

DIDATTICA

La lettura del paesaggio storico e i giochi di escursione

di Elena Musci

Ragionare di paesaggio, esplorarlo in quanto oggetto d'indagine scientifica e di mediazione didattica, significa cimentarsi con un concetto complesso e allo stesso tempo sfuggente. Trovare una definizione univoca è cosa ardua: come ricorda Carlo Tosco,

il notevole successo del tema e gli sviluppi suggeriti da discipline molto diverse, nel campo umanistico come in quello scientifico, hanno favorito una proliferazione dei concetti e delle valenze semantiche, che difficilmente possono essere condensati in una sola nozione¹.

Questa pluralità di significati rispecchia la varietà degli studi e la complessità che storicamente si è venuta a delineare rispetto al fenomeno. Essa, inoltre, si lega alla polisemia del termine: il paesaggio è sia la rappresentazione dell'oggetto, sia l'oggetto stesso, e quindi contiene nello stesso tempo forti elementi soggettivi – legati alla prima accezione – e oggettivi, più accentuati nella seconda. Esso, però, nasce dal territorio e da esso prende forma, sia quando lo si considera oggettivamente, sia quando lo si osserva con i filtri sentimentali dell'esperienza artistica. Secondo Quaini è su questa base che possiamo studiarlo, come «una sorta di memoria in cui si registra e si sintetizza la storia dei disegni territoriali degli uomini»². Per lo storico, infatti, il paesaggio è il luogo in cui una società proietta sé stessa e i propri rapporti interni, le dinamiche demografiche ed economiche, gli equilibri sociali, le diverse capacità tecniche e culturali. Si tratta di un fenomeno stratificato, i cui livelli si sono modificati e accumulati nel corso del tempo: in cui il presente interviene sul passato e lo trasforma conservando, talvolta, elementi di origine antropica e naturale. Nello stesso tempo, il paesaggio possiede una forza d'inerzia, cioè conserva le carat-

¹ Carlo Tosco, *Il paesaggio storico*, Laterza, Roma-Bari 2009, p. 3.

² Marcello Quaini, *Attraversare il paesaggio: un percorso metaforico nella pianificazione territoriale*, in *Il senso del paesaggio*, Seminario internazionale (Torino, 7-8 maggio 1998), Politecnico di Torino 1998, p. 191, così in Leonardo Rombai, *Geografia storica dell'Italia. Ambienti, territori, paesaggi*, Le Monnier, Firenze 2002, p. 57.

teristiche più tenaci che ne hanno attraversato la storia: il passato continua ad agire sul presente attraverso le rimanenze materiali e il peso esercitato dalle testimonianze. In questo senso lo storico si trova di fronte a un palinsesto, un libro aperto, da leggere e interpretare attraverso un metodo di studio regressivo, che è possibile sfogliare avvalendosi degli strumenti dello storico o dell'archeologo e facendo riferimento a molteplici fonti. Nei territori si depositano continuamente le tracce delle attività umane: città, case, edifici rurali, muretti a secco, mura, vie, sono segni complessi delle organizzazioni sociali del tempo storico, tracce visibili dell'azione umana. Sono questi che, manifestandosi sul territorio, lo rendono comprensibile come palinsesto e permettono di riconoscere i paesaggi che lo hanno caratterizzato nel tempo. La storia di un dato territorio emerge nel paesaggio attuale attraverso i segni lasciati dall'uomo e dalle sue organizzazioni sociali. In questo senso, il paesaggio contemporaneo è storico perché ha al suo interno tracce del passato, sia che si tratti di edifici sia che si tratti di coltivazioni o di sistemazioni agrarie. Dunque le fonti che consentono di studiare il paesaggio sono quelle che sopravvivono nel territorio e che testimoniano gli assetti passati, ma anche quelle documentarie (atti giuridici, documenti amministrativi, relazioni ufficiali, estimi, catasti), quelle iconografiche (testimonianze cartografiche e artistiche), quelle letterarie (resoconti di viaggi, poesie), e quelle topografiche.

Come conciliare questi presupposti con la mediazione didattica necessaria per un'attività di escursione concepita all'interno del contesto scolastico?

Si tratta di un percorso che prova a coniugare il sapere esperto con la didattica della storia e del territorio, in una dimensione interattiva della comunicazione e didattica patrimoniale. Se si affronta il tema del paesaggio da un punto di vista culturale, il nesso fra questo e il patrimonio emerge quasi con naturalezza, poiché nel primo si concretizzano le esperienze e le aspirazioni di un gruppo sociale, convertendo certi luoghi in determinati significati, in simboli che esprimono idee ed emozioni e che dunque sono la rappresentazione di come è il mondo e di come esso viene conosciuto e visto. Molti paesaggi si dispongono su patrimoni naturali degni di nota e per questo degni anche di essere conservati, sia dal punto di vista estetico che scientifico o ambientale. Lo stesso accade per altri, che presentano emergenze storiche che testimoniano i modi di vita, di lavoro e le idee di una certa società, e accolgono ed esprimono valori materiali come edifici o monumenti, e immateriali come le tradizioni, gli usi, i costumi, oppure le pratiche di coltivazione. Se pensiamo al paesaggio come patrimonio e come scenario delle vicissitudini umane, esso si concretizza in tutti quei luoghi in cui è stretta la relazione fra popolazione e territorio³. Questa consapevolezza ha aiutato le persone a

³ Eugenio Turri, *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Venezia, Marsilio 1998.

sentire con maggiore forza il legame con il luogo e a guardare ad esso, in quanto scenario di vita, con più interesse e curiosità storica, comprendendo che il paesaggio non include solo elementi naturali e culturali di eccezionalità, ma anche i territori della “vita quotidiana”⁴.

Gli obiettivi della didattica del paesaggio e del patrimonio sono ambiziosi: declinare un processo attivo di conoscenza per raggiungere saperi storico-culturali e il potenziamento di valori sociali legati al rispetto e alle identità culturali che permettano ai destinatari di svilupparsi come persone e come cittadini. Per raggiungere questi scopi appare fondamentale centrare l’attività sui fruitori e sui loro bisogni più che sul patrimonio in sé, al fine di individuare quelle modalità comunicative e didattiche più idonee⁵.

Solo una dimensione attiva, in grado di coinvolgere il pubblico anche al di fuori dei tempi limitati della visita e di mettere in relazione la componente ludica con una rigorosa conoscenza storico-sociale, può raggiungere obiettivi così articolati. Si tratta di potenziare il taglio sociale del patrimonio e di sottolineare la sua dimensione di rispecchiamento valoriale, che nella fruizione “disneyana”⁶ del territorio viene, invece, del tutto azzerata. Non sono sufficienti, in quest’ottica, le proposte didattiche e divulgative trasmissive, ma è necessario partire da nuove premesse che sviluppino proposte interattive e partecipative che rendano il paesaggio, nel sentire diffuso, una parte attiva della società. Questo inquadramento teorico e culturale della strumentazione scelta per sperimentare nuove strade di fruizione va coniugato con la complessità della storiografia, dei risultati d’archivio e della ricerca storica in generale attraverso la mediazione didattica.

Un esperimento articolato in questo senso è stato compiuto con il gioco *Giallo murgiano*⁷, un *mystery* ambientato a Castel del Monte, pensato per la conoscenza autonoma del castello federiciano e per l’osservazione e il disvela-

⁴ Alessia De Nardi, *El paisaje como instrumento de intermediación cultural en la escuela*, in *El paisaje en la educación*, numero monografico della rivista «Iber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia», 2010, 65, pp. 27-34.

⁵ Cfr. José María Cuenza López, Myriam Martín Cáceres, *La comunicación del patrimonio desde propuestas de educación no formal e informal*, in Gonzales Parilla, Cuenza López (Eds.), *La musealización del Patrimonio*, Universidad de Huelva publicaciones, Huelva 2009, p. 37.

⁶ Il modello a cui si fa riferimento è quello della *heritage industry* e dei parchi tematici di divertimento, come quelli della Disney, considerati paradigma dei paesaggi della globalizzazione, ovvero una rappresentazione semplificata e infantile della realtà basata sul consumo della storia attraverso la categoria della nostalgia e del fantastico, spesso secondo gli stereotipi propri della narrativa disneyana. Cfr. Simone Cinotto, Marco Mariano (a cura di), *Comunicare il passato: cinema, giornali e libri di testo nella narrazione storica*, L’Harmattan Italia, Torino 2004, p. 27.

⁷ Il gioco contenuto in Elena Musci, *Scoprire e giocare a Castel del Monte*, Adda Editore, Bari 2013. Il libro contiene diverse proposte ludiche per visitare il castello, con obiettivi e pubblici differenti. Gli altri giochi propongono come focus d’indagine la conoscenza della struttura e dei dettagli architettonici del castello in relazione ai cambiamenti delle funzioni dello stesso castello nel corso del tempo.

mento delle tracce storiche presenti nell'Alta Murgia. Negli eventi descritti e da ricostruire sono coinvolti, ai piedi di Castel del Monte, pastori abruzzesi e massari di campo coratini in un fatto di sangue accaduto nel territorio della Locazione di Andria⁸ il 28 gennaio del 1783. Basato sulle carte di un processo conservato presso l'Archivio di Stato di Foggia⁹, il gioco richiede, attraverso dinamiche ludiche, l'attivazione di competenze di tipo storico-geografico articolate. La comparazione fra carte storiche e quelle attuali, fra jazzi ristrutturati e pagliari semidiruti e un glossario del mondo della transumanza, e la ricostruzione della vicenda tramite gli indizi raccolti, consentono di dare vita alla complessità che caratterizzava il mondo, ormai scomparso, della transumanza, di immaginare pastori provenienti da terre allora lontane interagire con chi abitava il territorio e con chi, in nome della Dogana della Mena delle pecore di Puglia, ne amministrava una parte. Il tutto all'ombra di un castello ormai disabitato, ma che restava punto di riferimento per abitanti e forestieri. Questa avventura ludica porta i giocatori a riconoscere questo edificio non solo come un bene monumentale, reperto fossile di un'epoca misteriosa ormai scomparsa, ma come qualcosa di interessante perché dinamico, una struttura vissuta e percepita dalla popolazione come un elemento vivente.

La storia delle indagini sull'omicidio contiene di per sé un mistero appassionante perché le testimonianze non permettono di conoscere con certezza l'autore del reato, e durante l'indagine lo stesso ufficiale della dogana si vede costretto ad ammettere smentite clamorose di quanto sembrava ormai dato per certo e il perdurare di sospetti mai sopiti per intero.

La cartografia storica, l'attuale IGM che presenta ancora i toponimi corrispondenti alle poste e masserie di fine Settecento, e la vista che si gode da Castel del Monte ricca di inerzie e tracce legate al mondo della transumanza, sono la strumentazione perfetta per proporre uno studio alternativo, ma proceduralmente e contenutisticamente scientifico, del paesaggio storico dell'Alta Murgia.

In questo gioco escursione¹⁰, i materiali invitano subito i fruitori a calarsi in un contesto storico e sociale ben preciso: un disegno realizzato da Edward

⁸ Una delle locazioni in cui era suddiviso il tavoliere ai tempi della transumanza fra Abruzzo e Puglia, istituzionalizzata dalla Regia Dogana della Mena delle pecore di Puglia, creata da Alfonso I d'Aragona nel 1447. Le locazioni erano grandi terreni di proprietà del fisco regio in cui i pastori si sistemavano in inverno con i propri animali.

⁹ ASF, Dogana, s. IX, b. 81, fasc. 1517.

¹⁰ Sui giochi escursione si veda Elena Musci, *Il laboratorio con i giochi didattici*, in Paolo Bernardi, Francesco Monducci (a cura di), *Insegnare storia. Guida alla didattica del laboratorio storico*, Utet Università, Torino 2012, pp. 281-296; Antonio Brusa, Rossella Andreassi, Marco Cecalupo, *Come evitare una visita guidata e godersi un bene storico*, in Atti del convegno *La valenza dei beni culturali*, Ravenna 21 maggio 1999, Associazione Ingegneri e Architetti della Provincia di Ravenna, Ravenna 2000.

Lear¹¹ a metà del diciannovesimo secolo in cui è presente una scena pastorale ai piedi del castello e un testo che si immagina redatto in prima persona dalla vittima contenente alcuni particolari della vita dei pastori in queste terre, così come raccontati nelle carte del processo, costituiscono un primo approccio visivo e narrativo con il mondo che si vuole indagare.

Successivamente, il gioco procede per tappe: i giocatori visitano il castello alla loro ricerca e con l'intento di disvelarne gli indizi nascosti, poiché ognuna di esse consente di conoscere una parte del mistero. Alcune sono centrate sulla conoscenza del castello e dei suoi elementi architettonici: per esempio, la chiave di volta che tradizionalmente viene definita "a fauno", poiché decorata con grappoli d'uva e foglie di vite fra i capelli è stata inserita nel gioco per fornire indizi sul mestiere di colui che viene accusato e rinchiuso in carcere.

Altre, invece, si riferiscono alla cartografia storica: un'altra chiave di volta, per esempio, è decorata con testine umane. Sulla rappresentazione della locazione di Andria del 1686 dell'Atlante di Antonio e Nunzio Michele¹² i giocatori devono individuare, contando il numero delle poste corrispondenti al numero delle testine, la posta al cui confine si trova la masseria dell'accusato, prendendo dimestichezza con questa particolare rappresentazione del territorio.

Altre tappe ancora riguardano direttamente il paesaggio del castello: guardando le campagne circostanti, ad Ovest dell'edificio, i giocatori scorgono uno jazz ristrutturato. Il confronto con il glossario relativo al mondo della transumanza permette di riconoscerlo come struttura legata all'economia pastorale e dunque di metterlo in relazione con il mestiere della vittima.

Nella fase conclusiva del gioco, i partecipanti, per scoprire l'arma del delitto devono unire fra di loro, su una immagine ortofoto, i toponimi corrispondenti alle poste citate negli atti del processo e nel gioco. Questo semplice esercizio è volto a far comprendere come anche i toponimi siano uno strumento di conoscenza.

Rispetto al tema del paesaggio storico, questo gioco consente di percepire il paesaggio che si dispiega sotto gli occhi dei visitatori come il risultato dell'interazione di differenti realtà paesaggistiche ospitate da uno stesso territorio. Nello stesso tempo, apparirà chiaro come esse si siano condizionate fra di loro e come le ultime siano state influenzate da quelle precedenti e contemporaneamente le abbiano rielaborate. L'ambientazione storica, il riconoscimento e la scoperta dei ruoli che agivano sul territorio portano a "toccare con mano"

¹¹ *Castel del Monte*, in Edward Lear, *Journals of a landscape painter in Calabria, &c.*, Richard Bentley, New Burlington street, London 1852, Printed by Hullmandel Wahan. Allegato n. 6.

¹² Antonio e Nunzio Michele, *Atlante delle Locazioni della dogana delle pecore di Foggia*, Capone, Cavallino 1984.

come l'uomo, in base ad esigenze economiche e sociali dipendenti dal contesto storico, plasmò il territorio modificando e rielaborando le forme ambientali e insediative precedenti.

Da un punto di vista metodologico, il gioco vuole creare la consapevolezza di come nel paesaggio restino le tracce di questi elementi passati, e intende favorire l'acquisizione di uno sguardo profondo, capace di cogliere l'esistenza di stratificazioni differenti. Da un punto di vista dell'educazione patrimoniale, esso vuole contribuire a costruire nei giocatori la consapevolezza che coloro che "possiedono" un bene culturale e paesaggistico non ne sono i padroni assoluti, ma piuttosto ne sono i gestori passeggeri, così come lo sono stati gli uomini del passato e lo saranno quelli del futuro. Per prendersi cura del paesaggio, del patrimonio e di ciò che lo circonda in generale, l'uomo deve però saper vedere ciò che rischia di distruggere. Questa dimensione di responsabilità, questo compito etico è evidente solo per coloro che sono in grado di cogliere la trama spazio-temporale in cui l'uomo è immerso. Come dice Antonio Brusa¹³, solo se il soggetto "vede", quel determinato oggetto diventa patrimonio.

In questa prospettiva, anche l'approccio con la rappresentazione cartografica non viene trascurato, ma essa è funzionale a individuare gli attori che interagiscono in luoghi soggetti a regole e che in virtù di questo producono reti di relazioni complesse, processi di trasformazione e conflitti. Se i risultati auspicati saranno raggiunti, alla fine del gioco i partecipanti avranno la consapevolezza di come il paesaggio sia un oggetto di cui prendersi cura, vivo, problematico, stratificato, denso di significati spesso discordanti, patrimonio di tutti, nessuno escluso.

¹³ Antonio Brusa, *Paesaggio e patrimonio, fra ricerca, formazione e cittadinanza*, in *Il paesaggio agrario italiano. Protostorico e antico. Storia e didattica*. Summer school Emilio Sereni (26-30 agosto 2009), «Quaderni» Ist. Alcide Cervi 2010, 6, pp. 19-20.