

PANEL 13A

RISORGIMENTO ALLA PROVA DELLA PUBLIC HISTORY.

Coordinatrice\Chair: Aurora Savelli (Università di Napoli L'Orientale)

Parole chiave: Risorgimento, giochi da tavolo, rievocazioni storiche, musei

In una pubblicazione su Tito Speri (mentre si scrive in corso di stampa) promossa da Fondazione Brescia Musei si ricorda il contributo dato da “una nuova generazione di studiose e di studiosi del Risorgimento che hanno traghettato la storia risorgimentale da una prospettiva perlopiù apologetica ed evenemenziale a un piano di lettura aggiornato, capace di intercettare gli stimoli critici provenienti da discipline anche molto diversificate tra di loro”. E si riconosce il contributo metodologico offerto dalle Digital Humanities e dalla Public History.

Nel contesto delle Conferenze nazionali AIPH il tema è stato discusso in *Raccontare il Risorgimento oggi tra didattica, divulgazione e Public History*, giornata di studio organizzata dalla Domus mazziniana di Pisa nell'ambito della seconda Conferenza e nel panel *Expo Risorgimento. 150° Mostre e Musei*, coord. G. Brevetti, in AIPH 2019 - Book of Abstract, ©2020 AIPH.

Una pluralità di esperienze, a partire dal revival, come lo definisce Balzani, innescato dalle celebrazioni del 150° dell'Unità d'Italia, hanno profondamente innovato la narrazione del processo risorgimentale. Si pensi all'introduzione di apparati multimediali nel Museo della Repubblica Romana e della memoria garibaldina o al Museo del Risorgimento di Brescia (l'ultimo nato, la cui guida è in corso di stampa); ad esperienze immersive al Museo del Risorgimento di Lucca; a modalità di fruizione che mirano al coinvolgimento attivo del pubblico per esempio al Museo Civico multimediale di Padula, i cui visitatori partecipano ad un processo immaginario a Carlo Pisacane.

Con questo panel si intende proseguire - insieme al gruppo dell'Università di Napoli L'Orientale coinvolto nella terza comunicazione e con l'auspicabile sostegno di AIPH - una riflessione ampia sulle innovazioni introdotte nel racconto del Risorgimento. Non si tratterà solo di tenere in conto la pur ragguardevole rete museale, ma di allargare lo sguardo a un complesso di realtà monumentali che stanno uscendo dall'oblio per essere immesse in un processo di patrimonializzazione e di valorizzazione dei luoghi; in più, occorrerà mettere in dialogo fra loro modalità di narrazione tradizionalmente trattate a sé, sia nelle conferenze nazionali AIPH con panel specifici, sia in altre occasioni di approfondimento e di studio (il riferimento qui è in particolare alla rievocazione storica e al mondo dei game).

Sono 'risorgimenti' differenti per territori e momenti storici quelli accolti in questo panel: il 1848 napoletano raccontato attraverso un gioco da tavolo che porta il Risorgimento nelle scuole; la seconda guerra d'indipendenza al centro delle attività di una Associazione di rievocatori costituitasi intorno agli Ossari di San Martino e Solferino;

memorie garibaldine (1860) intorno alle quali costituire una rete di luoghi chiamata non solo a portare una memoria ‘appartata’ al centro dell’attenzione e della consapevolezza collettiva, ma a sfidare la forte presa del discorso neoborbonico.

Risorgimento to the test of Public History.

Keywords: Risorgimento, boardgames, re-enactment, museums

A publication on Tito Speri (at the time of going to press) promoted by the Fondazione Brescia Musei recalls the contribution made by “a new generation of researchers and experts on the Risorgimento who have moved the history of the Risorgimento from a mostly apologetic and eventemental perspective to an up-to-date interpretation approach”. In this publication the methodological contribution offered by the Digital Humanities and Public History is recognised (Valseriati 2024).

In the context of the AIPH National Conferences, the theme was discussed in *Raccontare il Risorgimento oggi tra didattica, divulgazione e Public History*, a workshop organised by the Domus mazziniana (Pisa) in the framework of the Second Conference and in the panel *Expo Risorgimento. 150th Exhibitions and Museums*, coord. G. Brevetti, in AIPH 2019 - Book of Abstracts, ©2020 AIPH.

A plurality of initiatives, starting from the revival, as Balzani defines it, triggered by the celebrations of the 150th anniversary of the Unification of Italy, have profoundly innovated the narration of the Risorgimento process. One thinks of the introduction of multimedia devices in the Museum of the Roman Republic and Garibaldi’s memory or at the Museum of the Risorgimento in Brescia (the latest one, whose guidebook is currently being printed); of immersive experiences at the Museum of the Risorgimento in Lucca; of user experiences that aim to actively involve the public, for example at the multimedia Civic Museum in Padula, where visitors take part in an imaginary trial of Carlo Pisacane

With this panel we intend to continue - together with the group of the University of Naples L’Orientale involved in the third communication and with the hoped-for support of AIPH - a broad reflection on the innovations introduced in the Risorgimento narrative. It will not only be a question of taking into account the museum network, but also a complex of monumental realities that are emerging from oblivion to be included in a process of heritage and place valorisation; in addition, it will be necessary to bring into dialogue with each other modes of narration traditionally treated separately, both at national AIPH conferences with specific panels, and on other occasions of in-depth study and study (the reference here is in particular to historical re-enactment and the world of games).

In the panel proposed here there are ‘risorgimenti’ that differ in terms of territories and historical moments: the Neapolitan 1848 recounted through a board game that brings the Risorgimento into schools; the Second War of Independence at the centre of the activities of an Association of re-enactors set up around the Ossuaries of San Martino and Solferino;

only to bring a 'hidden' memory to the centre of attention and collective awareness, but to challenge the strong hold of the neo-Bourbon discourse.

Michele Lacriola (Università di Siena e Associazione Pinte di Storia), Un'esperienza di gioco non lineare. Raccontare il 1848 a Napoli attraverso un GdR.

Il 1848, anno di rivoluzioni in tutta Europa, segna un punto di svolta nella storia contemporanea. Particolarmente significativo è il contesto napoletano, dove gli eventi hanno una coloritura particolare dovuta alla complessità sociopolitica del Regno delle Due Sicilie. Questo intervento propone un approccio ludico per l'insegnamento di questo periodo storico nelle scuole, utilizzando un gioco di ruolo (GdR) con scelte multiple. L'obiettivo è di fornire agli studenti una comprensione più profonda e coinvolgente degli eventi storici attraverso l'immersione in scenari basati su fatti reali e decisioni morali complesse.

Il gioco, intitolato "1848: Le scelte di Napoli", permette agli studenti di assumere il ruolo di diversi cittadini comuni, ognuno con un proprio background e una propria prospettiva sugli eventi. Attraverso una serie di scenari interattivi e scelte multiple, gli studenti si trovano ad affrontare dilemmi etici e strategici che riflettono le sfide reali di quel periodo. Il gioco si sviluppa in modo non lineare, con le scelte dei giocatori che influenzano il corso degli eventi e portano a diversi esiti storici possibili. Questo tipo di approccio non solo migliora l'interesse e la partecipazione degli studenti, ma fornisce anche una comprensione più sfumata e multilivello degli eventi storici. Attraverso la simulazione e l'interazione, gli studenti sono in grado di vivere la storia in modo attivo, sviluppando al contempo abilità di pensiero critico e consapevolezza storica.

L'uso di un GdR in ambito educativo offre diversi vantaggi. In primo luogo, aumenta l'engagement degli studenti, rendendo l'apprendimento più attivo e coinvolgente. Inoltre, permette di esplorare la complessità degli eventi storici in modo più efficace rispetto ai metodi didattici tradizionali. Gli studenti sono stimolati a pensare in modo critico, a valutare le conseguenze delle loro scelte e a comprendere le diverse prospettive e motivazioni dei personaggi coinvolti. Per garantire l'accuratezza e la qualità del gioco, è stato necessario adottare un metodo di lavoro che tenesse conto delle dinamiche di gioco (in modo che fosse godibile a livello ludico), applicate però ad un'ampia ricerca storica, basata sulla più aggiornata bibliografia scientifica. Gli scenari sono stati sviluppati partendo da una base storica assolutamente fedele alle conoscenze storiche, ma che permettesse una certa flessibilità narrativa in modo da coinvolgere gli studenti all'interno di dinamiche di gioco che assicurassero piena libertà d'azione, portandoli a rigiocarci più volte per scoprire i diversi scenari e finali. Il gioco è stato poi acquistato da diverse classi, ricevendo feedback positivi sia dagli studenti che dagli insegnanti per il suo approccio innovativo e la sua efficacia educativa.

A Non-Linear Gaming Experience. Narrating 1848 in Naples through an RPG.

The year 1848, a year of revolutions across Europe, marks a turning point in contemporary history. Particularly significant is the Neapolitan context, where the events took on a unique color due to the socio-political complexity of the Kingdom of the Two Sicilies. This initiative proposes a playful approach to teaching this historical period in schools, utilizing a role-playing game (RPG) with multiple choices. The goal is to provide students with a deeper and more engaging understanding of historical events through immersion in scenarios based on real facts and complex moral decisions.

The game, titled '1848: The Choices of Naples', allows students to take on the role of various ordinary citizens, each with their own background and perspective on the events. Through a series of interactive scenarios and multiple choices, students are faced with ethical and strategic dilemmas that reflect the real challenges of that period. The game develops in a non-linear fashion, with the players' choices influencing the course of events and leading to various possible historical outcomes. This type of approach not only improves student interest and participation but also provides a more nuanced and multi-level understanding of historical events. Through simulation and interaction, students are able to actively experience history, while simultaneously developing critical thinking skills and historical awareness.

The use of an RPG in an educational context offers several advantages. Firstly, it increases student engagement, making learning more active and engaging. Additionally, it allows for a more effective exploration of the complexity of historical events compared to traditional teaching methods.

Students are encouraged to think critically, to evaluate the consequences of their choices, and to understand the different perspectives and motivations of the characters involved. To ensure the accuracy and quality of the game, it was necessary to adopt a working method that took into account game dynamics (so that it was enjoyable on a playful level), applied to extensive historical research, based on the most up-to-date scientific bibliography. The scenarios were developed from a historical base that was absolutely faithful to historical knowledge, but which allowed for a certain narrative flexibility in order to engage students within game dynamics that ensured complete freedom of action, leading them to play it multiple times to discover the different scenarios and endings. The game was then purchased by several classes, receiving positive feedback from both students and teachers for its innovative approach and educational effectiveness.

Fabio Bassanetti (Università di Verona e Associazione Vivere il Risorgimento), Elisa Zanola (Università di Verona e Associazione Vivere il Risorgimento), Reenactment e living history: nei panni della Storia.

Con rievocazione storica risorgimentale si intende un evento, a carattere pubblico o privato, utile al racconto dei fatti civili e militari accaduti nel corso del XIX secolo che hanno contribuito alla formazione dell'Unità italiana e dell'immaginario legato ad essa.

Il rievocatore storico è l'attore sociale principale per la realizzazione di questa interpretazione collettiva, di questa mise-en-scène del passato, che include elementi di ricerca storica, teatralizzazione museale, fine sartoria, attraverso l'utilizzo di uniformi ed abiti storici filologicamente ricreati, lo studio della storia militare e delle armi dell'Ottocento ed elementi connessi all'arte figurativa: come grandi tele, tableau vivant, da cui riemergono i protagonisti del Risorgimento. La rievocazione comprende anche lo studio biografico delle figure chiave dell'Ottocento, consentendo la riscoperta di personaggi femminili, come vivandiere, letterate ed intellettuali, che contribuirono attivamente al processo risorgimentale.

Non solo storia, ma anche tecnica: l'utilizzo di repliche o originali di armi e dotazioni militari, permette un approfondimento tecnico sui sistemi ad avancarica, affinato dalla conoscenza dei regolamenti e da veri e propri addestramenti, ricavati da giornali militari dell'epoca.

Il potenziale per la divulgazione storica è elevatissimo: lo studio accurato delle fonti, l'abilità degli artigiani della Storia nella ricostruzione di uniformi ed equipaggiamenti ed anche la natura spettacolare degli eventi, permette l'avvicinamento di un ampio ventaglio di pubblico, che può immergersi così in maniera interattiva nella storia.

L'Associazione storico culturale "Vivere il Risorgimento APS", attiva sul territorio dell'Alto Mantovano dal 2009, tratta la rievocazione storica militare proprio nei luoghi chiave della Seconda Guerra di Indipendenza, come San Martino e Solferino, avvalendosi anche di relazioni con enti museali e territoriali come la Società Solferino e San Martino (ente morale nato nel 1870 che custodisce gli ossari, le torri ed i musei della battaglia). "Vivere il Risorgimento" collabora anche con il MUDRI (Museo diffuso del Risorgimento), a cui è iscritta.

Grazie allo studio dei reperti della battaglia, delle fonti storiche, iconografiche e fotografiche, l'Associazione è impegnata nella realizzazione di percorsi divulgativi presso istituzioni territoriali e scolastiche e nella realizzazione di diversi eventi rievocativi come "Il Tricolore di Padenghe", sulle vicende dei moti del 1848, e la grande Rievocazione di San Martino e Solferino, in collaborazione con l'omonima Società.

Reenactment and living history: as history.

The historical re-enactment of the Risorgimento is the collection of events of a public or private nature useful for the story of the civil and military events that occurred during the nineteenth century that contributed to the formation of the Italian Unity and the imagination related to it.

The historical reenactor is the main social actor for the realization of this collective interpretation, of this great "mise-en-scène" of the past, which includes elements of historical research, museum theatricalization, fine tailoring, through the use of uniforms and historical clothes philologically recreated, the study of military history and weapons of the nineteenth century and elements related to figurative art: as large canvases, tableau vivant, from which the protagonists of the Risorgimento re-emerge.

The re-enactment also includes the biographical study of the key figures of the nineteenth century, also allowing the rediscovery of female characters, such as Vivandiere, writers and intellectuals, who actively contributed to the Risorgimento process.

Not only history, but also technique: the use of replicas or original weapons and military equipment, allows a technical study on muzzle loading systems, refined by the knowledge of regulations and real training, derived from military newspapers of the time.

The potential for historical dissemination is very high: the careful study of the sources, the skill of the artisans of history in the reconstruction of uniforms and equipment and also the spectacular nature of the events, allows the approach of a wide range of audience that can immerse themselves in an interactive way in history.

The Historical-cultural Association Vivere il Risorgimento APS, active in the territory at north of Mantua since 2009, deals with the historical military re-enactment in the key places of the Second War of Independence, such as San Martino and Solferino, also making use of relations with museums and territorial bodies such as the Solferino Society and San Martino (institution founded in 1870 that houses the ossuaries, towers and museums of the battle). Vivere il Risorgimento also collaborates with the MUDRI (widespread museum of Risorgimento), which is registered.

Thanks to the study of the findings of the battle, the historical sources, iconographic and photographic, the Association is engaged in the realization of educational and educational programs at local institutions and in the realization of different events reminiscent of such "The Tricolore of Padenghe", about the events of the 1848 uprising, and the great Re-enactment of San Martino and Solferino, in collaboration with the homonymous Society.

Luigi Mascilli Migliorini (Università degli Studi di Napoli “L’Orientale”), Viviana Mellone (Università degli Studi di Napoli “L’Orientale”), Antonio D’Onofrio (Università di Napoli L’Orientale – Université Côte d’Azur), La memoria elusa. Reti e itinerari garibaldini in Terra di Lavoro.

Intorno al progetto di rinnovamento del Museo garibaldino e risorgimentale di Santa Maria Capua Vetere si è sviluppato un progetto più vasto di costruzione di una rete di “luoghi della memoria garibaldina”, con l’obiettivo di recuperare forme identitarie delle comunità investite in un contesto che negli ultimi decenni è stato, al contrario, largamente occupato dal discorso pubblico che, per brevità, definiamo neo-borbonico.

Si tratta di un disegno e di un recupero la cui importanza non va sottovalutata in chiave di una riscrittura di storia pubblica, sia perché, per un verso, non si presenta come una “memoria nascosta”, ma piuttosto come una “memoria elusa”, un forte ancoraggio storico, cioè, appartenente pure alle tradizioni delle comunità locali, ma della cui importanza su piani più impegnativi si è ormai persa traccia. Una memoria di dimensione nazionale, quale è quella legata all’ottobre 1860, quando Garibaldi fronteggia le truppe borboniche nella decisiva battaglia del Volturno (1-2 ottobre) e quando (26 ottobre) avviene l’incontro cosiddetto di Teano, che progressivamente ha ridotto i margini della sua presenza, la modernità delle sue forme comunicative, limitandosi a retorica locale.

Il progetto parte, dunque, con il sostegno delle istituzioni locali (i comuni di Capua, Santa Maria Capua Vetere, Castel Morrone, Caserta, Maddaloni, Caiazzo, Vairano Patenora, Teano e la Regione Campania) e le relative istituzioni scolastiche e associative. Si tratta di un territorio assai vasto (circa 40 chilometri) ma reso omogeneo da due assi comunicativi: il tracciato della via Appia (ancora oggi sostanzialmente sovrapponibile a quello della via romana) e il corso del fiume Volturno. Un’area fortemente segnata dall’esperienza garibaldina e risorgimentale anche nei suoi toponimi – Santa Maria Maggiore diventa Santa Maria Capua Vetere proprio a seguito dell’esperienza risorgimentale, ricordando i fasti dell’antica città romana; Calvi Risorta aggiunge al suo nome originario (Calvi) un aggettivo quanto mai significativo – così come nella memoria diffusa e collettiva ancora fortemente presente – nei comuni di Vairano Patenora e Teano sono numerosi i monumenti relativi allo “storico incontro” e le celebrazioni continuano ogni anno, con il coinvolgimento di istituzioni, scuole, associazioni e, ovviamente, delle comunità locali.

Appare, dunque, evidente come il nodo centrale di questa memoria non sia quella di una sua percezione, quanto, piuttosto, di una sua elusione, un tenersi appartata. Un’elusione che strumenti di Public History appaiono in grado di riportare al centro dell’attenzione e della consapevolezza collettiva, anche tenendo conto di una complessità storica non indifferente. Si tratta, insomma, di ridare coscienza ad una comunità di non

possedere unicamente una memoria locale, ma di essere una parte, tutt'altro che secondaria, di una decisiva memoria nazionale.

La rete che si va costruendo ha l'obiettivo di unire questi luoghi della memoria Garibaldina, delineando così la memoria di un "Risorgimento in Comune", nella duplice accezione di comunione di valori ed esperienze e di istituzione locale. Il racconto dell'esperienza rappresenta la vera sfida, con la costruzione di una narrazione di qualità legata ad efficaci strumenti comunicativi: dalla creazione di percorsi comuni alla realizzazione di una cartellonistica direttamente riconoscibile, legata a una app (e sito web) che, attraverso QR-code, possa aiutare visitatori, appassionati, curiosi e – non bisogna sottovalutarlo – residenti a una scoperta e riscoperta dei luoghi.

Il punto di riferimento e di congiunzione della rete è rappresentato in questa fase – come si accennava all'inizio – dal nuovo allestimento del Museo garibaldino e risorgimentale di Santa Maria Capua Vetere. Qui appare particolarmente evidente la nozione di una memoria non assente ma elusa, perché i nuovi percorsi espositivi, così come le sale didattiche destinate ad utilizzi interattivi sono, in senso proprio, una decostruzione-ricostruzione di materiali già presenti, che parleranno però un linguaggio diverso e avranno fruitori diversi – nuove generazioni, ceti differenziati, attenzioni di genere – da quelli che la polvere, per dir così, della narrazione risorgimentale aveva depositato, invecchiando nel tempo, sui materiali a disposizione.

Avoided memory. Garibaldi networks and itineraries in Terra di Lavoro.

Around the renovation project of the Garibaldi and Risorgimento Museum of Santa Maria Capua Vetere, a broader project has been developed for the construction of a network of "places of Garibaldian memory", with the aim of recovering forms of identity of the communities invested in a context that in recent decades has been largely occupied by public discourse which, for brevity's sake, we define as neo-Bourbon.

It is a design and a recovery whose importance should not be underestimated in terms of a rewriting of public history, both because, on the one hand, it does not present itself as a "hidden memory", but rather as an "avoided memory", a strong historical anchor belonging to the traditions of local communities, but whose importance on more demanding levels has now been lost.

A memory of national dimension – such as that linked to October 1860, when Garibaldi faced the Bourbon troops in the decisive battle of Volturno (1st-2nd October) and when the so-called "Handshake of Teano" occurred (26th October) – which progressively reduced the margins of its presence, the modernity of its communicative forms, limiting itself to local rhetoric.

The project therefore starts with the support of local institutions (the municipalities of Capua, Santa Maria Capua Vetere, Castel Morrone, Caserta, Maddaloni, Caiazzo, Vairano Patenora, Teano and the Campania Region) and the related educational and associative institutions. It is a very vast territory (about 40 kilometres) but made homogeneous by two

communication axes: the route of the Appian Way (still substantially comparable to that of the Roman road) and the course of the Volturno river.

An area strongly marked by the experience of Garibaldi and Risorgimento also in its toponyms – Santa Maria Maggiore becomes Santa Maria Capua Vetere following the Risorgimento experience, recalling the splendor of the ancient Roman city; Calvi Risorta adds to its original name (Calvi) a very significant adjective – as well as in the widespread and collective memory still strongly present – in the municipalities of Vairano Patenora and Teano there are numerous monuments relating to the “historic handshake” and the celebrations take place every year, with the involvement of communities, institutions, schools and associations.

It therefore appears evident that the central crux of this memory is not that of its perception, but rather its avoidance, its keeping apart. An evasion that Public History tools may be capable of bringing back to the centre of attention and collective awareness, also taking into account a considerable historical complexity. In short, it is about restoring awareness to a community not only possessing a local memory, but being part of a decisive national memory, which is anything but secondary.

The network that is being built has the aim of connecting these places of Garibaldian memory, thus outlining the memory of a “Risorgimento in Comune”, in the dual meaning of communion of values and experiences and of local institution. The story of the experience represents the real challenge, with the construction of a quality narrative linked to effective communication tools: from the creation of common routes to the creation of directly recognizable signage, linked to an app (and website) which, through QR-code, can help visitors, enthusiasts, the curious and – it should not be underestimated – residents to discover and rediscover places.

The point of reference and conjunction of the network is represented in this phase – as mentioned at the beginning – by the new layout of the Garibaldi and Risorgimento Museum of Santa Maria Capua Vetere. Here the notion of a memory that is not absent but eluded appears particularly evident, because the new exhibition itineraries, as well as the didactic rooms intended for interactive uses, are a deconstruction-reconstruction of materials already existing, which however will have different users – new generations, differentiated classes, gender attention – and will speak a different language from the one that the dust, so to speak, of the Risorgimento narrative had deposited, aging over time, on the available materials.