: il master deve innanzitutto saggiare quanto i ragazzi conoscono della storia generale dell'incastellamento in Italia e integrare queste conoscenze con i dati principali sulla storia del castello preso in esame.

Terminata la parte più propriamente didattica, il master divide la classe in piccoli gruppi di non più di tre o quattro alunni e a ciascuno di essi affida le prime schede contenenti ciascuna un elemento utile alla difesa del castello⁴: si spiega ai ragazzi che devono identificare all'interno dell'edificio gli elementi presenti e ipotizzarne il funzionamento. La stessa cosa, si anticipa, avverrà nella fase seguente per le tecnologie di assedio. Ciascun gruppo utilizzerà le schede per annotare dove e con quale frequenza troveranno l'elemento considerato ed eventuali osservazioni sul suo funzionamento e le sue caratteristiche: sulla base di queste osservazioni verrà impostato il debriefing finale.

² Cfr. Allegato A e Allegato B.

³ Cfr. Allegato C.

⁴ Cfr. Allegato A.

Le schede da distribuire sono state preventivamente selezionate: ciascun gruppo dovrà avere schede che riportano elementi effettivamente esistenti all'interno del castello ed elementi che invece non sono presenti.

Dopo l'introduzione, inizia la fase ludica dell'attività, suddivisa in due momenti: approfondimento dei sistemi di difesa e di attacco a una fortezza.

Il percorso all'interno del castello è stato accuratamente preparato per evitare eventuali situazioni di pericolo per i ragazzi e un'elevata dispersione dei gruppi: le sale agibili sono state preventivamente selezionate e mostrate agli alunni e insegnanti e master vigileranno attentamente durante tutto lo svolgimento.

Terminata la fase di ricerca dei sistemi difensivi, si riuniscono nuovamente i ragazzi nella sala-base e si distribuiscono le schede riguardanti i sistemi di assedio⁵. Gli alunni non troveranno esposte all'interno dell'edificio le macchine belliche, ma grazie alle informazioni riportate sulla scheda e alle considerazioni effettuate sui sistemi di difesa dovranno determinare quali di esse sarebbero più efficaci in caso di attacco al castello preso in esame e contro quali elementi difensivi potrebbero agire. Questa è la fase che richiede la maggior astrazione da parte dei ragazzi, che si troveranno a confrontarsi con macchine d'assedio che potrebbero essere effettivamente utilizzate per attaccare la fortificazione considerata e altre il cui uso sarebbe non solo inutile ma persino dannoso per gli assediati.

Al termine anche di questa fase, il master riunisce la classe nella sala-base e inizia il debriefing finale. Si considerano le schede compilate da ciascun gruppo, che individua un portavoce che espone agli altri i risultati del lavoro, soffermandosi in particolare sulle motivazioni delle scelte effettuate. Bisogna lasciare che, in caso di errori, siano gli alunni a provare a correggerli insieme prima che lo faccia il master. In questo modo vengono approfonditi tutti i sistemi di difesa e assedio considerati all'interno delle schede utilizzate e si ha uno scambio di conoscenze tra i diversi gruppi: è bene che ci sia un confronto attivo per far emergere dubbi comuni. L'autocorrezione fa sì che i concetti vengano ricavati dai ragazzi stessi tramite ragionamento e che quindi possano fissarsi in maniera più duratura. Al termine del debriefing, il master consegna all'insegnante il materiale per continuare gli approfondimenti in classe: le schede didattiche compilate dalla classe, il fascicolo di schede di approfondimento e giochi enigmistici.

2. Le schede didattiche

Su ciascuna scheda vengono riportati:

- il nome dell'elemento considerato;
- un'immagine, un disegno ricostruttivo oppure una fotografia;
- breve descrizione.

Le immagini non dovrebbero riferirsi al castello preso in esame, in maniera tale che i ragazzi debbano ragionare per riconoscere l'elemento in loco. Nelle descrizioni, per le schede sui sistemi di difesa non viene riportata la funzione o la modalità d'uso dell'elemento, mentre per le schede sulle macchine belliche viene indicato il funzionamento, in maniera che gli alunni possano valutarne l'eventuale utilizzo all'interno del castello considerato.

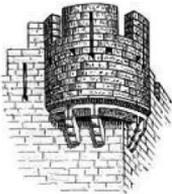
5 Cfr. Allegato B

Allegato A:
 Schede didattiche dedicate ai
 sistemi difensivi⁶

<p>I merli</p> 	<p>I merli sono ciascuno dei rialzi in muratura eretti a intervalli regolari lungo le mura dei castelli.</p> <p>Dove hai individuato dei merli?</p> <hr/> <hr/> <p>Quanti ne hai trovati?</p> <hr/> <hr/> <p>Quale uso possono avere?</p> <hr/> <hr/>
---	---

<p>La feritoia</p> 	<p>La feritoia è una fessura presente nelle mura di una fortificazione, più stretta verso l'interno e più larga verso l'esterno.</p> <p>Dove hai individuato delle feritoie?</p> <hr/> <hr/> <p>Quante ne hai trovate?</p> <hr/> <hr/> <p>Quale uso possono avere?</p> <hr/> <hr/>
---	--

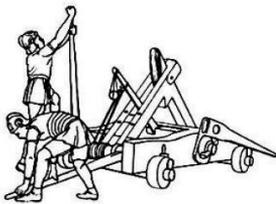
<p>La caditoia</p> 	<p>La caditoia è una buca collocata in posizione elevata e talvolta protetta da un elemento sporgente detto bertesca.</p> <p>Dove hai individuato delle caditoie?</p> <hr/> <hr/> <p>Quante ne hai trovate?</p> <hr/> <hr/> <p>Quale uso possono avere?</p> <hr/> <hr/>
---	---

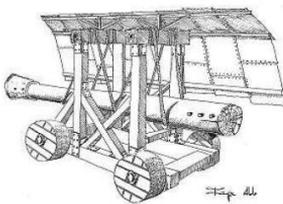
<p>La garitta</p> 	<p>La garitta è una piccola costruzione in muratura o legno che sporge dalle mura, talvolta dotata di feritoie.</p> <p>Dove hai individuato garitte?</p> <hr/> <hr/> <p>Quante ne hai trovate?</p> <hr/> <hr/> <p>Quale uso possono avere?</p> <hr/> <hr/>
--	--

⁶ Le schede riportate sono soltanto alcune di quelle che potrebbero essere utilizzate per il gioco-laboratorio.

Allegato B:

Schede didattiche dedicate ai sistemi di assedio⁷

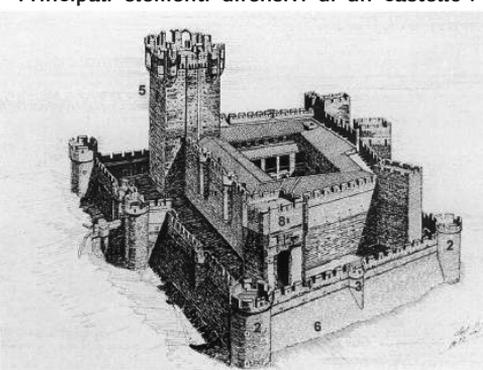
<p>L'onagro</p> 	<p>L'onagro è una macchina d'assedio usata per lanciare grossi proiettili. È costituito da un fascio di materiale elastico a cui è collegato un palo munito di fionda a un'estremità: il palo veniva mantenuto abbassato e poi rilasciato mediante uno scatto per lanciare il proiettile inserito nella fionda.</p> <p>L'onagro può essere usato per attaccare il castello? Come?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--	--

<p>L'ariete</p> 	<p>L'ariete è costituito da una grossa trave in legno con un'estremità rinforzata in metallo che veniva sospesa a corde che gli permettevano di oscillare avanti e indietro e cozzare ripetutamente contro il bersaglio. Una struttura di copertura poteva proteggere i soldati che lo azionavano.</p> <p>L'ariete può essere usato per attaccare il castello? Come?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--	---

Allegato C:

Schede di approfondimento e giochi enigmistici⁸

Principali elementi difensivi di un castello⁹.



1. Ponte levatoio
2. Torre
3. Garitta
4. Merli
5. Dongione
6. Mura di cinta
7. Cammino di ronda
8. Feritoia

Completa.
Indica i nomi degli elementi contrassegnati da un numero¹⁰.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____

⁷ Cfr. Nota 6.

⁸ Cfr. Nota 6.

⁹ 9 Disegno tratto da <http://www.medieval-castles.org>

¹⁰ Disegno tratto da E. D. FOSTER, *The american educator*, Ralph Durham Company, Chicago 1921, p. 720.

Progetti e materiali di laboratorio

Media e Medioevo

Internet e le fonti per la storia medievale

Paola Guglielmotti
Università degli Studi di Genova

Nel preparare questo intervento, ho ricavato la solida impressione che su Internet e la storia medievale sia già stato detto moltissimo, se non già tutto, almeno per quanto riguarda i problemi di fondo; e moltissimo è stato detto anche per quanto concerne le fonti. Tra la fine degli anni Novanta e l'inizio di questo decennio, anche in Italia sono state compiute ricognizioni critiche di quanto si stava sviluppando con l'irruzione del digitale e del web anche nel mondo delle scienze umane e della medievistica: ne sono scaturite riflessioni di sicuro rilievo. Ubiquità, interattività, velocità, ipertestualità sono riconoscibili quali fondamentali caratteristiche del mutamento digitale, che tuttavia non devono intaccare – come si è accortamente avvisato – le pratiche canoniche dell'indagine scientifica. Avere alle spalle le articolate riflessioni maturate da coloro che hanno ritenuto cruciale acquisire e diffondere consapevolezza su quanto si stava sviluppando, e contare sull'agevole accesso da parte di tutti a queste considerazioni, affidate non di rado anche al solido universo cartaceo, mi autorizza a una certa libertà di esposizione e a zigzagare fra commenti e suggerimenti che selezionerò drasticamente rispetto al panorama disponibile, con la consapevolezza di un discreto arbitrio. Uno *status quaestionis* di quel genere di bilanci ancora parecchio attuale si può leggere negli interventi raccolti nel volume a più mani curato da Roberto Greci, *Medioevo in rete tra ricerca e didattica*, pubblicato nel 2002 e zeppo di selezionati link¹, mentre è del 2004 la riflessione sulle implicazioni metodologiche del connubio ormai pluridecennale tra storia, intesa nel più ampio spettro cronologico, e informatica di Stefano Vitali, *Passato digitale. Le fonti dello storico nell'era del computer*².

Si può tranquillamente affermare, tra l'altro, che la fiammata iniziale di interesse per il nuovo scenario ormai spalancato, se la confrontiamo ai tempi tutto sommato lunghi del lavoro dello storico, si è presto smorzata³, a prescindere dalla confidenza di ciascuno studioso con le risorse informatiche: ma vuoi che ci si sia appassionati a questi esordi, vedendovi occasione di superamento della frammentazione degli approcci e della ricerca⁴, vuoi che si sia tenuta una certa scettica o imbarazzata distanza iniziale, in definitiva tutti i medievisti

1 *Medioevo in rete tra ricerca e didattica*, a cura di R. GRECI, Clueb, Bologna 2002.

2 S. VITALI, *Passato digitale. Le fonti dello storico nell'era del computer*, Bruno Mondadori, Milano 2004: una recensione molto lunga si deve a R. DELLE DONNE, in «Reti medievali - Rivista», 6 (2005), 1, pp. 1-14, <www.rivista.retimedievali.it>, utile anche per i rimandi bibliografici.

3 Lo dimostra anche l'inattività di siti come *La Storia. Consorzio italiano per le discipline storiche online. Ricerca, didattica, editoria*: <<http://lastoria.unipv.it/presentazione.html>> (con un'agenda ferma al 2003).

4 Come si può leggere negli editoriali del sito *Reti medievali*: <<http://www.retimedievali.it/>>, Mappa, Archivio (1998-2010).

adesso ricorrono non solo al web ma proprio a questa specifica disponibilità documentaria. Lo fanno con molto pragmatismo perché si tratta innanzitutto di materiale di immediata consultazione, senza che sia stato troppo necessario soffermarsi su quelle formalizzate riflessioni. La novità è stata semplicemente metabolizzata, come è frequente con il mondo del web: avere a disposizione risorse di natura diversa, libri, fonti o i più disparati oggetti digitali e transitarvi con un clic non disorienta proprio più nessun professionista della ricerca storica, ma nemmeno ha indotto a ripensare le proprie modalità di comunicazione scientifica, a produrre nuovi oggetti storiografici. Per contro, non mi pare che il più facile accesso a un patrimonio di fonti on line in continua dilatazione abbia scalfito i comportamenti degli storici dilettanti. Del resto, trattando di fonti, si può restringere parecchio il campo di osservazione rispetto al gran numero di siti genericamente medievalistici, se si intende badare all'affidabilità scientifica, che è un problema che ha impegnato quanti hanno discusso la questione "siti di dilettanti della storia/siti professionali" e la loro riconoscibilità. La riproposizione di fonti in formato digitale è raramente obiettivo dei tanti creatori di siti amatoriali in un web che per certi aspetti resta solo all'apparenza "democratico": ne presenterò un esempio⁵.

Per qualche lettore può risultare utile la precisazione che la situazione documentaria per chi intenda compiere ricerche di storia medievale (ragionando adesso un po' all'ingrosso) è diversa da quella relativa ad altri periodi storici, come emergerà anche dagli atti di queste giornate di studio. Le fonti sono certamente numerose, ma in una qualche misura controllabili, e anche se è facile prevedere che permarranno larghe sacche di inediti (penso per esempio a tutta la documentazione bassomedievale cittadina e degli stati regionali su registro o alla documentazione di tardo medioevo di molti enti monastici), la mole delle trascrizioni e delle edizioni – quali ne siano le modalità di accesso – e delle digitalizzazioni formato immagine non può che aumentare, con velocità proporzionata soprattutto agli investimenti culturali in senso lato che verranno attuati. Non so bene quale sia da parte di tutti i lettori di questo intervento la conoscenza della struttura e della geografia delle fonti scritte, almeno per l'Italia medievale, ma è utile sottolineare come Paolo Cammarosano abbia scritto quasi una ventina di anni fa un libro importante cui è indispensabile continuare a rivolgersi⁶.

1. Formati

A mo' di introduzione, in termini molto semplici, è necessario chiedersi in quale formato siano proposte le edizioni di fonti on line. Non farò parola degli aspetti tecnici e informatici su cui esiste una letteratura sterminata: vi rimando per tutto quanto concerne sia il problema della conservazione dei testi digitali, anche essi esposti a una rapida e potenziale obsolescenza, sia della struttura dei dati, cioè di quanto concerne codifiche e modelli di codifiche, che ineriscono la parte non immediatamente visibile di un testo digitale⁷. Badando

5 Oltre, sito citato alla nota 32.

6 P. CAMMAROSANO, *Italia medievale. Struttura e geografia delle fonti scritte*, La Nuova Italia Scientifica, Roma 1991.

7 Una buona base di partenza è l'esposizione del progetto *Codice diplomatico della Lombardia medievale (secoli VIII- XII)*: M. ANSANI, *Procedure di lavoro: la codifica XML dei testi*: <<http://cdlm.unipv.it/progetto/codifica-xml>>, ma più complessivamente si vedano gli interventi di questo autore su «Scrineum-Rivista» (<<http://scrineum.unipv.it/rivista/rivista.html>>) e «Reti medievali - Rivista» (<www.retimedievali.it>), mentre un efficace resoconto di un'importante esperienza collettiva si deve a G. DE ANGELIS, *Studi medievali e cultura digitale. I° seminario e laboratorio di formazione, Pavia 2-7 settembre 2002*, in «Scrineum-Rivista», 1 (2003), pp. 1-18, <<http://scrineum.unipv.it/rivista/1-2003/deangelis-resoconto.pdf>>.

al lato utente, e mi si perdoni la banalità, ovviamente un conto è disporre di un formato immagine da sfogliare esattamente come un testo cartaceo e un altro un testo interrogabile, in cui andare a cercare singole parole per, poniamo, costruire indici di frequenza; e come sia cruciale per ricerche sistematiche poter disporre di insiemi documentari omogenei tutti interrogabili. Dunque, per grandissima parte, e come è giusto che sia, data la relativamente giovane età del web umanistico e considerato il patrimonio di edizioni e di trascrizioni pregresse, anche ottocentesco, si tratta di una ripresa di testi già editi, riproposti sempre più di frequente anche quale testo digitalizzato, come vedremo quando considereremo quali scelte culturali e direi latamente politiche sono state fatte. Quello che intendo dire – anche se forse si tratta di conoscenze abbastanza diffuse – è che perciò anche in rete per la riproposizione di fonti documentarie continuiamo in larghissima parte a dipendere da scelte originarie. Troveremo un diploma imperiale (poniamo del carolingio Lotario I) all'interno della raccolta di documenti di un ente monastico (poniamo del monastero di Bobbio nell'Appennino piacentino) se l'editore avrà privilegiato la sede di conservazione, di tradizione documentaria. Leggeremo il medesimo documento nella raccolta dei diplomi di questo sovrano (appunto nella serie *Diplomi dei Monumenta Germaniae Historica*), se l'editore avrà scelto di privilegiare l'autore o meglio la sede di produzione documentaria, cioè la cancelleria regia, e avrà estrapolato il documento dalla sua sede originaria di conservazione.

Stanno invece trovando un assestamento le discussioni sulle edizioni di fonti in ambiente digitale. È il campo di intervento dei diplomatisti, di coloro che praticano la critica, la scienza documentaria, che continuano a tenere ben al centro la propria consolidata metodologia con atteggiamento, appunto, moderatamente innovativo: si è parlato di “sperimentazione sostenibile” rispetto a questo trasloco dei materiali di lavoro nella “arena digitale”⁸. L'obiettivo è di realizzare attraverso un sistema di marcature del testo un «prodotto scientifico autenticamente trasparente e leggibile, [...] che sia in grado di rendere costantemente conto delle scelte e delle responsabilità dell'editore, e che sappia dimostrarsi aperto[...] alla continua evoluzione dei meta-linguaggi di codifica»⁹. Questi risultati, che possono avere molti apparati di corredo e presentarsi in forma ipertestuale, dovrebbero consentire, come ho già accennato, un'alta interrogabilità e una comparabilità per grossi insiemi testuali omogenei. Benché le prospettive sembrino invitanti, le competenze informatiche dei singoli e il peso di antiche tradizioni fanno ancora la differenza: in ambito italiano, nonostante le molte nuove edizioni recenti, la sperimentazione digitale è al momento limitata a un grosso progetto concepito e curato da Michele Ansani, in corso dal 2003 con cadenzate uscite di testi, anche recuperando da precedenti edizioni. Si tratta del *Codice diplomatico della Lombardia medievale (secoli VIII-XII)*, ospitato da *Scrineum*, l'iniziativa on line dei diplomatisti italiani, che al momento è interrogabile con un motore di ricerca Google. Il *Codice* è articolato per aree geografiche e all'interno di queste secondo criteri limpidamente dichiarati, che rimandano agli archivi originari. Certamente tale impresa, che colloca in un ambiente unico un patrimonio documentario eccezionale, costituirà modello di riferimento per le iniziative venturose, anche per la sinergia di finanziamento che comprende la

8 La felice espressione è di M. ANSANI, *Diplomatica (e diplomatisti) nell'arena digitale*, in «Scrineum», 1 (1999): <<http://scrineum.unipv.it/biblioteca/ansani.htm>>.

9 DE ANGELIS, *Studi medievali e cultura digitale* cit., p. 13.

Regione Lombardia e un consorzio di tutte le università lombarde¹⁰. Le edizioni cartacee di parti di questa opera, che non mancano, costituiscono un succedaneo di quella on line, con inversione di risultato rispetto a quanto, come tra poco vedremo, si sta robustamente sviluppando in altri contesti di impronta bibliotecaria: qui senza che gli storici si facciano parte veramente attiva, trovandosi piuttosto in misura forse inaspettata a fruire dell'iniziativa altrui¹¹.

Altra cosa sono le riproduzioni digitali sistematiche dei documenti originali conservati presso archivi e biblioteche: sono fatte per evitare l'usura del materiale (quale consultazione sostitutiva), per la gestione più rapida e anche «per una più articolata operazione di contestualizzazione dell'unità archivistica che attiene al vincolo storico tra ente produttore e singolo documento»¹². Esistono operazioni circoscritte come la digitalizzazione di singoli preziosi monumenti dei rispettivi istituti di conservazione: il *Privilegium Othonis* o il concordato di Worms da parte dell'Archivio Segreto Vaticano¹³, per esempio. Ma l'esperienza di punta in ambito italiano è stata condotta dall'Archivio di Stato di Firenze con due progetti di digitalizzazione completa: *Mediceo avanti il principato*, cioè l'archivio della famiglia Medici, approdato sul web nel 2000 (per dare un'idea si tratta di 165 unità archivistiche e 150.000 immagini circa tutte singolarmente visionabili)¹⁴ e il *Diplomatico*, sul web dal 2008, grazie al quale si vedono: le immagini a colori di circa 85.000 pergamene dal secolo VIII alla fine del XIV; le immagini in bianco e nero dei 131 volumi di spogli contenenti i registi, cioè i riassunti di tutte le pergamene del fondo Diplomatico fiorentino (e di alcune centinaia conservate attualmente negli Archivi di Stato di Siena, Pisa e Arezzo); le sommarie descrizioni dei complessi archivistici in cui è articolato il fondo Diplomatico (le cosiddette “provenienze”); le schede che illustrano sinteticamente ciascuna delle pergamene digitalizzate¹⁵. L'Archivio di Stato di Torino ha fatto una scelta diversa, privilegiando la digitalizzazione della cartografia (*Carte Topografiche e Disegni dell'Archivio di Corte*): si tratta di fonti per lo più di età moderna, ma – badando allo specifico tema di questa Summer School – utili in un'ottica di paesaggio bassomedievale se si attua una prudente lettura regressiva¹⁶.

E un altro discorso ancora sono i data base on line su cui mi soffermerò velocemente. Accenno al più noto per la situazione italiana, cioè il catasto fiorentino del 1427 (*Florentine Renaissance Resources: Online Catasto of 1427*), che gira dal 1995 su un server statunitense, della Brown University: si tratta della grande opera curata da David Herlihy e Christiane Klapisich Zuber, e che avuto esito anche in noto volume del 1978 sui *Toscani e loro*

10 <<http://cdlm.unipv.it/>>. Un altro progetto ha già una promettente impalcatura ma attende di essere sostanziato da materiale: è *Italia regia*. Riprendo le prime righe di presentazione del progetto: «L'Italia dei destinatari delle scritture del *publicum*: i diplomi regi e imperiali, ma anche i placiti. Il progetto ha nelle intenzioni dei suoi ideatori diverse finalità ed è molto probabile che, nei risvolti della sua attuazione, altre non previste vengano individuate».

11 Oltre, testo in corrispondenza della nota 31.

12 A. Zorzi, *Documenti, archivi digitali, metafonti*, in *I Medici in rete: ricerca e progettualità scientifica a proposito dell'archivio Mediceo avanti il Principato*, Firenze, Archivio di Stato, 18-19 settembre 2000: <<http://www.archiviodistato.firenze.it/nuovosito/index.php?id=87>>.

13 <<http://asv.vatican.va/it/doc/962.htm>> e <<http://asv.vatican.va/it/doc/1122.htm>> (nell'ambito di una buona selezione altri documenti di storia medievale e moderna: <http://asv.vatican.va/it/doc/1_doc.htm>).

14 <<http://www.archiviodistato.firenze.it/Map/>> (è necessario registrarsi) e <<http://www.archiviodistato.firenze.it/nuovosito/index.php?id=87>>.

15 <<http://www.archiviodistato.firenze.it/nuovosito/index.php?id=369>>.

16 <http://www.archiviodistatorino.it/User/index.php?PAGE=Sito_it/l_dcard>.

*famiglie*¹⁷. Sottolineo solo come rifletta una stagione in cui si riponeva molta fiducia nelle analisi quantitative, costringendo i dati entro schemi precostituiti con una certa rigidità dei sistemi di archiviazione, che mi pare anche un occhio inesperto possa adesso registrare. L'altro è l'inglese PASE, *Prosopography of Anglo-Saxon England*, il cui intento è fornire informazioni strutturate su tutti gli abitanti dell'Inghilterra di cui si abbia menzione scritta in ogni sorta di fonte, dalle iscrizioni e dalle monete al *Domesday Book* tra il VI e il XII secolo: è un data base molto più dinamico, destinato a un pubblico vasto senza a niente rinunciare sul piano scientifico¹⁸.

2. Repertori

L'accezione di repertorio è sicuramente da intendere, in questa sede, in maniera molto estensiva. Esistono certamente grandi repertori di risorse on line, genericamente intese, e se ne può leggere un buon campionario proprio nel *Medioevo in rete tra ricerca e didattica* che ho citato inizialmente: se prendiamo uno dei più noti, il francese *Méneſtreſel* che “organizza” l'accesso a internet ai fini della ricerca soprattutto per gli studiosi francesi, questo ci riporta anche a repertori di fonti, ma con una netta preferenza, al momento, per i manoscritti rispetto alle fonti documentarie¹⁹. Si tratta di un'impresa di repertoriazione grandiosa, non limitata a quanto reperibile in rete. Non esiste dunque al momento un'anagrafe unica e in costante aggiornamento di tutte le fonti per la storia medievale on line, quale che siano la modalità e il formato in cui sono proposte. Il desiderio un po' paradossale maturato ai primordi del web storiografico di costruire dei repertori, addirittura cartacei, non è ovviamente stato soddisfatto. La disseminazione di queste fonti in una pluralità di sedi è per definizione connaturata al web, e nemmeno a livello nazionale, se così ci si può esprimere con l'occhio rivolto al medioevo, si dispone di un quadro complessivo aggiornato e tematicamente organizzato. È ben difficile accorgersi, per fare un esempio proprio minimo, che dal sito di una istituzione preposta alla promozione delle ricerche sulla storia ligure, appunto la Società Ligure di Storia Patria, è liberamente scaricabile il pdf degli *Statuti di Albenga del 1288*, disponibile solo perché in veste cartacea il volume è esaurito: arduo trovarlo, perché collocato nel listino delle pubblicazioni²⁰.

Si può ricorrere, ma solo quale indicatore, alla rubrica “Schedario delle risorse digitali” nella «Rivista» di *Reti medievali*²¹, uno dei siti più attivi nel panorama italiano, gestito dal 1998 da una redazione di storici accademici. Si tratta di una rubrica costituita da meri link segnalati sicuramente in maniera un po' casuale, senza setacciare con regolarità il web. È facile constatare come in pochi decenni sia cresciuto uno straordinario patrimonio. Pescando quasi a caso tra oggetti diversi nomino il *Corpus Juris Canonici* (1582), la cui trasposizione elettronica sul sito dell'Università della California è stata in parte finanziata da privati, oppure *Rete Vitae Religiosae Mediaevalis Studia Conectens*, cioè le fonti disponibili online concernenti la vita religiosa medievale²², un gigantesco repertorio fortemente

17 <<http://www.stg.brown.edu/projects/catasto/overview.html>>; D. HERLIHY, C. KLAPISCH-ZUBER, *Les Toscans et leurs familles. Une étude du catasto florentin de 1427*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris 1978.

18 <www.pase.ac.uk>.

19 <<http://menestrel.in2p3.fr/>>. Per un repertorio tedesco di manoscritti, *Manuscripta mediaevalia*, si veda <<http://www.manuscripta-mediaevalia.de/hs/hs-einfuehrung.htm>>.

20 <<http://www.storiapatriagenova.it/indice.htm>>.

21 <www.rivista.retimedievali.it> e gli elenchi delle Risorse digitali forniti tra il 2000 e il 2009.

22 <<http://vita-religiosa.de/index1.htm>>.

diacronico di quanto è disponibile on line, costruito nell'ambito di un progetto di ricerca finanziato dal CNR tedesco e coordinato da Gert Melville (ma talora con rimandi anche a siti non pienamente affidabili).

Ancora sul sito di *Reti medievali* è sviluppata una sezione, appunto Repertorio, che ha l'obiettivo di fornire chiavi di accesso e strumenti di lavoro per specifiche e ben individuate questioni. Qui è stata compiuta una scelta netta. Si muove infatti sempre da quanto è disponibile a stampa, senza nessuna concessione all'autoreferenzialità dei repertori di risorse presenti in internet, per lo più volti a censire solo quanto è pubblicato in rete: tra le risorse di questo Repertorio, oltre ad archivi, riviste e bibliografia a stampa, sono comunque ovviamente indicate anche le fonti reperibili sul web²³. Sullo specifico tema di questa Summer School, dedicata al *Paesaggio medievale*, che mi pare larghissimo e molto comprensivo, si possono considerare alcune schede. Se si pensa al paesaggio anche come al territorio plasmato in senso politico amministrativo, ci si può rivolgere per esempio la scheda di Giovanni Embriaco sul *Regno italico e le signorie territoriali*, che tra le fonti mette bene in evidenza i diplomi dei re d'Italia – perciò dal tardo secolo IX – pubblicati nella collana "Fonti per la storia d'Italia" a cura dell'Istituto storico italiano (il prestigioso ente fondato nel 1883²⁴ che rischia la chiusura per taglio dei finanziamenti pubblici). La scheda è stata redatta nel 2006 (e successivamente non aggiornata)²⁵, cioè quando questa collana non era ancora stata massicciamente scansionata e riprodotta nell'ambito sia di Google Books sia di una poderosa iniziativa su cui mi soffermerò tra poco, cioè *Internet Archive*: due progetti in parte concorrenti che negli ultimissimi anni hanno tra l'altro veramente rivoluzionato la pratica di ricerca, soprattutto degli studiosi dell'alto medioevo (che possono contare su un patrimonio di fonti scritte più contenuto e perciò disponibile on line in tempi più veloci rispetto a coloro che si dedicano a un'età più tarda). Se si guarda a quella eterogenea, mutevole e fondamentale componente del paesaggio, non solo agrario, che sono le risorse collettive, cioè il complesso di beni comuni costituito da pascoli e boschi, ma anche mulini o terreni vicinali dati in locazione, di complessa pertinenza di città e comunità rurali, si può consultare la scheda di Riccardo Rao su *Le risorse collettive nell'Italia medievale* (2006-2007), da cui si apprende come non esistano edizioni sistematiche di fonti relative, ma soltanto repertori a carattere locale e regionale²⁶: dunque l'inseguimento per il web di questo genere di fonti è un'impresa sicuramente poco fruttuosa. E analoghi sono gli esiti della ricerca sotto altri aspetti, come ricaviamo da altre due schede del Repertorio di *Reti medievali*. Se consideriamo come la Chiesa cristiana si sia resa presente in ambito rurale, possiamo far conto sul testo di Emanuele Curzel a proposito dell'*Organizzazione ecclesiastica nelle campagne* (2010)²⁷, che costruisce un quadro bibliografico estremamente articolato ma senza poter indicare disponibilità di materiale documentario in rete. Se pensiamo come gli enti monastici abbiano inciso nella vita delle campagne e come anche gli ordini religiosi nati dal movimento per la riforma ecclesiastica abbiano condizionato gli assetti fondiari, ci possiamo rivolgere alla scheda di Cristina Sereno dedicata a *Certosini*

23 Diventa in generale, si veda la scheda di A. GHIACOLI, del 2003, *Le discipline editoriali: paleografia, diplomatica, codicologia*: <<http://fermi.univr.it/rm/repertorio/paleogra.html>>.

24 <www.repertorio.retimedievali.it>.

25 <www.repertorio.retimedievali.it>.

26 <www.repertorio.retimedievali.it>.

27 <http://fermi.univr.it/rm/repertorio/rm_curzel_organizzazione_ecclesiastica_nelle_campagne.html>.

e *cistercensi* (2006), che indica risorse tutte accessibili solo nel mondo di carta anche per lo studio delle aziende rurali di questi monaci, le grange che si affermano soprattutto nei secoli XII-XIII²⁸. Può essere utile sottolineare, specie per chi non faccia professionalmente ricerca, come questo ordine di constatazioni non abbia (per ora) suggerito con decisione nuovi orientamenti delle indagini, concentrandole solo su fonti disponibili in rete.

3. “Grandi imprese”

Sotto questa etichetta, consapevolmente molto generica, farò riferimento a tre imprese, tutte concepite fuori d’Italia e diversissime fra loro, solo per dare un’idea di quali differenti offerte si possano trovare, sul piano della qualità delle fonti proposte e dell’operazione politico-culturale. Posso sottolineare fin d’ora come la politica delle istituzioni italiane al confronto stia in un quadro di arretratezza e di subalternità piuttosto sconcertante e ormai irrecuperabile.

La prima impresa, il cui tratto è l’autorevolezza, sono i *Digital Monumenta Germaniae Historica*²⁹, che ripropone la più imponente fra le collezioni di fonti medievali avviata a partire dal 1826 da una società fondata da un patriota antinapoleonico, il barone prussiano Karl von Stein che ha così dato il suo contributo alla edificazione della nazione tedesca. Questa notissima collezione contiene fonti che coprono in realtà un’area ben più estesa di quella che abbraccia tutti i paesi un tempo inclusi nel sacro romano impero³⁰. È organizzata in sezioni dedicate a leggi, scrittori, diplomi, epistole, antichità e altre fonti ancora, letteralmente per centinaia di volumi: difficile che chi fa professionalmente ricerca non debba ricorrervi più e più volte nel proprio percorso. Si tratta di una riproposizione in forme massicce che lascia immutata la struttura della collezione, mettendola a disposizione degli studiosi in un sito esplicitamente dedicato alla versione digitale, con le scansioni in formato immagine (perciò solo sfogliabile), cui è progressivamente affiancata una riproposizione in formato testo (e perciò interrogabile). Si noti come questo progetto, di lunga durata, sia finanziato dal 2004 dallo stato tedesco e superi un approccio iniziale (1994) che vedeva anche la partecipazione dell’editore Brepols per la confezione di CD a pagamento. La seconda è *Internet Archive*³¹, che se parliamo per slogan è definibile di cifra “bibliotecario-solidaristica”. Si tratta di un servizio offerto dal sito Archive.org e gestito dal 1996 da parte di un’organizzazione no profit di San Francisco: non è mirato alla sola storiografia e opera con il sostegno di molti enti, fra cui la Library of Congress (di fatto la Biblioteca Nazionale statunitense, con sede in Washington D.C.), e grazie al lavoro volontario, mettendo liberamente a disposizione di studiosi, ricercatori e, come viene spiegato, persone con disabilità una moltitudine di testi, audio, filmati, software (e anche siti in versioni superate: è anzi questo il progetto originario). *Internet Archive* attinge a una ben dichiarata serie di biblioteche cartacee dell’America settentrionale e, oltre a materiali conferiti da privati, recepisce materiali scansionati da Google (che possono essere di non altissima qualità). All’interno di questo eccezionale giacimento, la cui crescita avviene in base a una certa

28 <www.repertorio.retimedievali.it>.

29 <<http://www.dmg.de>>: ha tempestivamente recensito questa iniziativa T. LAZZARI, in «Reti Medievali - Rivista», 6 (2005), 2, pp. 1-3, <<www.rivista.retimedievali.it>>.

30 La logica che ha presieduto a questo gigantesco lavoro di inclusione è ben chiarita di recente da P. J. GEARY, *Il mito delle nazioni. Le origini medievali dell’Europa*, Carocci, Roma 2009 (ed. or. 2002), cap. I, in particolare p. 42.

31 <<http://www.archive.org/>>.

casualità di scelte di natura bibliotecaria e di chi dona le scansioni, si possono trovare veri tesori, tra cui, quasi completa, la collezione delle “Fonti per la storia d’Italia” cui prima accennavo, avvenuta tra l’altro senza che l’editore, cioè l’Istituto storico italiano per il medioevo, ne avesse inizialmente nozione: le riproduzioni interessano infatti il materiale libero da vincoli di diritto d’autore, come tutti i cinque volumi degli *Annali* genovesi, di Caffaro e dei suoi continuatori³². Una grossa difficoltà nell’uso di questo servizio è quello di comprendere quali siano le nuove acquisizioni se non ricorrendo alla maschera di ricerca. La terza iniziativa, certamente meno grande, ma grandissima se si pensa che è portata avanti da un singolo individuo, resta nonostante i molti pregi un po’ ai margini rispetto ad altre imprese scientifiche, presentandosi tuttavia come uno strumento molto pratico. Promossa da un privato, un ex docente delle scuole superiori, il tedesco Ulrich Harsch, la *Bibliotheca augustana*³³ (augustana dalla città di Augsburg) è una generosa impresa di respiro europeo per quanto riguarda gli ambiti culturali e nazionali, rappresentati con centinaia di testi storico-letterari, i più disparati, non solo medievali. La grafica è molto curata e pulita, suggerendo autorevolezza, ma si avverte qualche deficit strutturale: quanto si legge sul sito non è citabile secondo le convenzioni di solito correnti fra gli storici; non è indicato da quali edizioni è tratto quanto leggibile benché i testi siano sempre correttamente riproposti; i commenti non sono ascrivibili a un autore preciso.

4. Strumenti, percorsi e dossier per la didattica

Comincio dicendo velocemente che molte antologie di fonti, tradotte in italiano, appositamente pensate per la didattica e pubblicate in formato cartaceo a partire dagli anni Settanta, sono state scansionate e rese disponibili su *Reti medievali*, nella sezione Didattica³⁴. Qui si tratta di semplice redistribuzione autorizzata di volumi altrimenti esauriti, molto collaudati, rivolti a una larga gamma di problemi e probabilmente ancora sottoutilizzati ai fini dell’insegnamento scolastico. È tra l’altro interessante notare come la collana avviata di recente con successo dall’editore Bruno Mondadori, curata da Gabriella Piccini e intitolata “Il medioevo attraverso i documenti”, già nutrita da un discreto numero di titoli, eviti per ora – forse anche in ragione dei temi affrontati – richiami a internet, chiudendo in certo senso questi volumetti tutti dentro alla loro veste cartacea.

Dedico qualche accenno ai siti accademici – che fuori d’Italia continuano a moltiplicarsi con una ricchezza di offerta superiore alla media di quelli italiani – da cui è possibile leggere o scaricare materiali diversi, di solito direttamente finalizzati alle ricerche in corso. Tra i siti stranieri mi limito a citare, perché è uno dei primi ed è prezioso in una prospettiva italiana, quello dell’Istituto per la ricerca sulla storia medievale dell’Accademia delle scienze austriaca, che tra le fonti altomedievali raccoglie a partire dal 1998 gran parte di quelle utili per la storia dei longobardi in Italia, ovviamente già tutte edite³⁵. Sono fonti per una didattica alta di cui i responsabili (cioè Walter Pohl e la sua équipe che lavorano soprattutto sul tema dell’etnogenesi altomedievale) suggeriscono subito un uso avvertito, perché

32 L’elenco delle Fonti per la Storia d’Italia disponibili sul web è reperibile da poco in G. DE BLASI, *Le pubblicazioni dell’Istituto Storico Italiano per il Medioevo on-line. Censimento*, in «Reti medievali - Rivista», 12 (2011), 1, <www.rivista.retimedievali.it>

33 <<http://www.hs-augsburg.de/~harsch/augustana.html>>.

34 <www.didattica.retimedievali.it>.

35 <<http://www.oecaw.ac.at/gema/lango.htm>>.

sono frutto di una scansione non sempre sorvegliatissima, pur costituendo un pratico e immediato strumento di lavoro. E sono fonti trattate in maniera che risente un po' della fase in cui sono state messe on line, perché manca un motore di ricerca interno al sito e non sono scaricabili. Quasi all'opposto, è tutto funzionale a evidenziare le strategie, la rappresentazione e la memoria del gruppo familiare di Totone di Campione (nel Comasco) nei secoli VIII e IX il selettivo dossier documentario on line fornito di una breve presentazione nella sezione Didattica di *Reti medievali*, poi riprodotto nel volume a più mani pubblicato pochi anni fa dall'editore Viella³⁶. Anche questi materiali si prestano ovviamente a una didattica seminariale di livello universitario, grazie soprattutto alla possibilità di accostarli al volume miscelaneo. Limitandomi a segnalare quanto è stato pubblicato di recente, trovo apprezzabili, a tutto un altro livello, le esercitazioni per gli studenti delle scuole proposte in un sito di respiro locale ma vigilato scientificamente, *ad Fontes*, ben radicato in Valtellina³⁷. Vorrei poi accennare a materiali e siti finalizzati anche per l'autoapprendimento guidato, con una certa maggior attenzione per quanto riguarda le trascrizioni. Lo faccio con la preoccupazione che è di tutti se si guarda a come potrà evolvere anche nel breve periodo il mondo dell'insegnamento e della ricerca. Le previsioni sono facili e note: netta contrazione del numero dei docenti, nella scuola e nell'università, perdita di molte competenze scientifiche e didattiche (non solo in Italia: in Inghilterra è stata recentemente soppressa una delle sole due cattedre di Paleografia, con le prospettive che si possono immaginare), in uno scenario in cui la trasmissione dei saperi avverrà probabilmente, se avverrà, con salti non ben prefigurabili.

Esistono dunque alcuni siti che agevolano la didattica sulle fonti, la verifica anche autonoma delle conoscenze acquisite e che magari possono suggerire qualche cauto avvicinamento alla storia medievale già nelle scuole superiori, almeno per suscitare una prima curiosità.

Mentre rimando a quanto ho individuato e spero segnalato con una certa sistematicità per quel che concerne l'ambito italiano in una recensione pubblicata nel 2009 su *Scrineum*³⁸, illustro adesso con qualche dettaglio la più recente iniziativa, cui pure ci accede da *Scrineum*, cioè l'*Atlante della documentazione comunale (secoli XII-XIV)*, dunque cronologicamente e tematicamente piuttosto mirata, che propone per ora un settantina di documenti di varia natura. Più che l'ordinamento dei documenti in due sezioni – dedicati ad aspetti dei processi documentari e ad ambiti della produzione documentaria – va evidenziato piuttosto come di ciascun documento siano date la trascrizione, la traduzione italiana, un commento storico-diplomatistico e di quasi tutti i documenti anche la riproduzione digitale del supporto cartaceo o pergameneo che sia, cioè un facsimile anche molto ingrandibile: e soprattutto sottolineo come questi diversi modi di accedere al documento possono essere dati in diversa combinazione in parallelo nella medesima pagina, rendendo possibile – a un primissimo livello – anche apprendere a trascrivere per chi ovviamente conosca il latino. È disponibile in rete, tra l'altro, un sussidio indispensabile – non solo per i principianti – per interpretare e sciogliere le scritture, cioè il *Dizionario di abbreviature latine e italiane*,

36 <<http://fermi.univr.it/rm/didattica/fonti/totone/indice.htm>>; *Carte di famiglia. Strategie, rappresentazione e memoria del gruppo familiare di Totone di Campione (721-877)*, a cura di S. CASPARRI e C. LA ROCCA, Viella, Roma 2005.

37 <<http://www.adfontes.it/percorsi.html>>.

38 P. GUCLIELMOTTI, testo citato oltre, alla nota 39, pp. 1-2.

noto dal nome dell'autore come il "Cappelli" (dal suo curatore), addirittura in tre diverse modalità³⁹.

Se diamo anche un veloce sguardo fuori d'Italia, si possono menzionare tre iniziative, tutte di ambito francese, utili per un contatto diretto ma sorvegliato con il documento. L'*Atlante della documentazione comunale* ha tenuto presente l'esperienza di un altro sito, francese, *Thélème. Techniques pour l'Historien en Ligne : Études, Manuels, Exercices*⁴⁰, in cui i dossier documentari raccolti nell'ultimo decennio possono presentare utili "effetti speciali". In particolare si offrono come un buono strumento i facsimili interattivi, che facilitano notevolmente l'apprendimento a trascrivere, con parti della riproduzione digitale sensibili al passaggio del mouse: si aprono così finestrelle con la trascrizione o con un commento di natura paleografica o diplomatica⁴¹. Si giova dell'esperienza, anche didattica, di un comitato scientifico internazionale, proponendo una serie di esercizi efficacemente impostati *l'Album interactif de paléographie médiévale. Collection d'exercices pour la transcription de documents médiévaux*⁴². Infine, è rivolta esplicitamente all'autoapprendimento a trascrivere una piccola parte di un sito, *Comptes des châtelainies savoyardes*, che mira a raccogliere in un'unica sede per ora le riproduzioni digitali di tutti i conti della castellanìa, cioè le circoscrizioni politico-amministrative, della Savoia basso medievale, e in futuro anche le trascrizioni⁴³.

La conclusione relativa alle ricadute sulla ricerca di questa disponibilità documentaria in forma digitale e grazie a internet è semplice. È ancora presto per misurare i risultati con le aspettative o le previsioni che si potevano a fare alquanto agli inizi di quella che pareva l'irruzione della digitalizzazione e di internet nella pratica della ricerca storica, almeno nel contesto italiano: anche se si può dire senz'altro che la consapevolezza delle nuove possibilità non ha ancora indotto in maniera massiccia l'avvio di ricerche sistematiche e soprattutto coordinate. Con formulazioni tutte sottoscrivibili, Giuseppe Sergi nel 1999 riteneva che «L'informatizzazione renderà facilissime e rapide indagini che fino a poco tempo fa richiedevano anni: indagini prosopografiche [...], indicizzazioni complete di documenti, elenchi esaustivi dei termini usati nelle fonti. Tutto incrociabile e confrontabile da regione a regione», precisando poi che «il medioevo, che ha fonti numerose ma non sterminate, sarà il periodo storico che più si gioverà di queste tecniche [...] Non c'è bisogno di aprire temi nuovi: anzi, si possono applicare metodi nuovi a temi classici, come la storia delle istituzioni, del territorio, delle comunità»⁴⁴.

39 *Lexicon abbreviatarum. Dizionario di abbreviature latine ed italiane*, a cura di A. Cappelli, Ulrico Hoepli, Milano (la sesta edizione è del 1973, la seconda del 1929): <<http://www.hist.msu.ru/Departments/Medieval/Cappelli/index.html>>; <http://inkunabeln.ub.uni-koeln.de/vdibProduction/handapparat/nachs_w/cappelli/cappelli.html>; <<http://filosofistoria.wordpress.com/2007/12/14/dizionario-delle-abbreviazioni-latine-e-italiane/>>.

40 <<http://theleme.enc.sorbonne.fr/>>.

41 Ho curato una recensione di questo sito: P. GUGLIELMOTTI, *Diplomatica on line: Thélème. Techniques pour l'Historien en Ligne : Études, Manuels, Exercices* (<http://theleme.enc.sorbonne.fr/>), in «Scrinium - Rivista», 6 (2009) = *L'Atlante della diplomatica comunale in rete. Questioni e prospettive*. Atti del Seminario conclusivo del Progetto di rilevante interesse nazionale 2006-2008: "Culture politiche e pratiche documentarie nell'Italia comunale e signorile (secoli XII-XIV)", Genova, 18-19 settembre 2009, <<http://scrineum.unipv.it/rivista/6-2009/guglielmotti.pdf>>, pp. 1-13.

42 <<http://ciham.ish-lyon.cnrs.fr/paleographie/aide.php>>.

43 <<http://paleographie.castellanie.net/>>. Per quanto riguarda l'ambito tedesco, è da segnalare il sito allestito nell'ambito della Virtuelle Hochschule Bayern, *Paläographie on line*, <<http://www.palaographie-online.de/login.php>>, che propone un vero e proprio corso on line (è necessario registrarsi).

44 G. Sergi, *Antidoti all'abuso della storia. Medioevo, medievisti, smentite*, Liguori, Napoli 2010, p. 384.

Il Medioevo fra schermi e banchi.

Stereotipi e potenzialità didattiche del grande schermo

Elena Musci

Dottoranda di Ricerca in Storia e Archeologia Globale dei Paesaggi
Università degli Studi di Foggia
Tutor Summer School *Emilio Sereni*

Nel rapporto fra Medioevo e Cinema, numerose e confuse sono le idee e gli stereotipi rappresentati sullo schermo, in una dimensione esotica in cui il passato è un altrove lontano, nel tempo più che nello spazio, comodamente a portata di scrittura, e in cui collocare le paure, le zone d'ombra oppure i sogni eroici e di superamento di sé di una società ormai diventata di massa.

Questi aspetti, come ormai riconosciuto da molti studiosi del settore¹, dal punto di vista dello storico sono ben più interessanti della (spesso mancata) verosimiglianza del racconto filmico e della maggiore o minore attinenza di quest'ultimo con i risultati delle ricerche d'archivio e di quelle archeologiche. Trasformare la visione di un film in una caccia all'errore storico può essere un esercizio intrigante per coloro che possono così mettere alla prova le proprie conoscenze ed esercitare il proprio rigore scientifico, e potrebbe anche esserlo per studenti adeguatamente formati: ma alcuni film, soprattutto quelli più datati, nulla hanno in comune con i risultati della ricerca storica e un lavoro di questo genere non farebbe altro che frustrare speranze e aspettative.

Il cinema, invece, rappresenta assai bene i paesaggi mentali che l'ultimo secolo ha elaborato o ha ricevuto in eredità sul Medioevo: gli stereotipi legati a castelli fiabeschi dai tetti a punta, a lande desolate e apocalittiche degne delle *Cronache dell'anno mille* di Rodolfo il Glabro, o a boschi bui e misteriosi dove regnano le tenebre e le streghe cattive o dove, all'opposto, allegri briganti vivono in una società felice e ladronesca, dediti alla redistribuzione economica a vantaggio dei più poveri.

Un lavoro didattico su Cinema e Medioevo può partire da tutte queste suggestioni e prendere, quindi, strade diverse.

I docenti che utilizzano a scuola film per affrontare temi storici non sono pochi² e spiccano fra le loro preferenze *Il nome della rosa* (Francia – Italia – Germania 1986, regia di Jean-Jacques Annaud) e, soprattutto fra insegnanti più giovani, *L'armata Brancaleone* (Italia 1966, regia di Mario Monicelli).

1 Si veda, per esempio, Pierre Sorlin, *Immagini ingannatrici: la storia e l'enigma delle immagini in movimento*, in Simone Cinotto, Marco Mariano (a cura di), *Comunicare il Passato: cinema, giornali e libri di testo nella narrazione storica*, L'Harmattan Italia, Torino 2004. Pp. 47- 67. Per una ricostruzione del dibattito fra gli storici, si vedano i primi due capitoli della parte II di Andrea Fioravanti, *La "storia" senza storia. Racconti del passato tra letteratura, cinema e televisione*, Morlacchi Editore, Perugia 2006.

2 Per quanto non si abbiano a disposizione i risultati di un sondaggio sistematico, questi sembrano essere gli orientamenti ricavati da sondaggi episodici svolti in occasione di corsi di aggiornamento e di confronti informali. Anche un'analisi dei siti web per docenti e studenti sembrano portare in questa direzione.

Per quel che riguarda l'opera di Annaud, questi aveva assunto il medievista Jacques Le Goff come consulente, ma è lo stesso storico, in un'intervista, a denunciare il tradimento operato dal regista: Annaud [...] mi ha voluto come consulente e poi mi ha estromesso, lasciando il nome nelle locandine. [...] La fiction ha i suoi diritti, ma rispettiamo almeno vita quotidiana e mentalità dell'epoca [...] Statue di epoche sbagliate, un Inquisitore che era tutto il contrario di quello descritto nella sceneggiatura su cui avevamo lavorato. Un vero tradimento³.

Per *L'Armata Brancaleone*, le cose si fanno ancora più compromettenti dal punto di vista della mancata aderenza storica. Questa volta è lo stesso regista a spiegarlo:

L'ispirazione venne così: facciamo un film su un medioevo cialtrone, fatto di poveri, di ignoranti, di ferocia, di miseria, di fango, di freddo; insomma tutto l'opposto di quello che ci insegnano a scuola, *Le Roman de la Rose*, Re Artù, e altre leziosità. Il titolo, *L'armata Brancaleone*, venne fuori prima del film: era un gruppo di sciagurati che attraversano un'Italia di orsi e di foreste, in un'impresa come la ricerca del Graal, però tutto a un livello miserabile; nacque come idea di immagini più che di un racconto, pensando soprattutto al personaggio di Gassman: uno sniffone stupido e coraggioso, generoso quanto incapace. Inventammo per lui delle avventure picaresche e un linguaggio tutto particolare, ripescato da Jacopone da Todi, dai dialetti attuali come il marchigiano, e con parole inventate. [...] Venne fuori un film che ritengo non abbia dei modelli precedenti nella storia del cinema, perché non esistevano punti di riferimento: le fonti come Gregorio VII o Fra' Salimbene, erano scarsissime, non si sapeva come nell'anno mille andassero vestiti, come salutassero, come mangiassero, nessuno ne sa niente. Fu tutto inventato⁴.

E se proviamo a fare un'analisi dettagliata dei numerosi film ad ambientazione medievale le cose non cambiano di molto⁵.

Una posizione quindi che sia solo censoria e di denuncia delle incongruenze storiche presenti in un'opera di fiction appare perdente in partenza, perché in definitiva gli anacronismi e gli errori rischiano di essere sovrabbondanti rispetto alla coerenza storica. Dal punto di vista degli studenti, inoltre, i saperi informali che passano attraverso gli schermi sono, grazie alla loro capacità di coinvolgimento e intrattenimento, molto più accattivanti dell'impegno richiesto dagli apprendimenti scolastici.

Interessante, a questo proposito, la riflessione che Le Goff fa ragionando dal punto di vista di chi scrive opere di fiction:

«Bisogna tener conto della forza didattica del cinema e della televisione. Davanti al piccolo e al grande schermo, la gente ha fiducia, crede nelle scene e nei fatti narrati. È vero: non si possono chiudere i rubinetti della creatività. E nello stesso tempo non si può giocare con la storia. Abbiamo il dovere della "memoria autentica". Le nostre società reclamano storia, sono consumatrici di storia. Dobbiamo, quindi, offrire della buona storia, conforme a quella che noi studiosi, uomini fallibili, ovviamente, pensiamo che

3 Ulderico Munzi, *Ma è l'Inquisitore o Perry Mason?* - Corriere della Sera (1 maggio 1992), p. 9.

4 Mario Monicelli, *L'arte della commedia*, Ed Dedalo 1986, p. 80.

5 Cfr. Attolini Vito, *Immagini del Medioevo nel cinema*, Edizioni Dedalo, Bari 1993, Sanfilippo Matteo, *Il medioevo secondo Walt Disney. Come l'America ha reinventato l'età di mezzo*, Castelvecchi, Roma 1998. Francesco Violante, *L'età dimezzata. Il Medioevo come stereotipo fra ricerca e didattica*, in Raffaele Licinio, Tommaso Montefusco (a cura di) *Il Mezzogiorno medievale nella didattica della storia*, Mario Adda editore, Bari 2006, pp. 21-56. Si veda anche il ricchissimo sito curato da Raffaele Licinio www.cinememedioevo.net.

sia la verità». Da una parte, legittimo rigore. Dall'altra, legittima creatività. Come uscire da questi principi in contraddizione? [...] «Ci sono invenzioni “legittime” e invenzioni “illegittime”. La produzione storiografica tenta di avvicinarsi al gran pubblico per fargli conoscere l'essenziale di un'epoca. I romanzieri e i cineasti dovrebbero tenerne conto. Che si cambino i personaggi e anche gli avvenimenti, ma che si rispetti lo spirito di un'epoca. Non si deve tradire la sua vita quotidiana o il suo modo di vestirsi. Non si debbono falsificare le mentalità»⁶

Se tutte queste premesse sono vere, e se assumiamo il punto di vista di un insegnante, come è possibile creare un'alleanza fra scuola e cinema? Come fare della forza didattica del medium, di cui parla Le Goff, una potente alleata del docente?

L'idea che stiamo sperimentando da alcuni anni all'interno del Laboratorio di Didattica della Storia dell'Università degli Studi di Bari, in progetti scolastici, convegni e pubblicazioni⁷ è quella di un percorso curricolare che intrecci la didattica della storia con l'educazione ai media. Che rispetti, quindi, l'epistemologia della disciplina e il rigoroso approccio alle fonti (in questo caso del Novecento, oltre che del periodo medievale) con lo studio e l'apprendimento dei meccanismi dei media e dell'uso pubblico della storia.

In questa prospettiva, l'uso di un film, di un cartone animato o di un fumetto in classe non deve essere un fatto episodico, ma qualcosa di strutturato all'interno della programmazione scolastica in un'ottica di acquisizione di abilità e competenze storiche e trasversali via via più specifiche e approfondite. L'obiettivo è creare un *habitus* mentale che permetta allo studente di destreggiarsi agevolmente in quello spazio culturale di consumo storico che invade la nostra società⁸ e che lo renda capace di riconoscere la mancata aderenza storica di un prodotto mass-mediale e, nello stesso tempo, di goderne la bellezza artistica (se presente, ovviamente), nutrendo curiosità e desiderio di approfondire il periodo storico trattato.

Una pista di lavoro che abbiamo seguito è quella di realizzare attività laboratoriali che prevedono per lo studente, in forme ed equilibri differenti, l'analisi di fotogrammi, sceneggiature, sequenze e recensioni al fine di contestualizzare un film nel periodo storico di produzione e di riconoscere le istanze della società di cui il film si fa portavoce.

Per quel che riguarda l'Età di Mezzo, per esempio, abbiamo focalizzato l'attenzione sull'Alto Medioevo, con l'idea di realizzare in seguito un'attività sul periodo successivo, sulla cavalleria, sulle crociate, sui papi e sugli imperatori.

Bertoldo Bertoldino e Cacasenno (Monicelli, Italia 1984)

Bertoldo arriva alla corte di re Alboino. In questa scena si vede il re, in fondo, seduto a tavola per il pranzo, e Bertoldo che si dirige verso di lui. L'analisi dell'ambientazione, dei costumi e dei personaggi (uomini e animali) consente agli studenti di comprendere immediatamente l'idea di Medioevo rappresentata.



⁶ Ulderico Munzi, *Ma è l'Inquisitore o Perry Mason?* Op. cit.

⁷ Si vedano, fra l'altro, la pubblicazione degli atti del Settimo Simposio Internazionale sulla Ricerca in Didattica delle Scienze Sociali, svoltosi a Barcellona a febbraio 2010, in corso di stampa, i Primi Piani (approfondimenti laboratoriali) realizzati per il manuale di storia per il biennio delle scuole superiori di Antonio Brusa, *L'Atlante delle Storie*, Palumbo editrice, Palermo 2010.

⁸ Cfr. Simone Cinotto, Marco Mariano, *La comunicazione del passato tra uso pubblico e mercato della storia*, in *Comunicare il Passato: cinema, giornali e libri di testo nella narrazione storica*, op. cit. Pp. 18-43.

L'Alto Medioevo è invece, nel senso comune, il periodo buio della storia, quello in cui, come nel già citato film di Monicelli e nel successivo *Bertoldo, Bertoldino e Cacasenno*, prevalgono miseria e personaggi cialtroni e arraffoni; oppure quello barbarico, in cui il popolo ha forgiato le nazioni, come nel film di Mel Gibson *Braveheart* (USA, 1995) pure ambientato nel XIII secolo; quello fiabesco totalmente astorico in cui tutto può accadere, e in cui tutto finisce per il meglio, ricco di arcieri, re e principesse come nel caso del film *La corona di Ferro* (di Alessandro Blasetti, Italia 1941) e, infine, quello di ritorno, pura astratta idea di Medioevo visto come una situazione in cui l'uomo paga un precedente splendore imperiale e vive in un mondo violento, privo di tecnologie avanzate, come nel caso del film di animazione *Nausicaä della Valle del Vento*⁹ (di Hayao Miyazaki, Giappone 1984) o del famoso *Blade Runner* (Ridley Scott, USA 1982).

Dopo aver analizzato i fotogrammi, gli studenti vengono messi a confronto con la trama dei film, con le opinioni di storici e studiosi sugli intenti dei registi e, infine, con le idee di Medioevo rappresentate. Questo modello didattico unisce l'analisi accurata delle immagini con una caccia al tesoro in cui l'obiettivo da raggiungere è la conoscenza globale dell'opera filmica, non più valutata per la trama o per la gradevolezza, ma soprattutto per il suo rapporto con il passato, e con le aspirazioni del presente che lo ha prodotto, oltre che per i suoi contenuti (o anacronismi) storici.

Si tratta di un modello facilmente esportabile su cui gli insegnanti possono lavorare in autonomia, anche per altri periodi storici. Durante il lavoro di gruppo sono nate idee che purtroppo non sono state poi sviluppate, come per esempio la progettazione di un laboratorio basato su sequenze filmiche, fonti storiche e interpretazioni storiografiche che, sulla scorta degli studi di Massimo Montanari, affrontasse il tema dell'alimentazione oppure l'immaginario legato al paesaggio medievale (castelli, boschi, rapporti fra città e campagne).

Sono piste interessanti, ancora in germe, e che speriamo qualcuno abbia voglia di esplorare.

Bibliografia

Attolini Vito, *Immagini del Medioevo nel cinema*, Edizioni Dedalo, Bari 1993.

Brusa Antonio, *L'Atlante delle Storie*, Palumbo editrice, Palermo 2010.

Cinotto Simone, Mariano Marco (a cura di), *Comunicare il Passato: cinema, giornali e libri di testo nella narrazione storica*, L'Harmattan Italia, Torino 2004.

Fioravanti Andrea, *La "storia" senza storia. Racconti del passato tra letteratura, cinema e televisione*, Morlacchi Editore, Perugia 2006.

Monicelli Mario, *L'arte della commedia*, Ed Dedalo 1986.

Munzi Ulderico, *Ma è l'Inquisitore o Perry Mason?* - Corriere della Sera (1 maggio 1992), p. 9.

Sanfilippo Matteo, *Il medioevo secondo Walt Disney. Come l'America ha reinventato l'età di mezzo*, Castelvechi, Roma 1998.

Violante Francesco, *L'età dimezzata. Il Medioevo come stereotipo fra ricerca e didattica*, in Raffaele Licinio, Tommaso Montefusco (a cura di) *Il Mezzogiorno medievale nella didattica della storia*, Mario Adda editore, Bari 2006.

Cinema e Medioevo, sito curato da Raffaele Licinio www.cinemedioevo.net

al cui interno si trova la versione on-line del nuovo volume *Immagini del Medioevo nel cinema - i classici* (<http://www.cinemedioevo.net/classici/index.htm>)

⁹ Si veda, sempre in questa pubblicazione il contributo dal titolo *Nuove di Medioevo. Il paesaggio (immaginario e storico) nei fumetti a sfondo medioevale* pp. 291-308

Mondi virtuali e LIM nella didattica della Storia

Anna Rita Vizzari

Docente di Scuola secondaria di II grado

Tutor Summer School *Emilio Sereni*

Quando si parla di «didattica con le nuove tecnologie» a che cosa ci si riferisce attualmente? Sicuramente fra gli strumenti più discussi e controversi degli ultimi tempi troviamo la LIM e i mondi virtuali: vediamone brevemente le potenzialità didattiche, con esempi concreti.

Nel corso del laboratorio, i partecipanti si sono dimostrati interessati verso le potenzialità didattiche di questi strumenti/ambienti, ma per lo sviluppo di un percorso comune sono scaturite le seguenti difficoltà: assenza della LIM in classe (per cui mancava un elemento fondamentale), difficoltà di accesso nei mondi virtuali, lontananza geografica delle persone coinvolte, che ha impedito di effettuare attività in presenza nel corso dell'anno, come invece è avvenuto per altri laboratori.

La LIM

La lavagna interattiva multimediale o LIM è un dispositivo che si può usare a diversi livelli: o come semplice strumento o come ambiente comune per attività collaborative di co-costruzione delle conoscenze.

Alla LIM, insegnante e alunni possono realizzare Contenuti Didattici Digitali con diversi programmi, a partire dal software autore della LIM, il quale è molto versatile e costituisce anche uno strumento di raccordo per elementi svariati quali testi, immagini e video (i cosiddetti 'asset') costruiti con altri software o con servizi on-line.

Quando noi mostriamo delle *slide* (in classe o a un convegno), usiamo una modalità di presentazione che rende impossibile modificare *in itinere* il contenuto o la formattazione: per apportare modifiche dobbiamo tornare in modalità autore, cosa impensabile davanti al pubblico. Il software autore della LIM unisce le due modalità (fig. 1): gli utenti sono autori e fruitori nello stesso momento e pertanto possono arricchire e modificare le "lavagnate" in



Fig. 1

tra loro mediante linee, nelle mappe concettuali viene esplicitato il nesso logico, costituito da congiunzioni, preposizioni, verbi (o da locuzioni congiuntive, preposizionali, verbali): questo avviene sulle frecce che sono fondamentali perché una mappa concettuale sia tale⁵.

Per una statistica della ricorrenza delle parole usate in un determinato testo, si possono realizzare delle nuvole di tag⁶. Si digita o si incolla un testo nello spazio apposito: più frequentemente un termine viene utilizzato e più grande esso compare. Nella fig. 2, la nuvola di tag risultante dal presente articolo.

Tramite le apposite funzioni della LIM si possono consultare e manipolare (una volta importati), documenti e manoscritti presenti nel web, per esempio della sezione «Onlinegallery» della British Library, dove è possibile sfogliare dei manoscritti antichi con la funzione *Turn the pages*⁷.

Infine possiamo ricorrere agli strumenti del Web 2.0 per condividere quello che abbiamo realizzato, nell'ottica del riuso, della ri-mediazione didattica e della documentazione⁸. Ci sono dei siti che consentono di pubblicare in un modo pratico e accattivante i nostri elaborati, fornendo anche il codice per effettuare l'*embed* (ossia l'incorporamento mediante apposito codice) nei siti o nei blog.

Dopo aver visto una rassegna di strumenti, vediamo qualche caratteristica della LIM dal punto di vista della didattica.

La LIM ha, soprattutto in un primo periodo, una grande capacità di catturare l'attenzione degli studenti, che però va mantenuta stabile con una didattica mirata e mai frontale.

Inoltre, la lavagna interattiva multimediale permette un approccio multidimensionale che valorizza i diversi stili cognitivi degli alunni permettendo la commistione di testi, immagini, suoni, movimento. La didattica deve essere diversificata e con questo strumento tale processo viene favorito.

La LIM consente anche di riorganizzare la didattica in modo efficace: insegnante e alunno possono destrutturare e ri-strutturare i contenuti didattici digitali nel modo più funzionale, per cui si può affermare che è come il Romanico perché ricorre al reimpiego del materiale.

Quali differenze ci sono fra i software "tradizionali" e i CDD (Contenuti Didattici Digitali) per la LIM? I primi consistono generalmente in attività *cloze*, con domande e feedback alla risposta corretta o errata, i secondi sono aperti perché prevedono un riuso basato sulla manipolazione e sulla scrittura collettiva. Ambedue le tipologie si possono usare in modo proficuo. Nel caso delle attività *cloze*, è particolarmente interessante farle creare dai ragazzi, alla LIM o in aula informatica.

Possiamo realizzarne una utilizzando il sito *PurposeGames*⁹. Nella fig. 3, vediamo una videata di un gioco *cloze* realizzato in classe. Si è innanzitutto caricata nel sito in questione una fotografia scattata dalla scrivente al dipinto dell'incontro dei tre vivi e dei tre morti nella chiesa di Nostra Signora di Sos Regnos Altos a Bosa. Quindi si sono contrassegnati con pal-

5 Per una riflessione metacognitiva sulle mappe concettuali, rimando a un grande esperto italiano, Alfredo Tifi tifialf.blogspot.com/2011/01/dalle-espressioni-verbali-alle-mappe.html.

6 Tra i siti che forniscono questo servizio troviamo: Tagcrowd (tagcrowd.com), Tagxedo (www.tagxedo.com) e Wordle (www.wordle.net). Permesso per la pubblicazione della schermata di Wordle ottenuto da Jonathan Feinberg.

7 www.bl.uk/onlinegallery/virtualbooks/index.html. Si veda per una serie di link utili il mio contributo nel sito del Landis. In merito ai manoscritti in rete: Appunti del seminario della Prof.ssa Marilena Maniaci (www.landis-online.it/portale/uploads/allegati/articolovizzari.pdf).

8 Siti come Calameo (www.calameo.com), Issuu (issuu.com) e Slideshare (www.slideshare.net).

9 www.purposegames.com. Ottenuto il permesso per la pubblicazione dell'immagine.

lini determinati personaggi o elementi, da San Macario, al falchetto di uno dei tre vivi ,all’edera dalla simbologia pregnante al morto ormai ridotto a scheletro¹⁰. Il gioco realizzato consisteva nell’ “individuare nel dipinto gli elementi man mano richiesti”. Grazie agli strumenti del web 2.0 e all’attività collaborativa possibile con la LIM, si possono realizzare attività accattivanti e coinvolgenti.



I mondi virtuali

I mondi virtuali sono ambienti tridimensionali - simili agli scenari di certi videogiochi - in cui gli utenti sono rappresentati da *avatar* che si muovono nello spazio, comunicano fra loro e possono contribuire a creare lo spazio stesso. Per accedervi, bisogna scaricare l’apposito *viewer* dal sito corrispondente¹¹ e registrarsi scegliendo il nickname che contrassegnerà il proprio *avatar*.



Come si può fare storia nei mondi virtuali? Ci sono diverse modalità: dalla semplice fruizione di musei o monumenti virtuali alla visita guidata, al gioco di ruolo, alla simulazione, al laboratorio¹². L’uso dei mondi virtuali si può integrare con quello della LIM, che permette sia di catturare delle *snapshot* (fotografie virtuali), sia di registrare *machinima* (ossia dei video nello scenario virtuale).

Dove si può andare? Bisogna conoscere le “sim” (ossia le isole virtuali) in cui sono presenti scenari utili per la didattica. Si può usare un browser apposito¹³, in cui digitare delle parole chiave: quando compaiono i risultati della ricerca, possiamo cliccare per teletrasportarci nella “sim” che ci interessa.

In questa sede viene segnalata soltanto qualche isola virtuale in cui sono presenti ricostruzioni medievali. Innanzitutto, uno scenario interessante è costituito dalla ricostruzione del Monastero di Santa Caterina nel Sinai, presente nell’isola virtuale *Odessa Captivating*¹⁴; nella “sim” *Valle del Sarno*¹⁵ è presente la ricostruzione del Castello Fienga di Nocera Inferiore

¹⁰ Su questo dipinto si veda A.R. Vizzari, Un dipinto unico in Sardegna: l’Incontro dei tre vivi e dei tre morti, nella rivista telematica sul Medioevo «Spolia» (www.spolia.it/online/it/argomenti/arte/2001/dipinto.htm).

¹¹ Second Life (secondlife.com), Opensim (opensimulator.org), Virtual Heritage (heritage-key.com).

¹² Cfr articolo Mundus.

¹³ Come slbrowser.com.

¹⁴ Curata da Sucha Jewell (nome virtuale).

¹⁵ Realizzata dall’agenzia locale di sviluppo della Valle del Sarno – Patto Agro S.p.A. (direttore l’ing. Luciano Ragazzi).

(del IX sec.); nella “sim” *Sardigna*¹⁶ possiamo visitare la ricostruzione della trecentesca Torre dell’Elefante di Cagliari (che vediamo nelle figg. 4-5). Ma questi sono soltanto degli esempi dello sterminato patrimonio virtuale tridimensionale utile nella didattica della Storia.

Bibliografia

Didattica con la LIM

- G. Biondi (a cura di), *A scuola con la lavagna interattiva multimediale*, Giunti, Firenze, 2008.
- G. Bonaiuti, *Dalle ricerche internazionali indicazioni per l’adozione della LIM*, in *formare.ericsson.it*, n. 64, novembre 2009.
- G. Bonaiuti, *Didattica attiva con la LIM. Metodologie, strumenti e materiali con la Lavagna Interattiva Multimediale*, Erickson, Trento, 2009.
- L. Tosi, *Lavagna interattiva multimediale*, a cura di Massimo Faggioli, *Tecnologie per la didattica*, Apogeo, Milano, 2010, pp. 1-43.
- A.R. Vizzari, *Come usare i materiali LIM*, in *Webbook «Atlante delle Storie»* di A. Brusa, Palumbo, 2010.
- A.R. Vizzari, *La seconda vita dell’archeologia: risorse web per insegnare questa e altre discipline storiche*, in «Difficoltà di apprendimento», volume 16, numero 2 (dicembre 2010), pp. 221-234.
- F. Zambotti, *Didattica inclusiva con la LIM. Strategie e materiali per l’individualizzazione con la Lavagna Interattiva Multimediale*, Erickson, Trento, 2009.

Didattica con i mondi virtuali

- G. Alessandri, *Dal desktop a second life. Tecnologie nella didattica*, Morlacchi, Perugia, 2008.
- M. Banzato, D. Corcione, *Second Life: un mondo educativo «tridimensionale». Una panoramica sugli usi educativi*, in «TD» 42, 3, 2007, pp. 51-59.
- R. Carro, *Second Life e ambienti 3D*, a cura di Massimo Faggioli, *Tecnologie per la didattica*, Apogeo, Milano, 2010, pp. 69-104.
- J. M. Cuenca Lòpez, *Storia e videogiochi. Un’analisi didattica*, in «Mundus», 1, 2008, pp. 166-172.
- F. Landriscina, *La simulazione nell’apprendimento. Quando e come avvalersene*, Erickson, Trento, 2009.
- E. Salvatori, *Podcasting e Second Life: dall’ascolto alla creazione in alcuni corsi universitari di Storia*, in «Mundus», 2, 2008, pp. 192-198.
- A.R. Vizzari, *Mondi virtuali: scenari immersivi per la Didattica. Come fare Storia nella Scuola Secondaria?*, in «Mundus», 3-4, 2009, pp. 200-208.
- A.R. Vizzari, *Archeodidattica virtuale*, BBN Editrice, Torino, 2011 (in corso di stampa).

Siti utili

Software autore della LIM

- Active Inspire della Promethean:
www1.prometheanplanet.com
- Interwrite Workspace: www.interwritecommunity.it,
www.knowk.it e www.einstruction.it.
- Mimio: us.mimio.com
- Notebook della Smart: www.smarttech.com

Mappe mentali

- Freemind: freemind.sourceforge.net
- XMind: www.xmind.net
- Mindomo: www.mindomo.com.

Mappe concettuali

- CMap Tools: cmap.ihmc.us

Nivole di tag

- Tagcrowd: tagcrowd.com
- Tagxedo: www.tagxedo.com
- Wordle: www.wordle.net.

Creare giochi on-line

- PurposeGames: www.purposegames.com

Ricostruzioni 3d

- Google Sketchup: sketchup.google.com

Condividere materiale didattico

- Calameo: www.calameo.com
- Issuu: issuu.com
- Slideshare: www.slideshare.net

Mondi virtuali

- Opensim: opensimulator.org
- Second Life: secondlife.com
- Second Life Browser: slbrowser.com
- Virtual Heritage: heritage-key.com.

Risorse web utili per il Medioevo

- Sezione della British Library:
www.bl.uk/onlinegallery/virtualbooks/index.html
- Appunti sul seminario della prof.ssa Marilena Maniaci:
www.landis-online.it/portale/uploads/allegati/articolovizzari.pdf.
- Rivista sul Medioevo: www.spolia.it.

16 Creata e gestita dai fratelli Marco e Mario Pireddu, che hanno accordato il permesso per la pubblicazione della snapshot.

Progetti e materiali di laboratorio

Mostre e installazioni

MUseo del Paesaggio Agrario Reggiano
Ines Bertolini

Docente di Scuola secondaria di I grado

Antonella De Nisco

Docente di Scuola secondaria di II grado

Tutor Summr School *Emilio Sereni**Elena Lolli*

Dottore di Ricerca, Università degli Studi di Parma

Luciano Sassi

Conservatore del Patrimonio

Librario e Archivistico

Giorgio Teggi

Architetto

Docente di Scuola secondaria di II grado

Tutor Summr School *Emilio Sereni*

Il luogo dove la storia, sottratta ai suoi studiosi, viene consegnata agli architetti e ai designer,
o – come vorrebbero molti novatori – agli esperti del marketing.

Forse occorre che le mostre diventino, invece, il luogo di incontro di professionalità diverse,
in modo da riacquistare il loro profondo senso di riflessione sociale sul passato.

L'elevata disponibilità di dati riguardanti un qualsivoglia luogo consentita dagli strumenti di visualizzazione del territorio esistenti nella rete, se da un lato permette viaggi virtuali da un angolo all'altro del pianeta zoomando a livello del suolo, dall'altro implica problemi di orientamento: a disegnare le infinite traiettorie che possiamo tracciare si finisce con lo smarrirsi o il non ritrovarsi.

Nella distrazione percettiva dello spazio il novello *flaneur*, il bighellone navigatore nella rete, fatica a metter ordine e a costruire gerarchie, fatica a vedere i luoghi e a riconoscerli. Contribuisce a questo 'guardare senza vedere' l'abbondanza di segni, la ridondanza delle forme, l'eccesso di comunicazione che troviamo nello spazio urbano, paesaggio uniformemente disomogeneo e dunque irriconoscibile: l'abitudine all'uniformità desensibilizza e appiattisce la percezione, azzerata la memorizzazione dei luoghi, cancella il rapporto affettivo con i luoghi.

In questa situazione è di fondamentale importanza recuperare e far recuperare la dimensione sensoriale, la misura e il senso del paesaggio come prodotto fisico di memorie.

Recuperare lo sguardo, per esempio, come atto che rivela e fa memorizzare, lo sguardo attento e accorto con il quale misurare lo spazio utilizzando nostri metri di misura, lo sguardo curioso che permette di operare confronti, di leggere relazioni fra parti diverse, di individuare rapporti di forma, di armonia/disarmonia, di equilibrio/squilibrio; lo sguardo sui paesaggi dell'apparente casualità, dell' "indeterminato".

Recuperare le parole dei luoghi, i "suoni storici", le traversie che hanno modellato l'orografia. Considerare o ri-considerare il territorio come fatto fisico e sensoriale comporta il ridisegno di 'Mappe al vero' in cui mettere in scena lo spazio dei nostri sguardi distratti. Le 'Mappe al vero' sono i luoghi stessi corredati di sorprese.

Il **MUseo del Paesaggio Agrario Reggiano** si propone come progetto di architettura che utilizza le forme attuali dei luoghi e provvede con azioni di vario tipo a rendere esplicite le relazioni di questi con le storie che li riguardano. Il territorio viene considerato come un

tessuto a trama più o meno definita, il Museo si forma per somma di azioni su di esso come pratica di rammendo/ricamo delle parti. Nel MUPAR si compenetra la visione contemplativa del paesaggio con quella conoscitiva: esporre, cioè far vedere, è qui inteso come atto fisico e culturale insieme.

«Il paesaggio non c'è bisogna inventarlo»¹; dunque è necessario, per dare consapevolezza culturale agli sguardi, prefigurare canovacci di lettura, visioni dell'insieme, tematiche di narrazione. È utile a questo fine l'utilizzo di dispositivi e tecniche studiate allo scopo, tecniche che sappiano rendere sensorialmente percepibile la conoscenza, che trasformino il visitatore-abitante in accorto e attento percettore di nuove sensibilità, che offrano al turista argomenti per rallentare il viaggio. Ogni luogo vive se di esso se ne rinnova la conoscenza sia in termini di scoperte che di modi nuovi e diversi di descriverlo. Il racconto alimenta il significato del paesaggio anche quando propone mutamenti di visione se questi non cancellano ma aggiungono nuove prospettive e chiavi interpretative.

L'azione proposta si prefigge di rendere più visibile e vivibile il paesaggio reggiano che va 'dagli appennini alle onde passando per la Via Emilia' in tutti i suoi aspetti artificiali e naturali.

Nel museo tradizionale organizziamo una selezione di oggetti, immagini, suggestioni sensoriali di un insieme indefinito, selezione che può aumentare nel tempo o modificarsi in ragione di nuove acquisizioni o in seguito a nuove logiche espositive. Il paesaggio non è di fatto circoscrivibile perché possiede una fisicità immateriale; la sua fruizione implica una distanza fra chi lo osserva, lo percorre o lo usa e la natura, l'architettura o i prodotti dell'antropizzazione, una distanza che amalgama tutti questi aspetti e ce li fa percepire nel loro insieme. Mutevolezza e mobilità sono i tratti distintivi dello spazio aperto: è difficile immaginare una fruizione fissa e stabile del paesaggio ci si sposta dentro di esso e quando si sta fermi è la scena che muta a ritmi istantanei o periodici.

Il paesaggio è, dunque, sconfinato e mobile il che lo rende incomprensibile al di là della sua fisicità: la sua visibilità totale lo appiattisce, non ce lo rivela ma ce lo nasconde, spingendoci a una percezione estatica ed evasiva. La fissità, l'immobilità, la conservazione, la tutela come congelamento di cono visivi e scene sono procedure che contrastano con la sua sopravvivenza in quanto spazio riconoscibile: i paesaggi restano muti o scompaiono se non intervengono sempre nuove letture e lettori, interpreti, scoperte, segnali, lampadine, maestà.

Il MUPAR è un insieme di azioni che guidano e suggeriscono la lettura dei luoghi, è una strategia di modificazione di questi basata su tecniche non distruttive, che aggiungono e rigenerano. È spazio narrativo a se stante rispetto ai contesti degli oggetti esposti i quali, nel nuovo insieme, danno forma a uno spazio artificiale che diventa autentico in rapporto alla narrazione che propone. La nuova autenticità attiene alla sorpresa che induce e alla scoperte che offre in rapporto a ciò che credevamo di conoscere.

L'accostamento dei due termini "Museo" e "Paesaggio" non configura, dunque, una contraddizione ma prefigura un'identità spaziale formata in gran parte dall'esistente e in piccola parte dai commenti, aggiunte che verranno introdotti sotto forma di architetture, selle, fonde, giardini, insegne, parcheggi, svincoli, stazioni, opere d'arte, menù, arie nuove, suoni.

1 R. ALAIN, *Estetica e Paesaggio*, a cura di P. D'Angelo, Il Mulino, Bologna 2009.

I capisaldi del MUPAR sono luoghi rivitalizzati del paesaggio: i percorsi partono da questi o servono per raggiungerli. Gli snodi di riferimento sono implementabili nel tempo. Il Museo del Paesaggio Agrario Reggiano adotterà la pratica dell'incursione creativa programmata servendosi di tecniche e dispositivi specifici.

Il laboratorio

Il dispositivo contemplativo-meditativo delle Selle ideato da Antonella De Nisco collateralmente alla Summer School 2010 è stato l'elemento che ha fatto incontrare alcune persone con competenze e interessi diversi con l'obiettivo di pensare inedite restituzioni degli aspetti fisico-mnemonici del paesaggio.

Si è poi aggiunta l'idea di trasformare l'intero territorio in museo di se stesso, museo sensorialmente vivo nella percezione della storia e dello spazio fisico (MUPAR).

A conclusione dei brevi incontri laboratoriali si è deciso di scegliere la Rupe di Canossa come territorio in cui sperimentare la lettura multidisciplinare e sensoriale del paesaggio.

In un giorno di fine inverno del 2011 Antonella De Nisco, Giorgio Teggi, Luciano Sassi, Ines Bertolini (mentre Elena Lolli vi si era recata in precedenza) sono saliti insieme alla Rupe elaborando e condividendo con il gruppo come far vedere le parole del paesaggio, descriverne i suoni, dondolare gli sguardi verso valle.

Il risultato è un insieme, praticabile qui e altrove, di sistemi di segnalazione, di modalità percettive, di selezione degli sguardi verso valle.

MUPAR 1

Castello di Canossa

Sguardi, parole, suoni

Il primo luogo del MUPAR è l'area dei ruderi del *Castello di Canossa*. Il 'Punto di Vista' privilegiato sulla pianura e idealmente sulla storia ne fa localizzazione ideale per proporre una meditazione sul paesaggio di tipo storico.

Curatori

1 Dare/Dire nome

Ricerca sui toponimi del luogo

Luciano Sassi

2 Sguardo

Scelta dei luoghi

Elena Lolli

3 Suoni

Paesaggio sonoro, storico, temporale

Ines Bertolini

4 Installazioni per MUPAR1

Nomi, sguardi e suoni a costruire FIONDE, SELLE e PANOrami

Antonella De Nisco

1 Dare/Dire nome

Ricerca sui toponimi del luogo

Luciano Sassi

Le parole ai piedi - una strada di parole - calpestare le parole - guarda dove metti i piedi

Nel laboratorio derivante dalla Summer School *Emilio Sereni* 2010 che ha come tema “mostre e installazioni”, il nome di Canossa ha posto sul piatto il problema di come focalizzare l'attenzione del visitatore e magari del residente sul paesaggio in cui si trova il residuo castello anche nel suo significato storico, partendo appunto dall'avvenimento per antonomasia, ossia il perdono di Enrico IV nel 1077.

Il motto «Andare a Canossa» è entrato nella gergalità quotidiana come se questa affermazione portasse con se in modo evidente tutto il significato storico, politico e umano di quel lontano evento.

Ci si è accorti che nella composizione del percorso di avvicinamento al castello, nello stazionare nell'edificio e sulle sue mura e poi nel lasciarlo, può emergere anche un percorso di parole, che esponendosi nei loro etimi e nei loro significati contestuali diventano un sostegno per il racconto della storia, favorendo, anche attraverso le parole, la possibilità di vedere un paesaggio che si guarda ma che non sempre viene colto nella sua essenza. Appunto vedere ciò che si guarda, guardare dove si mettono i piedi in un percorso dove il terreno è stato calpestato da molti piedi e nel quale ogni granello di terra porta con se una testimonianza. Il calpestare viene accompagnato dal suono e dal significato delle parole che – esposte sulle installazioni – invitano a fare e a porsi delle domande, a provare a immaginare cosa vedessero loro, i protagonisti della storia. La difficoltà di tutta l'operazione non è raccontare o far vedere, ma chiedere di entrare nel percorso, cercando di scrollarsi di dosso la storia che ci immaginiamo, quella piena di luoghi comuni, influenzati dalla cinematografia, naturalmente più intenta a stupire e ad affabulare che a far percepire. L'incapacità di percepire la profondità temporale viene riassunta nel termine generico 'medioevo', lungo un millennio in cui tutto è uguale, per tutti i mille anni che lo compongono e magari oltre. È ciò che viene definito come un 'altrove' temporale, «dove il prima recente è chiaro e dettagliato, quello più lontano sfocato e con particolari generici e confondibili»².

Trovarsi davanti a un rudere, piccolo, scevro dalle iperboli e dal gigantismo che la modernità insegue, spiazza il visitatore comune e non solo, perché nell'immaginario non appare proporzionato alla grandezza del fatto evocato, ci si aspetta un grande edificio turrito, merlato, con ponti levatoi... il castello deve essere così riportato alla sua reale consistenza materiale e al suo ruolo di potere e soprattutto di potere militare – come ben descritto da Paolo Cammarosano e Aldo Settia – e soprattutto calato nel suo tempo.

Giuseppe Sergi come primo passo a quella che chiama «storiografia percettiva»³ invita ad affrontare una «prima categoria che è quella della semplicità, intesa come comunicabilità semplice e in particolare come rappresentabilità schematica di un contenuto storico».

Questo prologo preparatorio al progetto di suggerire una nuova lettura di un territorio come quello di Canossa non può non tenere conto di un altro fattore: quello riguardante i luoghi comuni emergenti dall'uso diffuso del termine 'medievale'. «Si pensi ai titoli dei giornali, in cui sono definiti medievali i comportamenti retrogradi, medievali le pratiche magiche, medievali

² G. SERGI, *L'idea di medioevo fra storia e senso comune*, Donzelli 2005, p. 22.

³ Id. cit., p. 9.

le forme estreme di oppressione ma anche i comportamenti cavallereschi»,⁴ quest'ultimi più legati a un medioevo finale, quello dei tornei. Infine si ricordi come 'l'anno Mille' condensi in se tutto ed il suo contrario.

Occorre ricollocare Canossa con il suo nome, nel suo ruolo e, soprattutto, nel tempo e negli avvenimenti correlati, anche nel suo significato simbolico immerso in un paesaggio per fortuna ancora non stravolto nella sua realtà geomorfologica, ancora leggibile, con ancora reliquati arborei testimoni viventi di quel tempo, i crinali, i calanchi... È così che il luogo si apre alle persone e le persone vengono invitate ad aprirsi al luogo. Anche gli edifici costruiti negli anni settanta posti alla base della rupe possono essere, pur nella loro bruttezza, esempio di come la base stessa potesse un tempo ospitare le casupole dei contadini e degli artigiani, in un sostituirsi che non stravolge il significato ma stravolge il solo concetto estetico.

Le parole dunque come mezzo, come *fil rouge* per capire che la quotidianità nasconde cose più antiche e pure non del tutto polverose.

Di che cosa vogliamo parlare? Di uno strano assedio, dove l'assediate non vuole conquistare il castello; è l'assediate che decide quando aprire le porte, non sotto il peso di un attacco, ma poiché il nemico viene in pace, l'avversario è umiliato nel suo assedio. Il vestito penitenziale che indossa è più uno svestirsi dalle insegne che un vestirsi della povertà; in questo luogo, prima del perdono, c'è l'omaggio alle persone.

Troviamo così – in una piccola porzione di territorio, simbolicamente e concretamente bianco per l'arenaria che contrasta con lo scuro dei calanchi, una roccia canuta appunto come una testa d'uomo – i personaggi più importanti del tempo: il papa Gregorio VII, l'imperatore Enrico IV, la Comitissa Matilde e l'Abate Ugo di Cluny. In un piccolo luogo su una rupe che somiglia a una testa "imbianchita" dall'età, così diversa da tutto il resto, viene ospitato un incontro di popoli rappresentati da poche persone: un imperatore "tedesco", un abate "francese", una comitissa, un papa "italici".

Quello che segue è un piccolo elenco di sostantivi e verbi entrati nella quotidianità, ma che avulsi al loro contesto perdono il significato originario, parole che con i loro etimi sono disponibili per essere scelte e poste su steli che fanno parte/accompagnano le installazioni.

Canossa dal latino *canus*, -a, -um: bianco, riferito specificatamente a un capo incanutito

Imperatore dal latino *imperare*: comandare

Papa dal greco *pàpas* - latino tardo *papa*: padre

Pontefice dal latino *pontifex* (forse *pontis-ficere* per *facere*) colui che costruisce ponti, il ponte fra Dio e gli uomini

Abate dall'ebraico *ab* e poi dal greco e latino *àbbas*: padre

Aspettare dal latino *ed* + *spicere*: guardare verso

Attendere dal latino *ad* (verso) + *tendere* (stessa radice di tenere): volgersi a, mirare, aspirare a

Avversario dal latino *adversus*: che sta contro, opposto, contrario

Affrontare dal latino : andare uno contro l'altro "fronte a fronte" guardandosi.

Difendere dal latino *de* + *fendere*: spingere lontano.

Offendere dal latino *ob* + *fendere*: spingere contro, colpire.

⁴ Id. cit., p. 25.

- Ostile* dal latino *hostis*: straniero, nemico; anche da *hostia*: vittima, sacrificio
- Nemico* dal latino *in + amicus*: non amico, inimico
- Omaggio* dall'antico francese *hommage*: e a sua volta dal latino *homo* (uomo): atto di devozione al feudatario, letteralmente "offrire se stessi"
- Castello* dal latino *castrum*, (diminutivo *castellum*): luogo chiuso, recintato, fortificato
- Fortezza* dal latino *fortis, -e*: costruzione che si affida alla forza delle sue mura/recinzioni
- Assedio* dal latino *ab + innansi + sedere*: sedere, fermarsi, aspettare la resa dell'avversario per potere entrare nel castello da conquistare
- Espugnare* dal latino *ex + pugnare*: combattere
- Strada* dal latino tardo *strata(m)*: strada, via lastricata
- Penitenza* dal latino *paenitere*, dalla radice *paena*: sofferenza, punizione
- Parola* dal latino tardo *parabola*: discorso; dal greco *parabolé*: paragone, confronto
- Perdonare* dal latino medievale *per* (rafforzativo) + *donare*: donare
- Straniero* dal latino *extraneus*: esterno
- Forestiero* dal latino *foris, -as*: fuori, forestiero, colui che viene da fuori
- Ospite* dal latino *hospes*: ospite, colui che accoglie nella propria casa
- Monaco* dal greco *monos*: unico, solo
- Veste di penitenza in tela schiavina* - dal latino medievale *schlavu(m)*: schiavo (prigioniero di guerra) derivante da slavo.

2 Sguardo

Scelta dei luoghi

Elena Lolli

Luoghi di S-guardo - suggestioni evocative di un paesaggio culturale... Canossa



Il concetto di "mobilità" da sempre ha fatto parte del concetto più ampio del "divenire": già Eraclito nella Grecia antica teorizzava il postulato «Tutto scorre» - «Tutto si trasforma». Di fatto, nonostante l'uomo abbia cercato fin dai tempi della Preistoria di migliorare le proprie condizioni passando dal nomadismo al sedentarismo, il 'Tempo' non si ferma; può essere percepito diversamente da individuo a individuo ed essere testimone di trasformazioni più o meno lente, ma quel tic-tac meccanico o quel lampeggio visivo in schermo digitale sempre materializza un "secondo". Il divenire è parte della nostra esistenza e dell'esistenza del nostro pianeta, quindi il concetto di mobilità nelle sue varie sfumature ci appartiene. Con l'ultimo decennio del XX secolo, il concetto di mobilità ha stretto un rapporto sempre più intimo col "paesaggio", che si confronta con l'instabilità contemporanea e le preesistenze storiche. Di fatto un tempo i cambiamenti erano frutto di sedimentazioni e trasformazioni più lente rispetto all'incalzante e caotico "Oggi", stressato da un ritmo di vita sempre più accelerato; anche il "paesaggio" non ne rimane escluso.

Se ci si ferma a riflettere, si può costatare che nell'arco di una decina di anni siamo stati testimoni di metamorfosi del territorio – tanto urbano che agrario – che i nostri nonni non avrebbero nemmeno potuto immaginare. In un'epoca in cui 'Velocità e Trasformazione' accompagnano una società, spesso disorientata da un repertorio di "immagini" discutibili quantitativamente e soprattutto qualitativamente, offerto dai mezzi di comunicazione di massa, ci si chiede come poter individuare quell'«insieme di azioni depositate», che spesso «rimandano alle origini del processo di antropizzazione del territorio che quel paesaggio riflette. Sono le azioni che rappresentano l'*incipit* del processo, gli atti iniziali che stanno alla base dell'organizzazione del territorio, la quale solitamente non viene cancellata ma serve di base per le successive e spesso incessanti modificazioni.»⁵.

Ma oltre ad individuare questo *incipit*, che Eugenio Turri definisce «imprinting che il territorio ha ricevuto e che ne ha condizionato via via i successivi sviluppi»⁶, si tratta di invitare l'uomo, la società a rallentare il proprio viaggio e partecipare all'atto cognitivo entrando così all'interno di un proprio percorso di svelamento che porti alla comprensione del perché lo 'Sguardo' è convogliato in un determinato "orizzonte" all'interno di "snodi" cruciali di possibili percorsi di visita.

Il paesaggio è come la narrazione di un racconto che presenta "pause" e "salti", rivisitazioni e quindi trasformazioni, ma senza perdere la base guida che ne costituisce l'idea originaria, relazionata con l'atto originario. Il paesaggio comunica e racconta «[...] tutto quanto avviene all'interno di una società, per il fatto stesso che ogni società vive e agisce su un territorio [...] lasciandovi le tracce del proprio passaggio. Tracce esigue o tracce consistenti a seconda del rapporto che la società stabilisce con il proprio territorio vitale, per cui una tribù di nomadi non lascerà che pochi segni, mentre una società di coltivatori sedentari lascerà incisioni più profonde e stabili [...]. Come si comprende, non tutte le complesse elaborazioni interne di una società trovano la loro proiezione nel paesaggio; ma è vero che il paesaggio racconta sempre una società, [...] racconta una grande molteplicità di storie con linguaggi diversi»⁷. Quindi – continua Eugenio Turri – il racconto del paesaggio è «storia della società che in quel paesaggio ha proiettato il suo agire materiale e la sua cultura» e seguendo questa logica «il paesaggio è sempre implicitamente un paesaggio culturale, in quanto manifestazione di quella società, del suo modo di proporsi nella natura»⁸. Quindi paesaggio come proiezione di una società e territorio come memoria. Come allora recuperare un dialogo alla pari con il paesaggio senza lasciarci distrarre da immagini superflue e dalla ritmica accelerata del quotidiano? Come invitare ed essere invitati dal 'Luogo', in un rapporto di scambio conoscitivo, in nome dello spirito guida, il *Genius Loci*?

Aldo Leopold avrebbe parlato di «progressiva estensione dell'etica», indicando con tale espressione una «crescente assunzione di responsabilità da parte degli esseri umani»⁹ e difatto lo "sguardo" si presenta come mezzo importante, in quanto oltre a rimandare all'atto puramente fisiologico del guardare, diventa espressione di un atteggiamento etico, che sta alla base della percezione della realtà. Di fatto dal modo di porci nel guardare la realtà stessa, dipen-

5 E. TURRI, *Il paesaggio e il silenzio*, Marsilio, Venezia 2004, pp. 188-189.

6 Ibidem.

7 Ivi, pp. 165-166.

8 Ibidem.

9 O. ZONATO ORLANDINI, *Lo sguardo sul paesaggio da una prospettiva pedagogico-ambientale*, in *Il paesaggio vicino a noi. Educazione, consapevolezza, responsabilità*, a cura di B. CASTIGLIONI, M. CELI, E. GAMBERONI, Museo Storia Naturale e Archeologia, Montebelluna, 2007 p. 39.

de la nostra storia. Lo “sguardo” non è astratto, ma è un atteggiamento concreto che sottintende una certa responsabilità in quanto si entra in relazione col mondo.

Nello mondo greco classico il privilegio della vista, rispetto alle altre esperienze sensoriali, era immediato, influenzando di conseguenza tutta la cultura occidentale; i due termini **vedere** e **conoscere** sono sempre stati relazionati e «la coincidenza tra vedere e conoscere è implicita anche nell’affermazione con la quale si aprono i libri dedicati da Aristotele alla “filosofia prima”»¹⁰.

Lo ‘**Sguardo**’ quindi come importante ‘strumento conoscitivo attivo’, espressione di un atteggiamento nei confronti del mondo in quanto riflessione di un modo di porsi nei confronti della realtà, ma anche metafora di suggestioni evocative.

Gli ‘Sguardi’ si posano su paesaggi dell’intorno e dall’intorno canossiano, con l’intenzione di instaurare un rapporto di scambio reciproco tra l’osservatore e un *orizzonte* che non conosce monotonia. Il “pendio” fa da padrone in «un’organizzazione territoriale che tuttora connota il contesto geografico»¹¹, punteggiato da numerose rocche e altre costruzioni risalenti alla Canossa medievale; «la rocca di Canossa costituì il perno di tutto questo incastellamento: la sua particolare posizione geografica, abbinata ad una vastissima panoramicità e alla sua collocazione su un dirupato sperone roccioso particolarmente vocato a difesa, ne faceva un luogo di eccezionale importanza strategica. Nel territorio circostante vennero erette o potenziate altre rocche in modo da formare una serie di cinture difensive che fiancheggiavano da ogni lato la rocca»¹².

Il ‘**Luogo**’ e la ‘propria installazione’ diventano i nostri occhiali che aguzzano la vista, e con essa aiutano all’ascolto, permettendo di rallentare la lettura del racconto offerto dal paesaggio, in cui ricchieggiano parole da ricordare. La scelta dei ‘Luoghi’, intrecci di ‘Sguardi-Suoni-Parole’, sfruttano il potenziale che racchiude in sé il *punto di vista*, fuori-dentro, alto-basso, davanti-dietro nell’ottica di una comprensione d’insieme che sarà comunque lo spettatore a completare attraverso il proprio atteggiamento nei confronti della realtà.

FIONDE, SELLE e PANORAMI, le installazioni che “curano” lo ‘Sguardo’, i ‘Suoni’ e le ‘Parole’ saranno dislocate nei ‘Luoghi’ che racchiudono il potenziale evocativo dell’invito, offrendo al visitatore una pausa o un salto nella lettura del *continuum* narrativo.

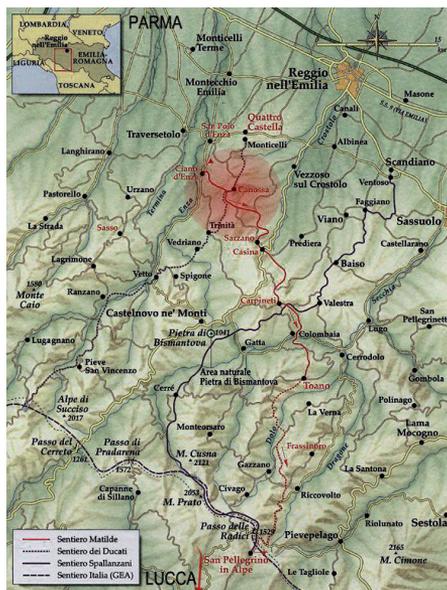


Fig. 1 - Canossa, percorso obbligato tra il Nord e il Sud della penisola.

10 U. CURI, *La forza dello sguardo*, Bollati Boringhieri, Torino 2004, p.12. Aristotele rientra tra i filosofi greci che sostengono la superiorità dello sguardo e “per natura” gli esseri naturali desiderano vedere. Per natura tutti gli uomini desiderano vedere-conoscere. Vedi ARISTOTELE, *Metafisica*, 980, a, 1 e *Fisica*, libro II, cap.I.

11 G. CERVI, *Canossa: la storia*, in *Geologia e ambiente nelle terre matildiche tra Canossa e Quattro Castella*, a cura di R. PIGNONE, R. BASENGHI, G. BERTOLINI, S. SEGADELLI, Regione Emilia Romagna, Direzione Generale ambiente e difesa del suolo e della costa, servizio geologico, sismico e dei suoli, p. 49.

12 Ibidem.

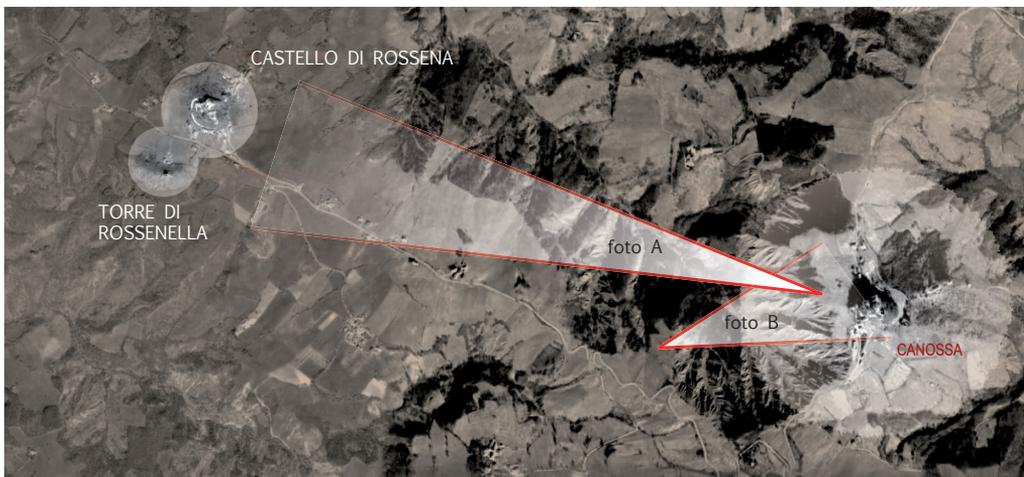


Fig. 2 - Canossa nell'organizzazione territoriale; relazioni nel paesaggio.

Foto A - Foto B

Canossa e il suo Intorno: relazioni visive e storiche con l'ambiente naturale e le forme del paesaggio. La rupe - il/i castello/i - la torre - il borgo / i calanchi - il bosco - il prato.



I luoghi e le installazioni, intrecci di S-guardi – Suoni – Parole

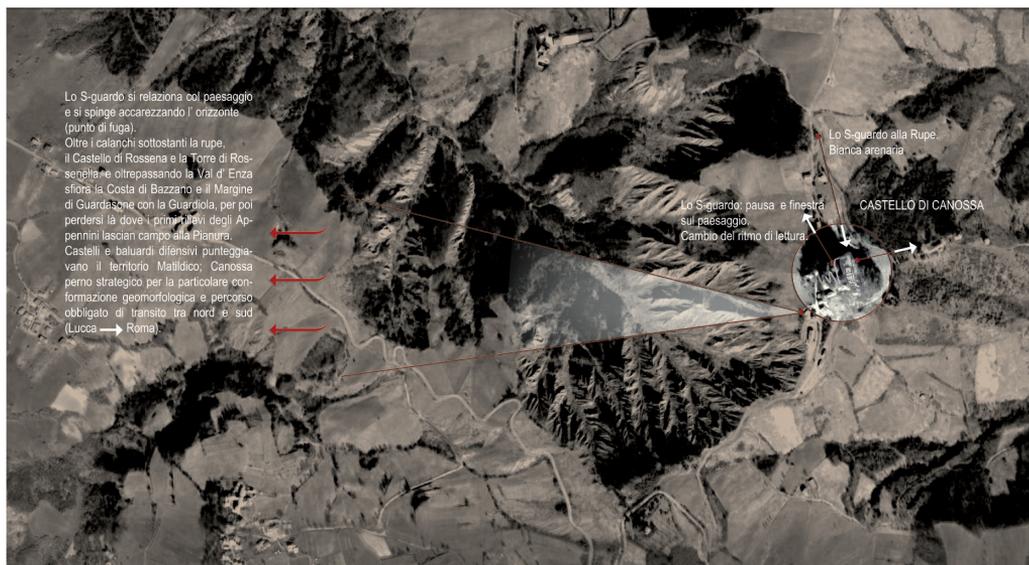


Fig.3- *Analisi dei Luoghi.*

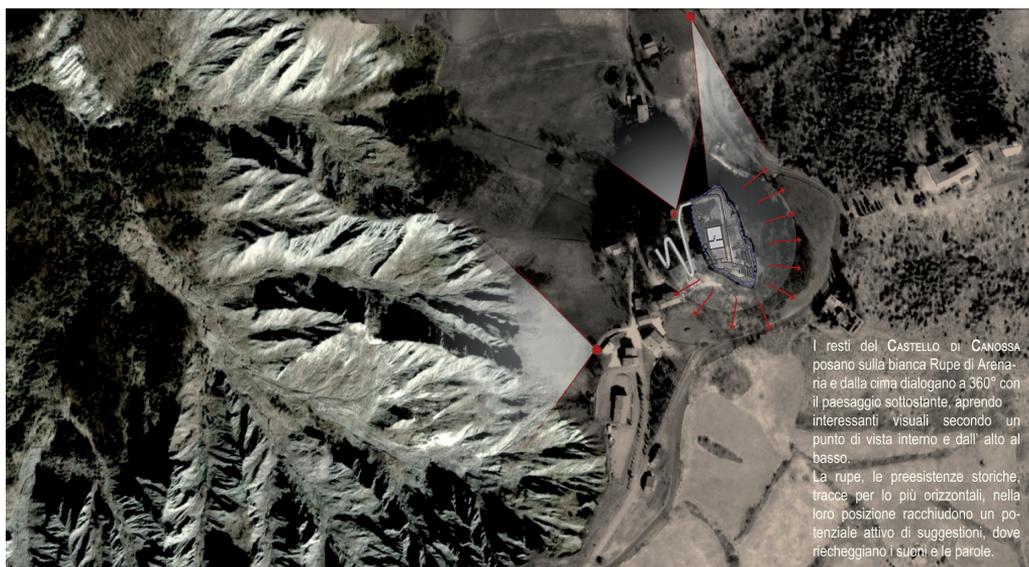


Fig.4- *Relazioni e suggestioni evocative.*

Due S-guardi a confronto: verso/da Canossa la Val d'Enza in comune



Sguardo verso Canossa dal Margine di Guardasone



Sguardo da Canossa



Sguardo verso Canossa dalla Strada per Grassano

3 Suoni

Paesaggio sonoro, storico, temporale.

Ines Bertolini

Partiture naturali. Suoni da guardare, paesaggi da suonare.

A passeggio per le strette stradine che portano a Canossa si compie un viaggio estetico e sensoriale in un tempo assoluto che unisce presente e passato. Mettersi in ascolto della natura è evocare nel viaggiatore l'incanto di un passato glorioso, ritornato vicino attraverso lo sguardo e l'ascolto meravigliato.

Camminando si sente – o è l'eco del passato che ritorna? - il rumore del vento che risuona tra le foglie, il ronzare delle api, l'abbaiare dei cani, gli zoccoli di cavalli che corrono sui sassi, i colpi di martello del maniscalco, i richiami dei caprioli che si cercano oltre i boschi alle pendici dei calanchi. Ci si lascia guidare dai rintocchi delle campane, dalle urla stridule della ghiandaia che anticipa i passi, dalle voci della popolazione del borgo e dalle grida degli animali nelle stalle.

I suoni contribuiscono alla nostra immersione nel mondo. Ogni ambiente possiede un universo acustico specifico, che si trasforma con il passare dei giorni e delle notti, dei mesi e delle stagioni, ma che è proprio, unico. I suoni dei luoghi rendono più sicuro l'uomo nell'arco della sua vita, lo

proteggono attraverso un paesaggio sonoro che riconosce e in cui si identifica. Schafer sostiene che «una volta che un'impronta sonora è stata identificata, meriterebbe di essere protetta, perché le impronte sonore rendono unica la vita acustica di una comunità»¹³.

La natura è una grande cassa armonica e l'ascolto dei suoni e dei rumori provenienti da essa è immersione piena ed empatica nello spazio e nel tempo. Il *paesaggio sonoro* è narrazione di suoni, la trama è lo scorrere degli eventi. Registrare in una mappa visiva i suoni di un luogo è dare forma a una grafia musicale paesaggistica fatta di ritmi, intervalli, grovigli vegetali, tracce dinamiche, silenzi, variazioni, primi piani, fruscii, ripetizioni, dettagli, pieni, pause.

Condizione assoluta del sentire è il silenzio e l'ascolto attento, una volta udito il suono scompare, sparisce nel momento stesso in cui viene percepito. Il suono si dà nella provvisorietà di un momento, il segno lo de-cifra in impronta sonora e in scrittura con memoria. Tradurre il suono in segno è un gesto poetico che da forma alla nostra identità sonora, partitura irripetibile e unica.

4 Installazioni per MUPARI.

Nomi, sguardi e suoni a costruire FIONDE, SELLE e PANOrami

Antonella De Nisco

Guardo e ascolto il rumore dei calanchi... 'calancando' per un luogo, stanza aperta e museo del paesaggio.

Lo sguardo come arma che conquista il mondo.

BINOCOLO.

Affacciata guardo. Gli occhi aguzzi scendono rapidi dalle colline, attraversano la pianura e risalgono verso il cielo. L'orizzonte, lontano, sembra acqua di fiume e ricordo di gioventù.

Cerco una visione reale e totale del territorio. Desidero allontanarmi, in volo, dall'orizzonte. Contemplo dall'alto: i calanchi sono come inchiostro sospeso, sembrano un soffio, una nube.

Mentre respiro aerei paesaggi, incontro le **STAGIONI.**

I miei anni liberi spiano la terra da un punto alto del mondo. Volare.

Scoprire che i piccoli grovigli di erba possono essere grandi e intricati boschi.

L'**INVERNO** è prendere vita.

Giovane. Inciampo, incantata, sulle sterpaglie, tra i fili d'erba, nella neve, in cerca di ombre, luci, spazi, sempre alla scoperta. Scopro gli insetti nella vegetazione, ri-creo e ri-costituisco il mondo di venature astratte, idee e segni. Fossili e corteccia, sole e ghiaccio, sono dentro di me.

Metamorfosi.

Apparizioni di un mondo larvale, piccoli mostri da descrivere minuziosamente in una osservazione ravvicinata, da entomologo.

Spio forme animali immerse nella natura vegetale, così intimamente avvinte a essa come se ne suggerissero la linfa vitale.

I rami, le foglie, la terra sono gli elementi con i quali questi esseri sembrano vivere in simbiosi: ecco, allora, apparire l'ala di una libellula come fosse un'esile foglia, la zampa di un insetto come un sottile ramo d'arbusto, una corazza di cervo volante come il bocciolo di un fiore o viceversa. Sotto il prato predomina il nero e nella zolla sezionata compare un brulichio di esseri viventi che si muovono, operosi, nelle loro asfittiche tane.

Allontano l'occhio dal soggetto per poterlo spiare. Il mio sguardo sale e scende, si spinge negli

interstizi più segreti della natura, là dove la morte e la vita hanno significato solo in quanto momenti del lento, continuo e silenzioso processo di mutazione da uno stadio all'altro.

Nella **PRIMAVERA**, errante in cielo, cerco un albero dove sostare.

Matura.

Lavoro intorno a una ri-creazione della natura, alberi e arbusti di materia. Rami. Natura fantastica che respira.

Disgelo.

Primavera di meditazione sulla luce, anche negli spazi delle città di pianura dove abito. Architetture come fondali e quinte teatrali dove mi piace tornare nelle ore del crepuscolo.

Presenze notturne e sole tra i boschi: paesaggio come liberazione. Omaggio alla vegetazione invadente e agli esili segni della natura: ombre di colline, frammenti di bosco. Prospettiva irrealistica di spazi sterminati senza confini.

Ho passato l'inverno a indagare le mutazioni della materia. Ora voglio allargare la vista su spazi sempre maggiori per coglierne il senso della dimensione.

D'ESTATE, nell'ora delle stelle, ricordo l'inverno: selvagge e silenziose pianure solcate dal gelido fiume, piccoli e remoti borghi montani, neri filari di pioppi che punteggiano prati di neve, rami rinsecchiti, foglie e fili d'erba nella neve.

E' il bianco della neve che mi trascina dentro l'oltremare dell'estate.

Tracce, linee punteggiate, rilievi filiformi; tutto l'ordine astratto e magico della natura è dentro di me.

Adulta. Scopro spazi preziosi fatti di acqua. Addolorata, dentro un segno sottile che mi attraversa e si incide in me, tocco un frammento di felicità.

Nell'estate gli spazi vuoti predominano su quelli pieni, fatico a trovare segni elementari. Il segno parsimonioso diventa orientale, staccato ed essenziale, maestro sapiente e benevolo nei confronti degli inestricabili grovigli invernali.

Purezza.

Sintesi di un paesaggio visto e sentito, intorno e dentro di me.

Nell'oltremare i piccoli corpuscoli immateriali, di forme sempre diverse tra loro, sono ancora segni e simboli di infinite metamorfosi.

L'AUTUNNO è come una corda dal dolce suono, mentre ritorno a una Canossa notturna, di ruderi senza gravità.

Caleidoscopio.

Canossa alle ore **22:00**: ancora una meditazione sul paesaggio. Assenza di riferimenti cartesiani. Paesaggio interiore, spazio onirico e immateriale, sospeso, come le immagini della memoria, vicine, lontane e simultanee.

Inseguo segni e frammenti: il mio cuore è una decalcomania. Cuore-*frottage* di vento, radici e ricordi, geometrie e gesto.

Affacciata, **RESPIRO** segni purissimi di un paesaggio astratto ed essenziale come lo scheletro delle cose. La natura torna presto nuovamente invernale, solitaria e gelida.

STELLA POLARE

Oggi sono stella polare, ferma, mentre intorno tutto ruota.

Puntino luminoso.

Guardo finalmente il mondo.

Un'intera vita di lavoro per imprigionare dentro un segno il mondo.

Ora ferma, dentro la luce, guardo, e tutto ritrovo.

FIONDE, SELLE e PANOrami - MUPAR1Canossa

Installazioni nomadi per lo sguardo e il sentire

Una mappa indica le 'installazioni nomadi FIONDE/SELLE/PANOrami' da contemplazione e riposo. Sedute per viaggiatori in legno e *corten* poco invasive, mimetiche, durevoli ma anche facilmente removibili. Le installazioni hanno valenza simbolica e servono per lo sguardo, l'ascolto e la lettura dei luoghi. Vi si può sostare e ritornare lungo il corso delle stagioni; segni/simboli recano incise sul legno "a chiare lettere" parole, di quel luogo, da ricordare.

FIONDE - MUPAR1Canossa

La FIONDA/*fronda* (*ramoscello*) non è proprio un'arma perché usa la forza umana per funzionare. Un tempo chiamata *frimbola* o *fionda di Davide* o *fionda del pastore*. Diventa fionda d'infinito che aiuta a soffermarsi, allungare lo sguardo, recuperare il tempo, sentire "l'aria che ti gira attorno" e non fendere/offendere/passare/sfrecciare...

Sulle FIONDE uomimini/donne/bambini/e, come proiettili mollemente seduti, possono colpire l'orizzonte con la sola forza dello sguardo.

La morfologia del tronco/albero/fionda diventa piccola seduta a caccia di paesaggi e momentanea arma da riposo.

SELLE - MUPAR1Canossa



La "*sella curulis*" è un sedile pieghevole, il simbolo di chi poteva esercitare il potere giudiziario. Il magistrato, nell'antica Roma, lo portava con se ovunque volesse erigere il suo tribunale. La *sella* è arnese di cuoio che si fissa al dorso del cavallo per cavalcarlo in modo più agevole. Proprio dei popoli nomadi orientali solo più tardi diffuso in Europa occidentale (a Roma durante l'impero).

La SELLA segna una fermata, comunicazione ottica e acustica per i nostri sensi. Un seggio/dispositivo per agio e riposo che permette al viaggiatore di sedersi, "*segnare il passo*" con una sella che ti induce a non proseguire e rimanere attivo sul posto e restare in sella e guardare.

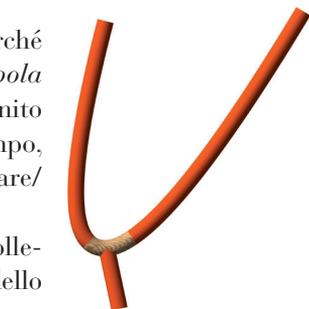
Installare una SELLA, in un determinato luogo, ha il valore di uno scranno temporaneo dove sostare per poco per poi riprendere dolcemente il viaggio verso l'orizzonte.

PANOrami - MUPAR1Canossa

PANOrami sono sedute-ramo, elemento legnoso che deriva dal tronco dove chi si siede diventa sottile, un altro ramo che non sostiene foglie, fiori e frutti ma, attraverso lo sguardo, il paesaggio.

Una porzione di spazio da cui osservare il mondo, con lentezza e nenia dondolante come una fronda.

PANOrami come segni/metafora sulla vita mentre, *raminghi*, saltelliamo come uccelli di ramo in ramo, viandanti di un paesaggio che vogliamo ricordare.



Gabriella Bonini

Responsabile Progetti culturali
Biblioteca Archivio *Emilio Sereni*

Antonella De Nisco

Docente di Scuola secondaria di II grado
Tutor Summer School *Emilio Sereni*

SELLE DA RIPOSO

In un paesaggio di piena pianura, che ancora è facile immaginare fitto di piante e arbusti, Antonella De Nisco ha tessuto sette selle da riposo, sette riposatoi che si abbracciano ad altissimi pioppi cipressini da cui è possibile volgere lo sguardo alle prime colline dell'Appennino, verso la terra che in un tempo lontano fu della gran contessa Matilde, da una terra lavorata dalle



Masaccio, *Polittico di Pisa predella Adorazione dei Magi*, (1426), Berlino, Staatliche Museen.



braccia e con il sudore della famiglia di Alcide Cervi. Un'operazione altamente simbolica e funzionale al tempo stesso, quella messa in atto dall'artista Antonella De Nisco a corredo della II Edizione della Summer School Emilio Sereni sulla Storia del Paesaggio agrario italiano medievale.

Tra gli alti alberi del parco di Casa Cervi sono ora tessuti sette sedili arcaici, suggestivi strumenti per immergersi nella natura e nei suoi ritmi. Se nell'antica Roma il magistrato portava con sé questo sedile pieghevole, la sella curilis, ovunque volesse erigere il suo tribunale, oggi la costruzione di questi riposatoi, realizzati con l'intreccio e la tessitura, serve per segnalare, far riposare, pensare, mandare a memoria.

E' un intervento per nulla invasivo, anzi quasi nascosto dai rami fogliuti che si lasciano cadere lungo il tronco dei pioppi, che ha creato un luogo di sosta riflessiva per percepire spazio e tempo in sospensione, per distendersi, ricrearsi, prendere fiato, anche sdraiarsi e allungarsi, fermarsi, prendersi una pausa da se stessi e dal mondo, pensare e andare a memoria con lo sguardo volto all'orizzonte.

Sono sette sedute da contemplazione e ascolto, intrecci sospesi tra l'essere e il divenire, tra l'adesso e il dopo, realizzati con materiali naturali e scarti di tessuto colorato per fermarsi e respirare con l'anima: materiali poveri, tecniche semplici e robuste, come quello del mondo contadino a cui questa terra appartiene. Sono corde tessute tra gli alberi che ora danno vita



ad un effetto magico, al morbido, fresco e dolce dondolarsi in sospensione tra pensieri e ricordi, tra il vedere e il non vedere, tra l'essere e il non essere presenti. E' la stessa corda che permette alla campana di suonare, è quella che si lancia per la salvezza di chi è in pericolo. E poi l'infinita simbologia che da sempre il numero sette si porta appresso: il sette simbolo di perfezione, legato al compiersi del ciclo lunare, simbolo di santità per il Pitagorici, di vita per gli Egizi, numero venerabile per i Greci, anima mundi per Platone. Il sette perfezionamento della natura umana poichè compendia il tre della divinità e il quattro dei punti cardinali terrestri, e partecipa quindi della natura umana e divina e ne diventa la mediazione.

Sette i giorni della settimana, sette i sacramenti, i peccati capitali e le virtù, sette i doni dello Spirito Santo, sette le braccia della Menorah simbolo della fede eternamente accesa e sette nel Corano le colonne che sorreggono il mondo, ma pure sette gli illuminati del Veda dell'India.

Dopo il concepimento, l'embrione rimane tale per 7 settimane per poi trasformarsi in feto e il parto avviene dopo 7 lune nuove. Sette i colori dell'arcobaleno, sette i colli di Roma, sette i continenti, sette i libri dell'Eptateuco, sette le arti libe-

rali, sette le note musicali... Sette le vite spezzate di sette fratelli contadini, sette selle in loro memoria per guardare l'orizzonte e cercare l'infinito, per far volare il pensiero, a ritroso e al futuro: lo sguardo dell'uomo si posa fino a dove gli occhi possono vedere, ma la memoria cerca l'infinito di un orizzonte che non può essere nè visto nè raggiunto, ma solo cercato, un orizzonte speciale, l'orizzonte della vita di tutti noi.



DISEGNaMEMORIA il Medioevo

Antonella De Nisco

Docente di Scuola secondaria di II grado

Gabriella Bonini

Docente di Scuola secondaria di II grado

Ines Bertolini

Docente di Scuola secondaria di I grado

FANTASTICO e FANTASIA. Varietà di parole e arte.

Antonella De Nisco

Che cosa significa per te immaginario?

Quale rapporto ti interessa instaurare tra l'opera d'arte classica e la funzione ricreatrice della mente?

Mi piace ricordare che l'immaginazione è l'impossibilità di copiare qualcosa, infatti già il passaggio dalle tre dimensioni a due non è cosa semplice.

L'immaginazione deve essere un pensiero produttivo che non possiamo collocare nelle cose non vere credo che l'immaginazione acquisti un senso profondo quando permane un dato reale. L'immaginazione trae i suoi dati dalla realtà e questi dati possono rimanere sospesi a mezz'aria e devono essere decodificati, rimangono aperti a possibili interpretazioni.

E' necessario fare un uso serio delle immagini che non sono solo materiale decorativo che fa da sfondo alla nostra esistenza.

Oggi un forte inquinamento visivo (un uomo contemporaneo vede 700mila immagini in un giorno) riduce la nostra capacità percettiva e la nostra capacità di riconoscere e provare emozione.

L'immaginazione può diventare uno strumento di conoscenza e indagine del mondo. L'immaginazione può mettere a fuoco visioni, far scaturire forme e proprio l'esercizio creativo che parte dall'opera d'arte può essere una fonte di suggestione e di partenza. Le immagini della storia dell'arte come spinta a riflessioni a volte profonde, potenti e comunicative capaci di mantenere una relazione reale e visionaria con l'opera stessa.

Attraverso esercizi e sperimentazioni possiamo attivare indagini sul fantastico che può avvenire in forme espressive anche molto semplici e apparentemente banali ma che poi, nell'applicazione, si rivela più profonda e genera quel pensiero produttivo ed efficace che si fa comunicazione, diventa luogo di scambio.

Attraverso l'esercizio-applicazione si alimenta l'immaginazione: le immagini sacre dell'arte si riproducono, rompono trovano un altro senso in un mondo parallelo, vivo e legato al nostro vissuto dove non si parla più di bellezza ma di ironia... e di verità. Non è necessario saper disegnare ma l'uso della matita, carta, colla ... attiva il pensiero e lo rende creativo.

Le orecchie ascoltano, gli occhi captano, la bocca trasmette, la mano segna: pensieri e immagini vanno a memoria, non fanno rumore, ma chiedono di svelarsi: retaggio del bisogno di dire.

Gabriella Bonini

PROGETTO IN AREA STORICO ARTISTICA/LETTERARIA

Classi: 2A/2B Liceo Matilde di Canossa

Classi: Scuola Media di Poviglio

“DISEGNAMEMORIA” consiste in una serie di attività finalizzate ad allenare la capacità di memorizzazione delle immagini da parte delle/degli studentesse/studenti.

Si prevedono esercizi grafici di applicazione pratica del linguaggio dell’arte, una forma di esplorazione visiva che fa riferimento alle opere inserite nella programmazione disciplinare di Storia dell’Arte prevista per ogni anno di corso.

Le/gli allieve/i sperimenteranno forme di studio passando dalla fruizione delle immagini alla produzione di immagini attraverso un “**disegno realizzato a memoria**”:

- approfondimento scritto-grafico, esperienza di riflessione visiva attraverso il disegno di tematiche complementari: *pieno/vuoto, corpo/anima, hardware/software, luce/ombra, bianco/nero, vero/falso, buono/cattivo, caldo/freddo, giorno/notte, lungo/corto, bello/brutto, fermo/veloce, grande/piccolo, giusto/sbagiato.....*
- produzione/riflessione per immagini del periodo storico-artistico affrontato con la produzione di una *Graphic Novel*, un romanzo grafico che partendo dalla storia dell’arte e delle immagini dimostri l’inscindibilità tra la fruizione dell’opera e produzione della stessa.
- **Studio Modulo Arte Romanica:** particolare riferimento al Romanico Mediopadano (Lo Zooforo del Battistero di Parma realizzato da Benedetto Antelami, “Il libro di Pietra” o Duomo di Modena (“Porta dei Principi” e “Porta della Pescheria”), la strada, le pievi e i castelli del territorio matildico; approfondimento dell’iconografia del Bestiario medievale (apparato iconografico della Chiesa di Madeleine a Vézelay, mosaici della Basilica di Aquileia, quelli del Duomo di Monreale a Palermo o della Basilica di San Marco a Venezia); indagine sugli apparati decorativi (il pellegrino, il lavoro, le stagioni, i mesi)
- **Teoria sul campo e visita didattica Duomo di Modena** apparato simbolico dell’eccelesia Wiligelmo scultore, metope, porte; *Cattedrale di San Marco a Venezia* (cicli pittorici e musivi).
- indagine fotografica “Single and Double Snapshots” (ovvero *Uniche e doppie Istantanee Fotografiche*)
- produzione/riflessione per immagini del periodo storico-artistico affrontato con la produzione di una *Graphic Novel*, un romanzo grafico che partendo dalla storia dell’arte e delle immagini dimostri l’inscindibilità tra la fruizione dell’opera e produzione della stessa.

Modalità operative/metodologie

- Lezioni introduttive al tema da parte della docente;
- Scegliere e proporre all’attenzione generale un luogo, un paesaggio, un dipinto/affresco/ scultura/manufatto che possieda particolari qualità/specificità, caratteristiche che si intendono disvelare;
- uso di documenti, testi, immagini, narrazioni, cronache;
- proporre strategie progettuali di valorizzazione del progetto;
- immaginare un intervento progettuale/decorativo, artistico, che valorizzi un luogo (ad esempio la scuola) o diventi una proposta grafico/letteraria autoprodotta dai caratteri innovativi e originali.

Criteri/strumenti di valutazione

- Grado di partecipazione
- Capacità di elaborazione proposte
- Qualità di presentazione della proposta
- Partecipazione nella produzione video e pubblicazione

Tempi e luoghi

- 1 Lezioni
- 2 Scelta delle immagini
- 3 Esplorazioni grafiche
- 4 Rappresentazione del progetto e ipotesi di valorizzazione, produzioni multimediali e video
- 5 Mostra/Installazione/Workshop
- 6 Evento Biblioteca delle Arti/Didart - Civici Musei di Reggio Emilia

Progetto realizzato nell'anno scolastico che conclude il 2010-2011

Pateners:

ISTITUTO ALCIDE CERVI - Museo Cervi - Biblioteca Archivio "Emilio Sereni"
Liceo Matilde di Canossa di RE
Scuola Media Statale del Comune di Poviglio
Mario Lodi - Casa delle Arti e del Gioco (Drizzano-Cr)

INDICE /ESERCIZIO

tema	autore/opera
pieno/vuoto	
corpo/anima	
hardware/software	
luce/ombra	
bianco/nero	
vero/falso	
buono/cattivo	
caldo/freddo	
giorno/notte	
lungo/corto	
bello/brutto	
fermo/veloce	
grande/piccolo	
giusto/sbagliato	

Progetti e materiali di laboratorio

**Fruizione del paesaggio storico
e uso del territorio**

Mario Calidoni

Già docente e ispettore MIUR per la Scuola secondaria di I grado
Membro della Commissione “educazione e mediazione” ICOM Italia

L'Italia vanta una secolare, autorevole e rigorosa legislazione di tutela del proprio patrimonio culturale e paesaggistico, sulla quale pesa una sorta di tara ereditaria: ritenere la condizione storica dei luoghi decretabile soprattutto in base alla presenza “fisica” di oggetti non contemporanei, nonché del loro più o meno fascinoso stato di rovina. Conseguenze ultime di questo atteggiamento culturale - che passa indenne dal paesaggio con rovine al culto del monumento e arriva fino alla retorica del *rudere* e al feticismo patrimoniale - sono quei recinti (virtuali o materiali) ritagliati intorno a questi oggetti asserenti la Storia. Recinti tanto intoccabili dal progetto del nuovo, quanto deboli, nel congelamento della vita al loro interno e nell'indifferenza al loro intorno, cioè l'indifferenza al paesaggio come insieme di percezioni e come percezione di insiemi.

(da: G. Azzena. *Fragilità dei forti* in AA.VV. *Il Paesaggio agrario italiano protostorico e antico*, Atti convegno Summer School Quaderni 6, Istituto Alcide Cervi, Gattatico 2009, pag. 135)

Le suggestioni del laboratorio

Nella scena dei temi che i Laboratori per il paesaggio medievale presidiano nella Summer School 2010, il tema “paesaggio storico e uso del territorio” occupa uno spazio molto particolare in quanto mette in gioco nei partecipanti una sorta di triangolazione che riguarda:

- la percezione e l'idea di azione oggi possibile nell'ambiente di vita e, in particolare nel paesaggio agrario tenendo conto della memoria medievale del luogo che permea gran parte del territorio,
- l'immaginario del paesaggio medievale che i mass media e l'ampia iconografia diffusa sul Medioevo veicola determinando stereotipi e usi strumentali dello stesso,
- la cultura scolastica pregressa che plasma lo spazio medievale nell'intrecciarsi delle storie politico/istituzionali, patrimoniali e materiali.

Il geografo Eugenio Turri, nella sua vasta opera sul paesaggio, impiega diverse metafore per dare l'idea di questa complessità. Per il nostro caso la metafora del TEATRO ci pare la più indicata. Nel momento in cui il soggetto si pone nella condizione dello spettatore, vede un paesaggio e lo fissa nella sua mente, mentre quando è soggetto attivo nello stesso spazio è attore del teatro territoriale nel quale agisce.

Il problema dunque è riuscire a conciliare la naturale evoluzione del territorio per i bisogni dell'uomo e la continuità evolutiva storica che è memoria territoriale (biografia del territorio) che rischia continuamente di essere negata.

Le piste di riflessione possono essere diverse di fronte al fenomeno della grande frattura che il territorio ha subito dall'industrializzazione in avanti, dal momento in cui cioè il "paesaggio agrario e rurale" non è più stato la struttura guida del cambiamento.

Oggi ci troviamo di fronte ad un paradosso; nello studiare il paesaggio rurale pare di studiare una periferia rispetto alla centralità urbana e delle vie di comunicazione dei nostri paesaggi, ma non è così perché sino alla rivoluzione industriale, l'Europa è un mondo di contadini e la memoria territoriale ce lo ricorda continuamente.

In queste linee di riflessione ben si inserisce l'analisi del paesaggio agrario della città medievale proposta nel libro di Sereni che potrebbe costituire il punto di partenza per un'analisi attuale dell'agricoltura urbana e periurbana; il tema della tutela del paesaggio agrario periurbano, trascurato per molto tempo dall'urbanistica, è stato riconsiderato recentemente per motivi sociali e di equilibrio negli assetti territoriali (come contrasto, -ad esempio, al crescente consumo di suolo).

In molti casi la tutela e la conservazione degli spazi agricoli interni al tessuto urbano o presenti nelle sue immediate vicinanze non possono essere disgiunte dalla conservazione del centro storico, percepito sempre più come luogo comunitario e con arredo naturale.

Pensando ai tanti nuclei storici presenti nel territorio, gli attuali strumenti di pianificazione mostrano attenzione alla conservazione di questi spazi? Quali strumenti concreti vengono messi in campo per una "conservazione attiva" di tali spazi? ... La 'non edificabilità' è sufficiente?

Nel paesaggio medievale trovano posto anche luoghi e spazi nei quali il "meraviglioso" come ci ha ben ricordato J. Le Goff (*Eroi e meraviglie del medioevo*), gioca un ruolo decisivo per l'immaginario che è arrivato sino a noi ed ha permeato la cultura occidentale. Il grande storico del Medioevo ricorda lo spazio di Dio – la cattedrale - che attorno crea un paesaggio urbano. Analogamente si può dire per lo spazio del potere feudale – il castello – il cui paesaggio è fatto di spazi, di campagne aperte, di campi e di foreste, di villaggi, di strade, dove la presenza e il lavoro dell'uomo sono alle prese, con l'ambiente naturale. Infine lo spazio di chi prega – il monastero con il suo chiostro - lo spazio simbolico che interpreta il mondo e lo legge con i paradigmi dello spazio del divino.

Oggi attorno a questi luoghi si può dire che il paesaggio circostante è utile per capirli oppure l'irruente trasformazione non ha lasciato memoria alcuna ed ha trasformato quei luoghi in "bomboniere della fantasia medievale"?

Un altro grande medievista come Gorge Duby mostra la costituzione in tre fasi del paesaggio rurale nel cuore dell'Europa medievale: l'estendersi della radura, i nuovi villaggi, il «popolamento intercalare» ossia con insediamento sparso.

Le componenti di questa storia sono "l'occupazione del suolo, l'evoluzione demografica, le tecniche, la società di villaggio e la signoria rurale con lo sviluppo della rendita signorile, la famiglia contadina, gli scambi, l'evoluzione dei rapporti tra foresta, *bocage* e aperta campagna; si tratta di una vera e propria storia della civiltà rurale fino alla 'crisi del XIV secolo'. Come leggere tra le trame del territorio rurale di oggi questo ordito che lo innerva ancora in modo forse completamente inconsapevole e con nascosti bisogni sociali degli uomini che abitano il territorio rurale nato dall'imprinting medievale?

1. Nel territorio della nuova modernità quale continuità paesaggistica è concepibile se è concepibile? Per lacerti che vivono isolati come cattedrali nel deserto, oppure con

ipotesi di progettazione del paesaggio? Pensiamo al paesaggio medievale tipico del nostro ambiente soprattutto montano, quali scelte perché il castello nell'evoluzione del territorio conservi la sua funzione di memoria e strutturazione dello spazio vissuto? Tra i temi affrontati dai componenti del gruppo compare, ad esempio, il paesaggio vissuto e immaginato del castello di Canossa sentito come stimolo per sollecitare la coscienza dello stesso.

2. Ma si può progettare il paesaggio per avere linee guida rispetto agli interventi di uso del territorio che la modernità e lo sviluppo sostenibile impongono? Ci sono esperienze in questo senso? Quale valore hanno le normative nazionali e regionali? Un lavoro dei componenti del gruppo affronta ad esempio il tema della continuità del paesaggio a partire dalle "parole", i toponimi possono svolgere questo ruolo.
3. Nelle "Raccomandazioni" per la promozione dell'educazione al paesaggio relative alla Convenzione europea del paesaggio si dice «la Convenzione europea assegna un ruolo di rilievo alla relazione tra popolazione e paesaggio. Il paesaggio è componente del benessere delle persone dall'altro lato esso richiede un elevato livello di consapevolezza per assumersi responsabilità nelle azioni dirette e indirette». L'educazione delle persone è, in questo territorio, motore stesso dei cambiamenti per i singoli e per le comunità.

I PROTAGONISTI e i temi del laboratorio

E' sullo sfondo di queste situazioni complesse che vanno letti i contributi che i partecipanti al laboratorio hanno elaborato e che gli Atti del secondo anno della Summer School presentano.

Le culture presenti nel gruppo sono di origini diverse. Accanto alle culture accademiche di archeologi, geografi e architetti, sono presenti responsabili di Enti pubblici impegnati negli uffici di tutela paesaggistica e di pianificazione territoriale. Vi è un solo insegnante (filosofia) interessato soprattutto a come nella filosofia può essere presente il tema paesaggistico territoriale per gli scopi formativi di questo sapere nella scuola. Questa composizione del gruppo nella discussione introduttiva consente di condividere alcuni nodi concettuali.

La contemporaneità ha infatti profondamente cambiato il contesto di ricezione delle tante identità culturali dei luoghi che si perdono se continuano a proporsi esclusivamente con atteggiamenti di pura salvaguardia o di difesa\protezione e chiusura al cambiamento. Inoltre il dibattito sul valore sociale del paesaggio, che è momento individuale e collettivo di esperienza vissuta, mette in primo piano il problema della interpretazione che dovrebbe guidare ogni progetto e intervento sia esso operativo e/o comunicativo.

Le professionalità presenti nel gruppo consentono di affrontare temi relativi a:

PROGETTUALITÀ rispetto agli interventi sul paesaggio territorio e la rilevanza nel pensiero progettuale che riveste la consapevolezza del paesaggio storico.

TUTELA CONOSCENZA per la consapevolezza degli studi e delle ricerche che sul paesaggio, anche nel suo risvolto storico, sviluppa il mondo scientifico accademico e, soprattutto, il suo rilievo nella decisionalità politico-amministrativa

FORMAZIONE e QUALITÀ' della vita, per l'interpretazione dei vissuti spaziali anche da parte degli adolescenti, nella valenza formativa della persona oltre che del cittadino

COMUNICAZIONE per l'importanza che la comunicazione del paesaggio e del territorio e delle sue problematiche rivestono nell'attuale contesto sociale.

Nel Laboratorio è stato importante condividere con i partecipanti il senso di queste aree di riflessione rispetto alle esperienze personali di studio e di lavoro, come se si dovesse rispondere all'impronta ad una domanda: che cosa viene prioritariamente in mente parlando di paesaggio medievale e uso del territorio oggi?

Per PROGETTUALITÀ/TUTELA e CONOSCENZA si è parlato di:

- Musealizzazione e territorio medievale, agricoltura multifunzionale. La Regione Puglia è un caso interessante con il Nuovo Piano Paesaggistico; il Parco Agrario
- La formazione dei tecnici e la sensibilizzazione delle popolazioni locali ai temi paesaggistici. Un caso: l'area dei Pontari di Gattatico
- Quale era il paesaggio che viveva la Contessa Matilde di Canossa? Studi di botanica sul castagno biondo di Matilde sono in atto nella prospettiva di una norma di tutela del germoplasma. Un caso di studio interessante che modifica il paesaggio riguarda l'olivo nei parchi
- Nel paesaggio e nella sua evoluzione è evidente il tema della "continuità e discontinuità storica". L'esperienza di ricerca in area romana, ad esempio, riguarda il tracciato degli acquedotti e le permanenze nei sistemi agricoli, le tipologie di architettura rurale dal Medioevo etc... e oggi?
- Sotto la città corre la città antica, medievale, il paesaggio urbano medievale si può studiare attraverso la stratigrafia
- Per FORMAZIONE/COMUNICAZIONE si è parlato di:
- La ricostruzione e la percezione del paesaggio medievale oggi. Il caso Piacenza, tra lo storico, il ricostruito, la messa in scena (Bobbio, Castell'Arquato, Piacenza- palazzo comunale-, Grazzano Visconti). Storie e significati. Come prendersi cura della dimensione spazio-temporale di un territorio?
- L'uomo medievale e il suo rapporto esistenziale con il paesaggio e oggi? L'esperienza dello spazio è dentro al nostro vissuto, alla nostra percezione riflessiva. I filosofi ne hanno parlato.
- Il paesaggio medievale si legge nel contesto territoriale dei siti medievali. Convento di Montefalcone, un caso di studio per ricostruire il paesaggio storico anche con riferimento a grange e uso del suolo.
- Il Medioevo è di moda. Il paesaggio medievale nelle location cinematografiche e in letteratura è un cult da esplorare. La scenografia per eventi medievali o supposti tali nell'uso pubblico della storia e dell'immaginario dello spazio del Medioevo - outlet, città murate, centri commerciali etc.....dal neogotico ai medievalisti - sono casi emblematici
- Nella storia dell'arte il paesaggio è divenuto nel tempo un genere pittorico. Dunque l'arte può diventare uno strumento di conoscenza/comunicazione del paesaggio e dei suoi valori. Se poi questa prospettiva si colloca nell'esperienza della riscoperta dei lavori agricoli (orto) l'esperienza di orticoltura diviene un caso interessante

Alcuni di questi temi hanno avuto esito nei contributi che seguono, altri sono ancora in fase di elaborazione concettuale ma, ciò che è rilevante sottolineare, è che sono stati posti e sono divenuti consapevolezza problematica nella vita professionale dei partecipanti al laboratorio.

L'albero nel paesaggio agrario

Sergio Guidi

Funzionario ARPA di Forlì-Cesena

L'albero anima del paesaggio

L'albero anima del paesaggio, paesaggio anima dell'uomo, delle sue sensazioni, delle sue emozioni; e quindi del nostro sentirci, avvertirci, essere: essere per esistere, in modo pieno. La definizione di "paesaggi bioculturali", di cui sono perno l'agricoltura tradizionale e gli agricoltori che la presidiano, ben identifica questa idea di paesaggio in cui emozione e scienza si integrano.

I grandi alberi hanno sempre avuto un importante significato culturale presso i diversi popoli: infatti li vediamo protagonisti dei miti, delle cosmogonie, dei valori fondanti, delle visioni del mondo. Per quale motivo? In quanto esseri viventi, diventarono simbolo del cosmo, dell'universo inteso come organismo: del resto oggi agli alberi si riconosce una sorta di cervello, e quindi comportamenti, finalità. Così furono immaginati i cosiddetti alberi cosmici, come il frassino per i Germani del Nord o la quercia per i Celti. Ricordiamo anche gli alberi sacri dedicati alle divinità: sempre presso i Germani, la quercia al dio Odino, come presso i Greci a Zeus; il tiglio alla dea Freia. Gli alberi, inoltre, e in modo particolare gli esemplari più grandiosi delle diverse specie, resi possenti dalla somma consistente degli anni, i Patriarchi dunque, suggestionarono i nostri antenati per la stabilità, le dimensioni, la forza, la consistenza del tronco, il doppio ruolo di creature telluriche, con le radici innervate nella madre terra e nello stesso tempo celesti, con la chioma, aerea nel cielo. La vita in generale sul pianeta terra è possibile grazie proprio agli alberi e l'uomo non fa nulla o poco per conservare questo straordinario patrimonio. Ma gli alberi ci offrono anche cibo, attraverso i loro frutti e la possibilità di curarci dalle principali malattie, infatti sono tante le piante medicinali dalle quali l'uomo estrae gran parte dei prodotti farmaceutici. Alcuni esempi sono il tiglio che era considerato l'albero della medicina per eccellenza dai Greci, il noce dal frutto energetico che ricorda il cervello umano e che è ricco di antiossidanti, il salice che è un vero e proprio antibiotico naturale dal quale l'uomo ha copiato l'aspirina e tanti altri meno noti e scarsamente utilizzati. Ma gli alberi sono in grado di raccontarci la storia dell'uomo: come silenziosi testimoni degli eventi, hanno raccolto e annotano tutto nei loro anelli del legno, sta a noi saper leggere queste parole che raccontano la nostra storia evolutiva.

Gli alberi di Matilde, la "Comitissa"

Interessante è approfondire la conoscenza del paesaggio agrario al tempo di Matilde di

Canossa e per fare ciò si possono interrogare gli unici esseri viventi che erano presenti quando lei dominava questi territori. Non si tratta certo di persone, non abbiamo ancora scoperto il segreto della longevità, ma si tratta proprio di alberi e in particolare di alberi legati all'agricoltura, che la stessa Matilde aveva imposto nelle campagne per ridurre la fame dei contadini: il castagno ad esempio. A Monteombraro, una località nel comune di Zocca, vive ancora un grande patriarca, un castagno che si dice sia legato proprio a Matilde; le sue dimensioni sono impressionanti e probabilmente la sua ceppaia potrebbe anche risalire a quei tempi. Sempre nell'area di Zocca viene ancor oggi coltivata una varietà di castagno chiamato "Biondo di Matilde", non sappiamo con certezza se questa varietà è così antica da risalire al medioevo, ma sarebbe certamente interessante ricostruirne la storia, recuperando la memoria degli anziani agricoltori che sopravvivono in loco, prima che sia troppo tardi e che queste informazioni cadano per sempre nell'oblio. Inoltre in zona vi sono ancora alcuni castagneti che sono coltivati secondo il "sesto matildico", un sesto d'impianto che prevedeva una determinata distanza fra pianta e pianta, per garantirne un regolare sviluppo evitando così il rischio di eccessiva densità e quindi ombreggiamento delle piante. Altra testimonianza che ci riconduce al medioevo sono gli olivi plurisecolari che erano coltivati fino a Parma e Piacenza: si tratta di varietà antiche in grado di resistere alle avversità climatiche e parassitarie e forse proprio per questo sono giunte fino a noi. Vi sono riferimenti storici in cui il Granducato di Parma e Piacenza promuoveva la coltivazione dell'olivo in collina, ciò può apparire inusuale ma probabilmente si trattava di varietà resistenti e di un clima favorevole in quel tempo. Anche in questo caso è interessante approfondire lo studio di tali patriarchi arborei e prevederne uno sviluppo per il futuro visto che queste sono la varietà più resistenti e meno energivore, cioè che richiedono meno apporti esterni di energia (concimi, trattamenti, irrigazione) da parte dell'uomo. Purtroppo oggi il paesaggio agrario è fortemente compromesso e sono pochi gli elementi che ci permettono di ricucire la storia. L'iperantropizzazione e l'espansione dell'agricoltura industriale nelle zone costiere e nelle poche aree pianeggianti della nostra penisola hanno comportato gradualmente fenomeni di degrado: le cause di tale sconvolgimento sono connesse all'agricoltura intensiva, alla ricerca di varietà nuove e all'abbandono di strutture agricole tradizionali, a favore di un'agricoltura di rapina che mira a rendere coltivabile ogni possibile superficie del suolo.

Conservare il paesaggio bioculturale, una sfida

Fortunatamente diverse generazioni di tenaci contadini hanno continuato ad animare cascine, fattorie, masserie, oliveti ecc., e il loro legame affettivo alla lavorazione del terreno è stata motivazione sufficiente a salvare piccoli tasselli del paesaggio agrario tradizionale. Le conseguenze dell'abbandono di certe realtà agricole sono sinonimo di perdita di una ruralità determinante per il mantenimento degli equilibri ambientali: le dinamiche naturali che agiscono sui coltivi abbandonati inducono alla comparsa di formazioni boschive attraverso il fenomeno della rinaturazione. La conoscenza delle dinamiche naturali e biologiche passa attraverso lo studio delle campagne del passato che, con i muretti a secco, le reti di siepi e i frangivento, hanno conferito al territorio un assetto strategico utile alla conservazione di tante specie animali, fungendo da serbatoi di biodiversità. Sebbene la loro conservazione sia obiettivo di organismi internazionali (Unesco), è comunque necessario intendere lo

studio di queste strutture come un modo per conservare il paesaggio agrario bioculturale. Si tratta infatti di un elemento tipico del territorio italiano e spesso sono proprio le coltivazioni che caratterizzano i luoghi e ne fanno percepire la storia. In questo paesaggio possiamo comprendere le relazioni naturalistiche, biologiche, agronomiche, sociologiche che concorrono a definire l'identità territoriale dei vari luoghi. Queste identità organizzative e spaziali sono definite dall'Unesco "paesaggi viventi", dove si conserva ancora la cultura antica dell'uomo e delle sue attività. Il paesaggio ed il suo essere sguardo rivolto al passato, al presente e al futuro è in stretta relazione con il lavoro agricolo, influenzato dalle realtà socio-economiche e dalla disponibilità di risorse naturali in continuo e vertiginoso cambiamento.

Paesaggio medievale e cinema: il “caso Basilicata”

Elvira Stephanie De Giacomo

Dottore di Ricerca in Geografia Economica
Università degli Studi di Bari

Il paesaggio e le sue immagini

Le immagini sono una parte fondamentale della società contemporanea come nel Medioevo quando la diffusione dell'iconografia testimonia quanto esse fossero importanti: gli affreschi raccontavano eventi, i dipinti avvicinavano luoghi lontani.

Il paesaggio potrebbe essere considerato come l'immagine per eccellenza che da secoli si imprime nella memoria, che diventa parte indelebile dei ricordi e suscita profonde emozioni. A questo proposito è importante precisare che i paesaggi vanno intesi come «eredità culturali, considerate nella loro duplice valenza di risorse per lo sviluppo e di patrimonio da trasmettere»¹. In alcuni casi l'eredità culturale del paesaggio si è perpetuato sino a noi in maniera quasi intatta: in molte parti d'Italia le distese di grano, le colline ricche di vigneti, le pianure di oliveti, non hanno cambiato le loro sembianze originali, se non per la presenza di strade e altri elementi necessari per soddisfare le esigenze contemporanee. Queste zone, spesso dominate da castelli, abbazie e casali rurali, sono “oasi” del passato in cui il paesaggio è arricchito da elementi naturali e antropici dalla forte valenza culturale, che ancora oggi affascinano ed emozionano chi le osserva.

Il paesaggio, dunque, può fungere da ponte tra passato e presente. Nella società contemporanea la sua fruizione non si limita alla mera osservazione o alla semplice riproduzione mediante l'ausilio delle moderne tecnologie (fotografie, riprese audio e video, ecc.), oggi il paesaggio rivive il passato mediante svariate forme, tra cui la produzione cinematografica: il paesaggio, che testimonia il suo ricco passato, non necessita di particolari accorgimenti per far rivivere particolari impressioni. In questo modo, non solo il paesaggio riprende, seppur in maniera artificiale, le sue forme medievali, ma anche gli spettatori possono godere della visione antica della realtà, arricchita da elementi scenografici che rendono ancora più realistico il ritorno al passato, quali ad esempio costumi, mezzi di trasporto, vecchie usanze.

La location “ Basilicata”

Quanto più il paesaggio è rimasto inalterato nel tempo, tanto più interesse mostrano i registi per quel territorio: un esempio è la Basilicata, che negli ultimi cinquant'anni ha fatto da sfondo a oltre quaranta tra film, fiction e spot pubblicitari. Come ha affermato

¹ Vallega Adalberto, *Il paesaggio. Rappresentazione e prassi*, in “Bollettino della Società Geografica Italiana”, serie XII, vol. VI, 2001, p. 571.

Francis Ford Coppola «*Quando vedi la Basilicata vedi campi, vigneti, bellissimi paesaggi. Vedi la terra come doveva essere*»². Questo territorio può essere considerato una “*terra palcoscenico*” per la varietà di paesaggi che offre: dai Sassi di Matera, al paesaggio lunare dei calanchi, alle terre assolate del Vulture, ai paesini incastonati nelle montagne.

Il vero successo cinematografico della Basilicata è legato alla riproduzione della vita del Cristo: prima con “*Il Vangelo secondo Matteo*” di Pier Paolo Pasolini (1964), “*King David*” di Bruce Beresford (1985), poi con “*The Passion*” di Mel Gibson (2004) e “*The Nativity Story*” di Catherine Hardwicke (2006), i Sassi di Matera sono un luogo d’eccellenza per riprodurre l’antica Gerusalemme senza troppi ritocchi scenografici. E il tema della Natività è fortemente legato al Medioevo: nonostante i primi a descriverla siano stati gli evangelisti Matteo e Luca, a partire dal Medioevo verrà utilizzato il nome latino “*praese-pium*” ovvero recinto chiuso, mangiatoia, per indicare la rappresentazione con l’adorazione dei pastori. Così come nel presepe il paesaggio artificiale fa da sfondo all’adorazione di Gesù Bambini, così il paesaggio naturale dei Sassi di Matera funge da location per i film che lo raccontano.

Non è solo il Medioevo ed essere rappresentato a Matera, ma anche la realtà medioevale della città è servita da trama per “*Il Conte di Matera. Il tiranno*” di Luigi Capuano (1957), girato a Roma, che narra l’insurrezione del popolo contro lo spietato conte Tramontano, l’anziano signore di Matera che viene costretto all’esilio (nella leggenda locale viene invece ucciso dai materani).

La Basilicata, inoltre, è servita da sfondo per molti film ambientati in un tempo indefinito: il castello di Miglionico, l’abbazia di Montescaglioso, le grotte-cantine di Barile, Craco e i suoi calanchi, hanno offerto caratteristiche medioevali ai paesaggi impressi nelle pellicole: «*Una regione aspra e montuosa, collinare e marina. Ecco il territorio della Basilicata, ricco di insediamenti, città, templi greci e santuari romani, ma anche terra di castelli, difficilmente accessibili, inespugnabili, innavvicinabili*»³.

Queste riproduzioni cinematografiche hanno un duplice scopo: da un lato il paesaggio immortalato potrebbe fare il giro del mondo, diventando dunque strumento di promozione del territorio, dall’altro l’ammirazione da parte di uno o più registi nazionali e internazionali possono favorire la valorizzazione del territorio da parte della popolazione locale, che deve apprezzare i suoi elementi distintivi e preservarli da alterazioni che lo compromettono, anche in vista di un futuro sviluppo turistico del territorio. È necessario aiutare le popolazioni autoctone a comprendere il valore profondo delle loro tradizioni e dei loro valori identitari (spesso ridotti a riproduzione di “gesti antichi”), anche mediante delle politiche di sensibilizzazione in grado di minimizzare gli impatti sociali, che implicano l’eventuale alterazione degli equilibri. La fruizione turistica dei paesaggi potrebbe giovare la popolazione poiché da un lato rafforzerebbe in modo più deciso l’unicità dei luoghi, dall’altro sfrutterebbe queste particolarità per promuovere il territorio e favorire un afflusso turistico eco-sostenibile, basato sulla fruizione del paesaggio a basso impatto. In definitiva è di fondamentale importanza «ricostruire e conservare un mosaico di paesaggi che simboleggiano la storia e l’evoluzione dei territori, evidenziandone così [...]

2 Cascino Mariateresa (a cura di), *Ciak si Viaggia! Location cinematografiche in Basilicata*, Grafica Metelliana, 2009, p. 7.

3 Rescio Pierfrancesco, *Basilicata. Terra di Castelli*, Istituto Banco di Napoli, Napoli, 2003, p. X.

le peculiarità ambientali e culturali presenti, aspetti che costituiscono un patrimonio di diversificazione e un motivo di riconoscimento territoriale»⁴.

Il cinema dunque nella sua contemporaneità “reinventa” il medioevo utilizzando spesso l’immaginazione per «*riprodurre un tempo “altro” e parallelo rispetto a quello storico*»⁵. Le produzioni cinematografiche danno nuova vita ai paesaggi e al Medioevo che essi hanno vissuto, sostengono la valorizzazione dei luoghi e, attraverso la promozione del territorio, possono favorire la fruizione turistica eco-sostenibile.

⁴ Moavero Valentina, “I tratturi come percorso di accesso alle risorse territoriali e culturali”, in Savelli Asterio (a cura di), *Turismo, territorio, identità. Ricerche ed esperienze nell’area mediterranea*, FrancoAngeli, Milano, 2004, p. 148.

⁵ Licio Raffaele, <http://www.cinemedioevo.net>

Paesaggio medievale dell'Appennino, un'esperienza di senso

Katia Malaguti

Docente di Scuola secondaria di II grado

Coscienza del paesaggio

Il paesaggio medievale, che si può scorgere attualmente frequentando la zona appenninica può essere immaginato da ognuno di noi, secondo le proprie conoscenze, inclinazioni e piaceri. Nasce e si sviluppa con la forza tutta speciale che hanno le rappresentazioni storiche intrise di elementi fantastici e, se ci affascinano due “sentieri” veramente ardui che Heidegger ci ricorda, possiamo provare a spostarci dal paesaggio comunemente inteso, fatto di aspetti naturalistici e antropici al paesaggio interiore di una persona del tempo.

Questo abita ancora oggi nel nostro presente universo interiore.

Abbiamo così provvisoriamente stabilito, da posteri e forse esperti conoscitori del Medioevo, la consapevolezza e il significato delle nature umane che hanno abitato quell'epoca.

Questo “stabilito” è intrinsecamente mutante, perchè fa i conti con le altre nature residenti, quella di viventi del nostro tempo, dell'attualità, dell'attimo del respiro e del respiro successivo, e precedente, ...

Anche gli antichi, i “medievali” vi abitano, e, nell'insieme, tutti gli eventi storici conosciuti da ognuno di noi, i legami che con loro intrecciamo, i codici d'interpretazione, le conoscenze in genere, cambiano i criteri di valutazione che utilizziamo per interpretare il mondo passato e attuale. Leggere, legare, creare il paesaggio interiore in questo nostro presente universo interiore è sempre, continuamente, un'opera prima.

Di tutta questa ricerca e di tutta la libertà con la quale la conduciamo, la parte storicamente determinata, che si rivolge ad un insieme di elementi esteriori, di natura, architettonici, risulta di enorme influenza.

Tutto ciò è quasi un luogo comune, tuttavia non è facile tenere attiva la consapevolezza della complessità di inferenze a cui la parola paesaggio interiore rimanda e ogni volta che ci rivolgiamo al concetto di paesaggio noi siamo dentro e contemporaneamente fuori dai suoi significati.

Il concetto, in quanto tale, ha una sua dimensione trascendentale ed è lì che gli uomini concordano una loro forma di vita. Esso vive in noi così che ce lo ritroviamo, pensandolo e interpretandolo, al centro dell'universo temporale, della nostra presenza.

Questo centro è duplice: un centro sovrapposto a un altro. «Il significante diverrebbe perfettamente diafano in ragione stessa della prossimità assoluta del significato»¹.

È il rincorrersi dell'altro in me, e il rivaleggiare che a volte suscitano le rappresentazioni dei

¹ J. Derrida, *La voce e il fenomeno: Introduzione al problema del segno nella fenomenologia di Husserl*, Jaka Book, Milano, 2010, p.118

sensi, che ci conduce a cogliere i legami tra il mondo esteriore e il mondo interiore, l'immaginario profondo: «Le donne, i cavalier, l'arme, gli amori, le cortesie, l'audaci imprese io canto, ...»² Quali rimandi interiori potevano, questi elementi paesaggistici, suscitare in un uomo del Mille? Cosa di questi rimandi un uomo di oggi può richiamare?

Quale può suscitarsi, per rimando, in lui?

Si presenta il bisogno di semplificare per poter giungere a una espressione accettabile, a una comunicazione indicativa, per quanto intrisa di elementi soggettivi.

Dante, per descrivere la forma del Paradiso, aveva introdotto il neologismo *trasumanar*³, innalzarsi oltre i limiti, chiedendo di esser compreso per esempi, che sono simboli, gorghi linguistici in cui i significati emergono e sprofondano in una continua metamorfosi.

Se potessimo seguirne l'esempio!

Possiamo procedere attraverso un'operazione decostruttiva partendo quindi da un elemento che ci riporti indietro, oltre il Mille, e che giunga fino a noi, "vivo". Lo immaginiamo nei pascoli di biblica memoria «Per pascoli erbosi mi conduci», dice il salmista.

Sappiamo che, al seguito delle popolazioni barbariche, di nuove genti, già dalla metà del VI secolo, giungono sul territorio collinare e montuoso della odierna provincia di Reggio Emilia (e non solo) degli armenti. Molti di essi particolarmente robusti e resistenti. Si riconoscono per il caratteristico mantello rosso. Sono stati depredati⁴ dalle pianure della Russia Meridionale e dalla Pannonia e diventeranno animali autoctoni, perfettamente adattati ai pascoli, anche a quelli marginali. Così si coglie un elemento, 'una permanenza nell'attualità' del carattere complessivo del paesaggio di un'epoca lontana, senza spiegare nel suo insieme quell'epoca e tanto meno il paesaggio interiore del nostro antenato medievale.

Quali sono dunque le proprietà strutturali e logico-sintattiche da seguire per parlare "tra sé e sé", cioè per "ascoltare" il paesaggio interiore del nostro predecessore che anch'esso guardava le vacche rosse?

Sappiamo che possiamo essere solo molto sommari nella descrizione della "vita interiore" e in essa vi è una comunicazione flebile in quanto l'alter ego risiede nello stesso *habitat* dell'ego, ne è fratello omozigote e i loro incontri sono privi di senso (sentimenti) oggettivo. Sappiamo, inoltre, di poter fare esempi di ordine pratico.

Guardiamo o immaginiamo i pastori e le loro "vacche rosse" che si muovono sul prato, oggi di molto più esteso che nel periodo storico preso in considerazione.

Essi indicano, nel loro pascolare, nel loro percorrere "sentieri" uno scorrere del tempo: il tempo dell'attesa, dell'osservazione, della memoria. Un tempo che è dentro il paesaggio di allora e di oggi e che è dentro a chi osserva o immagina e crea quei paesaggi, oggi come allora. Un tempo che è anche fuori, cronologico.

Il paesaggio interiore e quello esteriore indicano anche altro da se stessi.

Rimandano a relazioni che superano i secoli.

Non per questo sono "fuori dal mondo" ma possono essere costituiti nella consapevolezza della lontananza assoluta che il tempo storico e psicologico ci impone.

Questa consapevolezza è una vitalità perché il passato, così facendo, non cessa di appartenerci e sarà a "disposizione" ogni volta noi vorremmo prestare ad esso la nostra attenzione,

² Ludovico Ariosto, *Orlando furioso*. Proemio, vv.1-2

³ Dante, *Divina commedia*, Paradiso, Canto I, verso 70

⁴ G. Arlotti, Bibbiano. *Nella culla del Parmigiano reggiano*, Comune di Bibbiano e Provincia di Reggio Emilia, 2008.

la nostra cura. Esser costituiti di “sentieri”⁵ è una comune proprietà strutturale del paesaggio interiore ed esteriore.

Alla prova dell’analisi filosofica essi risultano anche un linguaggio, perché è la traccia dell’altro in se stessi, guardata da sé.

E’ come vedersi cambiare i lineamenti a opera del tempo e dei sentimenti. E’ come ascoltarsi mentre si parla.

I paesaggi hanno la particolare caratteristica di includere sé in sé, l’orizzonte nell’orizzonte. Sono uno spazio più grande di ogni spazio perché sono auto-inclusivi.

Per ciò sono una condizione del pensiero che è tale se, e in quanto, sono capaci di accogliere sé in sé stessi.

Lungo un “sentiero”

Tutto ciò è risultato abbastanza evidente in un’esercitazione svolta dalla classe 3° D del Liceo delle Scienze Sociali⁶. E’ stato chiesto ai ragazzi di immaginare una persona del secolo XI o XII che dovesse fare un viaggio da un borgo della pianura emiliana a Canossa e guardasse, ascoltando la sua interiorità, il paesaggio circostante. Tale viaggiatore poteva essere un uomo o una donna, di un ceto sociale a scelta, che compisse il viaggio spinto da motivi di ordine personale. Attraverso il percorso conoscitivo, storico-culturale e immaginativo, si sono avuti resoconti di viaggio molto interessanti, a volte sorprendenti.

Uno fra tutti descrive l’avventura di un giovane cavaliere.

Sono nato a Reggio Emilia e mi chiamo Falsato, faccio la spola tra la Pianura padana e un posto di montagna “ganzo” che si chiama Canossa.

Sono servo del coraggio e del falso onore.

Ho un dannato bisogno di parlare di me.

Posso incominciare da un viaggio nell’infernale, uggioso monte della mia vita.

Sono quasi astuto nel sapere che quando faccio la faccia raminga, damigelle educate esibiscono fantastici saluti.

Straordinario fare il cascamoto!

Lungo il cammino della salita, vedo fanfaroni che si attardano al seguito del cavaliere, rapito dal suo impegno ancestrale alla guerra.

Veste da paradiso del samaritano lanciato al martirio, malato e santo.

Da ogni lato saluto abitanti delle campagne, felloni amanti delle fatiche.

Gatti famelici hanno invaso la mia landa ostile.

Funghi e castagne fanno bella mostra nel bosco buio.

Percorrere strade nascoste espone ai massimi salassi, infatti all’improvviso fanno esibizione di sé loschi figure che mi ghermiscono da tutte le parti e mi lasciano nudo.

Giungo al varco del Castello fortificato, dove una dama mi allietta nel porto sicuro.⁷

Il “cacciatore di paesaggi” è allo stesso tempo elemento del paesaggio e come tale può divenire “preda” di se stesso o di un altro cacciatore. A volte, con le proprie tracce poetiche, lascia orme: lo si riconosce idoneo per vivere nell’Universo e potremmo pensare alla parola *paesaggio* come sinonimo di *coscienza*.

5 M. Heidegger, *Sentieri interrotti*, La Nuova Italia, Firenze, 1968.

6 Istituto Liceale “Matilde di Canossa”, Reggio Emilia, studio del dicembre 2010

7 Dario Carinazzi, anni 17.