

# PANEL 1

## *Storia all'aria aperta: come studiare la Seconda guerra mondiale sul campo*

PANEL COORDINATO DA **MIRCO CARRATTIERI**

(UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA E REGGIO EMILIA)

---

### ABSTRACT

Una delle definizioni originarie di Public History richiama il “fare storia fuori dalle sedi accademiche”. Tra le pratiche di PH molte non solo escono dalle aule universitarie, ma si svolgono proprio all’aperto, valorizzando i luoghi di memoria, ma anche la dimensione della slow history. Negli ultimi anni anche in Italia sono fiorite esperienze significative in questo settore, dalle rievocazioni ai Larp. In questo panel ci proponiamo di esporne alcune, che riguardano nello specifico la Seconda guerra mondiale, mettendo a confronto diversi format già sperimentati con successo a livello nazionale e internazionale.

Il tradizionale trekking storico verrà esaminato in due modalità: quella delle passeggiate urbane, messa in pratica da vari soggetti sul territorio; e quella dei sentieri di montagna, sia nella versione italiana degli istituti storici che in quella internazionale di Liberation Route. Una rielaborazione, che fonde la dimensione del camminare con quella della living history, è costituita dal “diorama vivente”, concepito e realizzato da Massimo Turchi. Lui ci porterà quindi sulla Linea Gotica per scoprirne i luoghi, ma anche incontrare personaggi realmente esistiti, interpretati da operatori addestrati. Esploreremo infine il mondo del gioco dal vivo, attraverso la pratica dell’Urban Game, messa a punto di recente dal gruppo Pop History, con due esperienze significative tra Modena e Milano.

L’obiettivo è confrontare questi diversi format per capire a quali pubblici si rivolgano e con quali obiettivi; quali aspetti della guerra siano atti a far conoscere; quale sia il ruolo specifico dello storico nella loro elaborazione e svolgimento (e quale quello di altre professionalità); quali i materiali e supporti richiesti.

## *Sulle orme della storia. Il Trekking urbano come pratica di Public History*

**MIRCO CARRATTIERI** (UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA E REGGIO EMILIA)

---

Fare storia on foot è un modo per viverla in maniera immersiva, percorrendo i luoghi originari delle vicende, cercandone le tracce materiali, riscoprendone i segni di memoria. In alcuni casi si tratta di tracciati effettivamente percorsi dagli attori dell'epoca; in altri di collegamenti ex post tra emergenze significative. Ma il luogo di per sé comunque non parla: da qui la necessità della guida del public historian, che utilizza supporti analogici (cartine, documenti) o digitali (audioguide, app).

Il trekking storico consente inoltre una pratica collettiva e dinamica, che unisce all'obiettivo informativo quello formativo e ricreativo.

In particolare molteplici sono le esperienze già sperimentate con successo sulle tracce della Seconda guerra mondiale, per iniziativa di soggetti anche molto diversi tra loro: agenzie di viaggi, gruppi escursionistici, associazioni locali.

Il mio intervento cerca di mostrare le specificità delle proposte più propriamente storiche, elaborate e realizzate negli ultimi vent'anni per lo più dagli Istituti storici della Resistenza della Rete Parri e dai luoghi di memoria riuniti nell'associazione Paesaggi della Memoria. In questa sede mi soffermerò soprattutto sulle esperienze di trekking urbano, che rappresentano modalità nuove e peculiari di visitare una città, combinando spazio e tempo. Ricorderò le esperienze pionieristiche svolte in grandi centri come Roma, Milano e Torino; il lavoro della rete degli istituti storici emiliano-romagnoli per il progetto ResistenzamAPPe; e alcuni esempi pionieristici in altre località, anche all'estero.

## *I “Sentieri della Liberazione” di Liberation Route*

**CARLO PUDDU** (LIBERATION ROUTE ITALIA)

---

Questo ambizioso progetto mira a creare e collegare un itinerario che si estende per quasi 1500 chilometri lungo il percorso della liberazione dell'Italia dal regime fascista e

dall'occupazione nazista. I “Sentieri della Liberazione” in Italia sono sviluppati di concerto e con il sostegno della Fondazione Liberation Route Europe, un'iniziativa culturale certificata dal Consiglio d'Europa, che traccia il percorso delle forze alleate attraverso nove paesi europei dal 1940 al 1945.

L'obiettivo è la valorizzazione, il collegamento e la promozione di un sistema di sentieri escursionistici e culturali legati all'avanzamento delle forze alleate e alla lotta di resistenza. Una volta completato, il percorso italiano di 1500 chilometri si collegherà alla rete di sentieri già esistenti della Liberation Route Europe, che attraversa nove paesi dell'UE lungo il cammino verso la libertà.

Cureremo itinerari specifici e risorse di accompagnamento per l'esplorazione indipendente, tra i quali i marcatori chiamati “Vettori della memoria”, disegnati dall'architetto Daniel Libeskind. Essi indicheranno e rimanderanno a luoghi, eventi e persone significativi lungo il percorso di liberazione.

## *Il “diorama vivente” tra educazione e animazione dei luoghi della memoria*

**MASSIMO TURCHI** (PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE LINEA GOTICA - OFFICINA DELLA MEMORIA)

---

Ascoltare, osservare, riflettere e pensare: questo è quello che abbiamo fatto nel 2002, in occasione di un convegno in cui abbiamo invitato reduci americani, tedeschi e partigiani a parlare delle loro esperienze personali, vissute sulla Linea Gotica durante il secondo conflitto mondiale. Da spettatori privilegiati, abbiamo potuto osservare le dinamiche, per noi inedite, tra persone e gruppi, a quasi sessant'anni di distanza. In particolare ci ha colpito il riserbo estremo tenuto da alcuni protagonisti verso la propria famiglia fino a quella data.

La prima domanda che ci siamo posti è stata: come possiamo restituire alle nuove generazioni quell'esperienza, per certi versi unica, che noi stessi avevamo avuto il privilegio di vivere? È nata così l'idea del “diorama vivente”, una metodologia didattica che usa la narrazione biografica di personaggi di tutte le parti in conflitto, interpretati da ricercatori storici. Essa definisce e ricostruisce un preciso episodio, legato a una data e ad un luogo della memoria, col fine di stimolare nel pubblico (col quale gli interpreti interagiscono)

una partecipazione attiva ed emozionale ai fatti e alla complessità della guerra. Quando i personaggi, vestiti con le uniformi d'epoca – che sono il mezzo per catturare l'attenzione dei partecipanti – entrano in scena, ovvero incontrano il pubblico, non c'è azione; essi si limitano a narrare la propria vicenda personale e rispondono alle domande delle persone. Di solito si presentano in azione di pattuglia o di difesa della postazione, ma mai di battaglia o di scontro; e sono suddivisi in due o più gruppi omogenei, gli uni celati alla vista degli altri.

Tra gli obiettivi del progetto ricordiamo i principali: rompere la dicotomia buoni vs. cattivi; suscitare domande più che fornire risposte; capire come la guerra cambia le persone e come questo cambiamento influenza i rapporti all'interno della famiglia.

## *Esperienze a confronto: l'urban game come pratica di Public History urbana*

**GIORGIO UBERTI** (RICERCATORE FREELANCE E PUBLIC HISTORIAN)

---

Sono gli ultimi mesi della seconda guerra mondiale, gli Alleati stanno avanzando lungo la penisola, mentre la sconfitta fascista e tedesca si paventa come un destino implacabile. Eppure, le carte sono ancora in gioco: impietosi arresti, efferate rappresaglie, riunioni clandestine, fame e miseria rendono sempre più drammatico quel periodo. Ma è possibile riviverlo nel contesto attuale?

La staffetta Irma a Modena e Ferruccio Parri a Milano, un personaggio di finzione ma verosimile e uno storico: negli urban game proposti da PopHistory, questi due fili narrativi consentono di calarsi nella storia e viverla con immedesimazione ripercorrendo luoghi della città che spesso non lasciano traccia di questi vissuti.

L'urban game, un “gioco dal vivo che si realizza usando l'ambiente urbano come terreno di gioco”, consiste in un location-based game i cui partecipanti di volta in volta devono superare delle prove e seguire un itinerario lungo diversi luoghi significativi per storia o per memoria, usando documenti ma anche interagendo con monumenti. A differenza di trekking e visite guidate, l'urban game prevede un più alto grado di coinvolgimento dei partecipanti e l'utilizzo di mezzi e fonti diverse per la costruzione di una propria interpretazione storica. Si tratta di una modalità di divulgazione storica attiva e partecipata, rivolta alla scoperta di qualcosa di nuovo, anche grazie alla condivisione dei materiali.

L'urban game, grazie al superamento di prove e alla necessità di “vivere il luogo”, consente di osservarlo dal proprio punto di vista prima di offrire spiegazioni e conoscenze; e offre quindi un'interazione maggiore tra il luogo e i visitatori/giocatori. Tale metodologia di Public History conduce alla riscoperta di luoghi famosi della città: luoghi-evento (che ricordano avvenimenti realmente accaduti), luoghi-simbolo (che rappresentano temi importanti), luoghi di memoria e luoghi legati a biografie. Valorizzando il patrimonio urbanistico, architettonico e storico.