

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

DIPARTIMENTO DI STUDI LINGUISTICI E CULTURALI

Corso di Laurea Magistrale in

ANTROPOLOGIA E STORIA DEL MONDO CONTEMPORANEO

**PUBLIC HISTORY E REENACTMENT:
PROSPETTIVE PER UNA NUOVA STORIA
APPLICATA**

Prova finale di:

Andrea Ferretti

Relatore:

Prof. Lorenzo Bertucelli

Correlatore:

Prof. Paolo Bertella Farnetti

Anno Accademico 2014-2015

Indice

Introduzione	5
1. Public History 2.0: inquadramento teorico	9
1.1. Nuovi sviluppi, vecchie incertezze	9
1.2. Breve storia della Public History	13
1.3. Public History e public historian: definizioni recenti	18
1.4. I campi d'azione della Public History	21
1.5. Questioni aperte della Public History: autenticità e consumismo, educazione o spettacolo?	24
1.6. Lo stato dei lavori: l'insegnamento della Public History nelle università	28
2. Il reenactment come strumento della Public History	33
2.1. Raphael Samuel e la living history	38
2.2. Due studi recenti sul reenactment: "History's affective turn" e "Mobile Monuments"	42
2.3. Definizione terminologica e metodologica del reenactment e delle sue modalità di rappresentazione	48
2.3.1. Reenactment e living history	48
2.3.2. Live interpretation, museum theatre e storytelling	52
2.3.3. Archeologia sperimentale e ricostruttiva	56
2.4. I luoghi del reenactment	58
2.4.1. Musei e siti del patrimonio	58
2.4.2. I festival di rievocazione storica	64
2.5. I protagonisti del reenactment	69
2.6. Le caratteristiche del reenactment	78
2.6.1. I punti di forza: una nuova forma di edutainment	78
2.6.2. Problematiche e aspetti critici del reenactment	83

3. Modelli e best practices del reenactment	87
3.1. Il festival “Tarraco Viva” di Tarragona	87
3.2. I “Grand Jeux Romains” di Nîmes	89
3.3. L’Archeodromo di Poggibonsi	92
3.4. “Mutina Boica”: analisi di un festival di rievocazione storica	94
Conclusioni	105
Bibliografia	109
Sitografia	113
Abstract (italiano)	115
Abstract (inglese)	117

Introduzione

Questa tesi vuole essere un'occasione di indagine sulla *Public History* e su uno dei suoi strumenti, il *reenactment*. Essa nasce dall'esigenza di inserire in un quadro teorico di riferimento - tuttora mancante nel panorama accademico italiano - un'esperienza professionale nel campo della rievocazione storica, basata sulla ricerca delle fonti (primarie e secondarie) e sulla loro rappresentazione e divulgazione in pubblico. Gli interrogativi ai quali si cercherà di dare risposta riguardano quale connessione esista tra *Public History* e *reenactment*; quali caratteristiche della prima ricorrano nelle rievocazioni storiche, e se, e in che modo, il *reenactment* possa essere uno strumento di indagine e di diffusione della storia nella società.

La *Public History* rappresenta una delle frontiere nel campo della storia applicata e della ricerca storica del III millennio. La sua efficacia è testimoniata dalla crescente diffusione come disciplina insegnata nelle università europee e statunitensi, e dalle molteplici forme che essa va assumendo. Il principale obiettivo della disciplina è la trasmissione della conoscenza storica a un pubblico ampio, prevalentemente esterno al mondo universitario. In particolare, essa si configura per il suo carattere multidisciplinare e per la varietà dei linguaggi utilizzati.

La *Public History* è praticata dal *public historian*, un professionista che, partendo dalla revisione critica delle fonti storiche, riesce a produrre rappresentazioni della storia che possono essere spese nella comunicazione di massa, senza incorrere in banalizzazioni o strumentalizzazioni. Egli è in primo luogo un mediatore attivo su più fronti che deve riuscire a far collimare il dato storico (le fonti), gli attori necessari alla trasmissione del contenuto (i mezzi), e il pubblico (il fine). La sua formazione deve pertanto essere legata a un percorso di studi che gli fornisca le nozioni per la produzione di contenuti storici nei confronti del pubblico.

Tra gli strumenti a disposizione del *public historian*, e settore di azione della *Public History*, vi è il *reenactment*, ovvero la ricostruzione e l'interpretazione fisica del passato che avviene nelle cosiddette "rievocazioni storiche". Questo fenomeno presenta numerose sfaccettature e coinvolge una grande varietà di soggetti, che spaziano dal mondo della conservazione e valorizzazione dei Beni Culturali, alle università, che lo utilizzano come strumento di indagine storica, ai *reenactors*, che lo praticano per motivi ricreativi e di acculturazione personale. Una delle sue implicazioni è la rilevanza che

assume sia nei confronti del pubblico, che dei suoi stessi interpreti. Esso è inoltre di grande impatto visivo, fattore che lo rende compatibile con la comunicazione del XXI secolo, e in grado di accrescere la rilevanza sociale della storia.

Per la realizzazione del presente lavoro sono state considerate le indagini più recenti svolte sulla *Public History*, tra le quali si segnalano la monografia "*Public History: a Practical Guide*" edita nel 2015, e i saggi prodotti dagli studiosi italiani della disciplina, presenti in diverse riviste di storia contemporanea.

Sul tema del *reenactment*, all'interno della vasta letteratura straniera esistente, sono risultate di particolare interesse le raccolte di saggi "*People and their pasts*", "*Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*", "*Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn*", per la varietà dei temi proposti e i diversi approcci alla materia delineati dagli autori.

Nel primo capitolo della tesi ci si è soffermati sullo stato dei lavori della *Public History*, tracciando una panoramica aggiornata delle più recenti definizioni e dei dibattiti interni alla materia. Si è proceduto col delineare i campi di azione, le modalità e i luoghi dove questa disciplina è insegnata e praticata, evidenziando al contempo le peculiarità con le quali essa si è sviluppata in base alle correnti storiografiche preesistenti o alla storia locale. Sono stati esposti i modelli di alcune realtà straniere che possono affermare una consolidata esperienza in questo campo, e i progressi in corso nell'Europa continentale dove un numero crescente di università sta aprendo corsi di studio sulla materia, aprendo scenari interessanti per lo sviluppo di nuove forme di ricerca e collegamenti con il mondo del lavoro per i laureati in scienze storiche.

Nel secondo capitolo si è approfondita la descrizione del *reenactment*. La caratteristica principale di questo fenomeno risiede nel tentativo di approcciarsi alla storia, attraverso una sua ricostruzione materiale, e nell'esperienza in prima persona di coloro che vi prendono parte. Sono state poste in risalto le riflessioni di alcuni autori come Raphael Samuel, Vanessa Agnew, sostenitrice della "*affective turn*" che la storia ha intrapreso dagli ultimi decenni del secolo scorso, e Stephen Gapps, secondo il quale i *reenactors* (coloro che praticano il *reenactment*) contribuiscono alla riscoperta del passato in quanto "*mobile monuments*" di oggetti dal valore storico.

Si è proposta in seguito una schematizzazione teorica del *reenactment* e delle sue diverse applicazioni pratiche legate ad attività interpretative e ricostruttive (*live interpretation, living history, storytelling, archeologia ricostruttiva e sperimentale*).

Queste tecniche sono alla base di tutte le rappresentazioni della storia che avvengono presso i musei archeologici all'aperto (*open air museums*) e nei festival di rievocazione storica, eventi in grado di raggiungere in poco tempo grandi quantità di pubblico.

Successivamente sono stati presi in esame i *reenactors*, quelle persone che per hobby investono il proprio tempo nella ricostruzione di alcuni aspetti di un'epoca passata. In questo caso hanno ricoperto particolare importanza le indagini effettuate da alcuni antropologi americani e tedeschi sui gruppi di rievocazione storica, dalle quali sono emerse le motivazioni che spingono le persone in questo tipo di passione e le implicazioni che questa pratica ha di rimando su di loro.

Sul finire del secondo capitolo sono stati delineati alcuni punti di forza del *reenactment*, come, ad esempio, la sua funzione di *edutainment*, ovvero di strumento che unisce educazione e spettacolo, riuscendo in tal modo a trasmettere contenuti e coinvolgere i visitatori. In seguito sono state evidenziate le criticità del fenomeno, che si presta facilmente a strumentalizzazioni di carattere politico e ideologico e che può innescare un dibattito etico e morale sulle sue possibilità di rappresentazione di passati recenti e traumatici.

Nel terzo capitolo sono stati presi in esame alcuni esempi di utilizzo del *reenactment* attraverso l'analisi di due festival di rievocazione stranieri e di un parco archeologico italiano di recente apertura. Queste operazioni di *Public History* dimostrano quanto il *reenactment* sia in grado di aumentare la rilevanza sociale della storia. Esso, infatti, raggiunge al contempo diversi obiettivi, che spaziano dalla realizzazione di nuove forme di turismo culturale, legato al patrimonio storico, allo sviluppo di progetti di ricerca coordinati da enti culturali e università, alla partecipazione di pubblici molto vasti, con il conseguente movimento di risorse finanziarie, destinate a progetti di matrice storica.

Successivamente si è esposto un caso di studio legato all'esperienza professionale dello scrivente, impegnato da diversi anni nell'organizzazione della rievocazione storica "Mutina Boica", incarico che pone tutte le tematiche e le criticità con le quali un *public historian* si deve confrontare nel fornire una rappresentazione pubblica della storia.

1. Public History 2.0: inquadramento teorico

1.1. Nuovi sviluppi, vecchie incertezze

La *Public History* è quella disciplina che si occupa di divulgare la storia al grande pubblico. Nata negli anni '70 negli Stati Uniti e diffusasi successivamente in tutto il mondo, è diventata un fenomeno accademico e sociale di rilevanza crescente, seppure il suo sviluppo pratico e la sua teorizzazione formale siano progrediti secondo modalità diverse in base a chi le applicava e in relazione ai diversi contesti nazionali.

Sin dai suoi albori, gli storici non sono stati in grado di fornire una precisa definizione della disciplina, innescando un dibattito pluridecennale che vedeva, da parte degli esponenti più critici nei confronti della materia, la tesi secondo la quale, questo nuovo modo di fare storia, mancasse di contenuti strutturali e nascondesse interessi corporativistici, come il tentativo di aumentare le iscrizioni degli studenti alle facoltà di discipline umanistiche.

Già nel 1987, in risposta alla pubblicazione dei volumi "*Public history: an introduction*"¹ e "*Presenting the Past: essays on History and the Public*"², Leon Warren dell'*Old Sturbridge Village* criticava le modalità e la definizione teorica della nascita disciplina nell'articolo "*So you wanna be a public historian!*"³:

"Public History" began as an idea. It led to an organization, a journal, and countless college courses and programs. It is now beginning to generate a permanent literature. Two recent books, each claiming to be the "first book on public history", suggest alternative directions for that literature and demonstrate that the concept of public history is not yet clear.⁴

In queste poche righe introduttive Warren si sarebbe dimostrato profetico. Nonostante il tempo trascorso dal suo articolo, tuttora la disciplina manca di una definizione teorica

¹ B.J. Howe, E.L. Kemp (a cura di), *Public History. An Introduction*, Robert E. Krieger Publishing Company Inc., Malabar, Florida.

² S. Porter Benson, S. Brier, R. Rosenzweig (a cura di), *Presenting the past: essays on history and the public*, Columbia University Press: New York.

³ L. Warren, *So you wanna be a Public Historian!*, *Journal of Social History*; Winter 1987; 21, 2; *Periodicals Index Online*, pg. 327.

⁴ *Ibidem*.

precisa, ed effettivamente i due volumi da lui analizzati sono diventati due pietre miliari della letteratura della *Public History*.

L'autore sosteneva che la *Public History* era frutto del suo tempo, ovvero degli anni '70, e dell'allora, e quanto mai attuale, situazione lavorativa dei laureati in discipline storiche, a dir poco precaria. Le facoltà incoraggiavano gli studenti a ricercare nuove forme di impiego lavorativo inerenti al percorso di studi, oltre alle ristrette possibilità accademiche, in un periodo nel quale, fortunatamente, la domanda di storici di formazione era in crescita fuori dalla università. Enti pubblici, musei e archivi stavano ampliando il proprio staff, assumendo elementi provenienti dal mondo accademico che avessero seguito un percorso di studi legato a discipline storiche, conservazione e gestione dei beni culturali.

Warren proseguiva argomentando come la stessa variegata composizione delle modalità pratiche proposte dalla *Public History* (letteratura ed editoria storica, pubblicazioni accademiche, consulenze e lavoro di archivio nelle aziende, preservazione del patrimonio storico, valorizzazione di musei con attività di *living history*, organizzazione di festival, politiche legislative nel governo Federale) impediva di individuare l'elemento condiviso e distintivo della disciplina:

Why does a historical editor have more in common with a site manager for the National Park Service than with a scholar/teacher? What is gained by grouping the editor, the manager, and the official historian of the United States Air Force under the single title of "public historian"?⁵

Se la definizione di *public historian* proposta era quella di uno storico "che fa altre cose"⁶ rispetto alla produzione accademica, l'essenza stessa della disciplina rimaneva nebulosa e il suo *core* era lungi dal poter essere individuato. Da ciò derivava la tesi di Warren, ovvero che la *Public History* sembrava delinearsi come uno strumento per incentivare gli studenti a iscriversi ai corsi universitari, paventando molteplici e diversificati impieghi lavorativi al di fuori dell'accademia. Il titolo dell'articolo, "*So, you want to be a public historian!*", rievocava ironicamente i *pamphlets* delle *high schools* rivolti agli studenti in procinto di scegliere il percorso di studi, nei quali si prospettavano le caratteristiche dell'impiego lavorativo prescelto.

⁵ Ivi, p. 328.

⁶ *Ibidem*.

A distanza di trent'anni, se da un lato alcune delle critiche di Warren continuano a essere quanto mai attuali, dall'altro la *Public History* è diventata una risorsa necessaria per la diversa epoca nella quale viviamo. Rispetto agli anni '80, la modalità di produzione storica, il cosiddetto "metodo", è rimasto pressappoco il medesimo, ma è profondamente cambiato il modo col quale la storia è comunicata e appresa. Nella società liquida e globalizzata del III millennio, dominata dalla cultura dell'immagine e della comunicazione rapida, è necessario trovare forme sempre nuove, rispetto alla sola produzione scientifica nelle università, per vivificare la disciplina storica e aumentarne la sua diffusione sociale:

Il rinnovamento professionale passa anche dalla capacità di ristrutturare il linguaggio. Non basta più scrivere in maniera comprensibile, bisogna modulare l'espressione del sapere storico a seconda dell'*audience*.⁷

Marcello Ravveduto, esponente della *Public History* italiana e docente presso l'Università di Salerno, ha analizzato il cambiamento che la tecnologia ha comportato sulla società. Un esempio è il fenomeno della "glocalizzazione" grazie al quale anche la storia locale può assumere un carattere nazionale e globale:

[...] la mutazione individualista [...] è strettamente connessa all'affermarsi della rivoluzione digitale. Il computer, con la sua potenza di calcolo, ha riassegnato all'uomo la centralità dello sviluppo, sostituendosi al macchinismo della fabbrica. L'informatica ha cambiato il mondo al punto da definire gli adolescenti "nativi digitali". Ciò non significa che è finita l'epoca industriale, ma mutano i rapporti di forza, così come è avvenuto in passato tra agricoltura e industria. Internet, con la sua somma di individui connessi, ha reimpostato le coordinate geografiche: non esiste più un nord o un sud, un est o un ovest, ma un click che traccia forme di cooperazione globale. Dietro un gesto individuale si aprono, paradossalmente, scenari socioeconomici capaci di superare anche la carenza di infrastrutture materiali. La condanna all'isolamento sembra svanire nel momento stesso in cui l'uomo, sempre più solitariamente, si impossessa della rete digitale. Se muta la dimensione dello spazio inevitabilmente cambia anche la percezione del tempo. Nell'ambiente virtuale tutto è in *real time*. Quando si accede ad un social network si ha davanti un *wall*, una "bacheca" continuamente aggiornata. Un post dopo un'ora non è più rintracciabile, schiacciato da migliaia di altri post che lo hanno reso "passato". Il mondo di

⁷ M. Ravveduto, *Una Italian Public History per la seconda Repubblica*, in "Officina della storia", n. 10, 2013, p. 2/5.

internet non ha distanze, né fusi orari: da qualsiasi parte del pianeta si entri nella rete si è sempre «qui, adesso». Se dopo un'ora un'informazione è già coniugata al passato, e il futuro deve ancora venire, siamo di fronte ad un tempo “sempre presente”.⁸

Pertanto “chi fa il mestiere di storico non può eludere il confronto con la civiltà informatica e la tecnologia del web 2.0. Quanti ricercatori o docenti hanno un profilo *Facebook* su cui caricano materiali digitali di carattere storico esponendosi ai commenti di un pubblico di non addetti ai lavori?”.⁹

La rivoluzione informatica apportata da internet ha i suoi effetti anche sulle altre forme di comunicazione e rappresentazione della storia. In questo scenario, il *public historian* assurge al ruolo di “mediatore pluricodiale che applica al passato le tecnologie, le metodologie e i linguaggi del presente. Si muove in un contesto in cui la mutazione individuale ha cambiato il rapporto tra teoria e pratica, tra cultura scientifica e cultura materiale, tra università e società, tra scienze umane e scienze tecnologiche, tra ricerca scientifica e didattica, tra storia e memoria, tra singole discipline e interdisciplinarietà, tra divulgazione e pubblicistica, tra istituzioni e territorio, tra imprese e consumatori, tra locale e globale, tra analogico e digitale, tra reale e virtuale e, naturalmente, tra passato e presente.”¹⁰

In questo contesto di cambiamento sociale repentino, la *Public History* è lo strumento più adeguato e preparato per consentire agli storici di rimanere al passo coi tempi. La capacità di entrare in relazione con tutti gli attori che sono coinvolti nei processi di produzione e rappresentazione della storia è una delle caratteristiche della *Public History*, disciplina che è alla continua ricerca di un equilibrio tra i contenuti che intende veicolare e le modalità in grado di avvicinare e coinvolgere diversi pubblici:

Fare una buona storia pubblica del tempo presente implica coniugare il rigore critico del racconto storico con modi e linguaggi capaci di risultare coinvolgenti, persino piacevoli nella forma dell'incontro e dell'intrattenimento.¹¹

⁸ *Ibidem.*

⁹ *Ibidem.*

¹⁰ *Ibidem.*

¹¹ M. Ridolfi, *Per una storia pubblica del tempo presente: festivals e “processi” storici nell'Italia di oggi*, in “Officina della storia”, n. 3, 2009, cit., p. 1.

1.2. Breve storia della Public History

Una delle naturali propensioni degli esseri umani è il tentativo di cercare di comprendere se stessi attraverso la conoscenza del proprio passato e delle proprie origini. In tal senso, il coinvolgimento del pubblico con la storia è una caratteristica intrinseca alla scienza di Clio, presente da prima che venissero formalmente stabilite la disciplina accademica e la professione di storico nella seconda metà del XIX secolo.¹²

La storia ha ricoperto da sempre un ruolo interpretativo nel permettere agli individui di comprendere la propria posizione nel mondo, coinvolgendoli su questioni esistenziali del presente attraverso uno sguardo critico sul passato, agendo in tal modo come forma di autoriflessione sulla condizione umana. A partire dai primi cronisti, inclusi Erodoto, Tacito, e Beda, fino ai collezionisti del XIX secolo, come Flinders Petrie e Thomas Elgin, la raccolta e la scrittura di narrative storiche, hanno determinato, con qualche estensione, che cosa è la storia e come si colloca nel dominio pubblico. Si potrebbe sostenere che dall'iniziale pratica pubblica in poi, singoli individui hanno tentato di registrare, collezionare e ricercare il passato non solamente per il proprio beneficio, ma per quello che era percepito essere il bene pubblico più ampio.¹³

La storia ha iniziato così a essere collezionata, immagazzinata e catalogata nel tentativo di ottenere nuove conoscenze del passato, preservandone frammenti per le generazioni future: una specie di "sforzo pubblico", sebbene spesso condotto da singoli individui. Sul finire del XIX secolo, oltre alla formale professione storica riconosciuta in quanto tale per il pubblico interesse che sottende, si è aggiunta anche l'azione di alcuni storici amatoriali.¹⁴

Durante il XX secolo si è verificata la rottura della connessione fondamentale tra storia e pubblico, attraverso la definizione da parte degli storici dell'accademia, di qualifiche formali e percorsi di studi per la pratica della materia. Tale disciplina si è sviluppata in diversi rami, andando a definire sotto-categorie con un proprio vocabolario e metodologie specifiche, come la storia economica e la storia politica. Questa separazione del pubblico dalla storia, in controtendenza con la connessione originale che intercorreva tra le due, andava in favore di una crescente influenza della formazione

¹² F. Sayer, *Public History: a practical guide*, London: Bloomsbury, p. 9.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ Ivi, p.10.

nella ricerca e nella pratica della disciplina. Ciò ha largamente impedito lo sviluppo di un campo lavorativo specifico e di una letteratura storiografica incentrata sulla pratica della *Public History*, unitamente al riconoscimento come strumento di ricerca legittima per gli storici di formazione universitaria, e di comunicazione e divulgazione della storia, attraverso luoghi e modalità differenti rispetto al solo metodo delle pubblicazioni o degli articoli su riviste scientifiche.¹⁵

Il punto di partenza per comprendere la *Public History* può essere ricercato nel clima politico degli anni '60 del XX secolo, quando il cambiamento delle sotto-discipline storiche, con il rifiuto della pratica convenzionale di intendere la storia come teoria delle gesta dei grandi uomini, ha avuto un profondo impatto sul lavoro degli accademici. Quello fu il decennio che vide la nascita della storia legata alle vicende delle minoranze etiche e dei movimenti di genere, nel tentativo di rappresentare la diversità degli individui delle comunità ponendo passato e presente in aperto confronto.¹⁶

Storici sociali e radicali, rifiutando l'elitarismo accademico, hanno cercato di essere rilevanti nei confronti del pubblico realizzando una storia dal basso tesa a registrare vicende personali e informali fino a quel momento mai raccontate, come le esperienze di vita dei lavoratori, dei soldati del tempo di guerra, o degli attivisti delle comunità di base, che venivano ora recuperate attraverso meccanismi come la pratica della storia orale.¹⁷ Questo cambiamento nell'approcciarsi alla ricerca storica era connesso ai conflitti di classe e alle divisioni razziali dell'epoca. Come risultato, la storia ha cominciato a rivestire un ruolo più ampio nel dibattito politico agendo da potente negoziatore sia per conto di individui, che di minoranze e gruppi di diseredati.

Il primo movimento che agì in tal senso nacque in Gran Bretagna il 4 marzo 1967, quando Raphael Samuel e alcuni storici del *Ruskin College* di Oxford diedero il via a una serie di *history workshops* che avevano per obiettivo la realizzazione di una "*history from below*"¹⁸, una storia dal basso in grado di contemplare i punti di vista delle persone comuni e delle minoranze. I *workshops* (che presero questo nome solo dal secondo appuntamento in avanti) erano rivolti non solo a professori e studenti, ma a tutta la

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ Ivi, p. 11.

¹⁸ <http://www.historyworkshop.org.uk/about-us/> (ultima consultazione marzo 2016)

cittadinanza, con particolare apertura verso gli operai sindacalizzati.¹⁹ Nel 1976 seguì la pubblicazione dell'*History Workshop Journal*, organo ufficiale del movimento che ha preceduto di due anni il periodico americano *The Public Historian*.

Prendendo spunto dagli storici inglesi, antesignani in tal senso, furono i ricercatori americani attivi nei movimenti per i diritti civili degli anni '50 e '60 a contribuire maggiormente all'inquadramento formale della *Public History* durante gli anni '70. In questo periodo, la nuova pratica della storia continuò a essere legata ai più ampi movimenti sociali, dove erano sostenuti ideali politici liberali e approcci più democratici alla materia. I luoghi e le occasioni di realizzazione della *Public History* erano legate ai movimenti orientati politicamente, come quello dei lavoratori, che realizzavano *workshops* di storia e programmi di educazione rivolti ai propri sostenitori.²⁰

La nuova "enfasi intellettuale"²¹ rivolta alla storia sociale, combinata ad altri due fattori quali la carenza di lavoro nelle università e il sostegno da parte dello stato per i progetti legati alla disciplina storica, portò all'apertura dei primi corsi di laurea in *Public History*. L'obiettivo predefinito era fornire agli studenti le capacità per accostare il lavoro intellettuale da storico ad applicazioni pratiche riscontrabili nel mercato del lavoro esterno all'accademia.

Il primo corso di laurea in *Public History* fu aperto nel 1976 presso la *University of California*, a Santa Barbara, seguito a distanza di un anno dalla pubblicazione della rivista "*The Public Historian*".²² Nel 1979 nacque il *National Council of Public History* (NCPH) con lo specifico compito di promuovere l'uso della storia nei confronti del pubblico. La disciplina era connessa all'impeto politico per far valere la voce delle minoranze, nel tentativo di rendere il passato più consensuale, e di fornire un nuovo modo di intendere e rappresentare la storia. Così facendo, veniva rinsaldato l'originario legame tra il pubblico e la storia, fornendo agli individui gli strumenti per riappropriarsi della percezione e dell'interpretazione del passato.

¹⁹ S. Noiret, "*Public History*" e "*Storia Pubblica*" nella rete, in "Ricerche Storiche", n.2-3, 2009 (XXXIX), cit., p. 299.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ C. Stanton, *The Past as a Public Good: The US National Park Service and 'Cultural Repair' in Post-Industrial Places*, in P. Ashton, H. Kean (a cura di), *People and their Pasts. Public History Today*, Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, cit., p. 57.

²² D.D. Meringolo, *Museums, Monuments, and National Parks. Toward a New Genealogy of Public History*, University of Massachusetts Press, Amherst & Boston, cit., p. xiv.

I temi affrontati dagli studiosi americani spaziavano da istanze liberali a dibattiti radicali sul femminismo e sulla storia della classe dei lavoratori. Parallelamente, la ricerca negli anni '70 combinava fonti tradizionali a nuove forme di produzione storica mai utilizzate prima, come le testimonianze orali. Questo nuovo tipo di fonte ha permesso di scoprire fatti che erano stati nascosti, perduti o deliberatamente obliati nei documenti scritti, e incentiva un ruolo attivo da parte del pubblico nella produzione di una storia del passato più bilanciata.²³

Durante gli anni '80 la *Public History* è riconosciuta universalmente come sotto-disciplina della storia e si sviluppa in particolare negli USA e in Canada. Istituzioni come la *University of Maryland* e lo *United States Forest Service* inseriscono attività di sensibilizzazione e di coinvolgimento del pubblico nei loro programmi, orientati alla riscoperta del proprio passato e alla conoscenza dei nuovi metodi della ricerca storica e delle loro prospettive. Tuttavia, nonostante i significativi cambiamenti in atto nella pratica storica, la maggioranza dei progetti di *Public History* erano ancora guidati dagli esperti e presentavano elementi marginali di coinvolgimento della comunità: non si erano ancora innescate forme di produzione storica dal basso attraverso processi cosiddetti "*bottom-up*".

Gli anni '80 videro anche la diffusione della *Public History* in Australia e Nuova Zelanda, dove alcuni storici professionisti, sostenuti dalle istituzioni, cominciarono formalmente ad organizzare progetti della nuova disciplina. La definizione e i metodi della ricerca storica furono ampliati in seguito ai collegamenti con i movimenti dei nativi stabiliti dai *public historians*, e alla raccolta di elementi, come il folklore e le tradizioni, che non erano mai stati formalmente indagati e ai quali non era stato riconosciuto lo stato di fonti. Questo approccio non si rispecchiava inizialmente nel lavoro degli storici europei, tra i quali era il dibattito etico e morale ad agire da catalizzatore nel cambiamento dell'impostazione della pratica storica.²⁴

In Gran Bretagna, durante gli anni '80, la *Public History* era ancora un'attività principalmente realizzata da gruppi storici locali, privati e individui, di solito all'interno del settore museale. Soltanto nel 1985 la dicitura *Public History* comparve sulla scena pubblica durante una conferenza presieduta da Raphael Samuel presso il *Ruskin College* di Oxford. Nel frattempo i tagli al settore umanistico di quegli anni impattarono sullo

²³ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, p. 12.

²⁴ *Ibidem*.

sviluppo della disciplina, imponendo alla storia di giustificare il suo ruolo nella società e, come professione, di relazionarsi con il pubblico. Gli storici erano tenuti a difendere il valore del loro lavoro, implementare gli approcci metodologici alla loro ricerca, e interfacciarsi con una comunicazione in grado di raggiungere un pubblico più ampio. I professionisti erano costretti, politicamente e finanziariamente, a intraprendere ricerche di potenziale interesse del pubblico, i “contribuenti”, tralasciando le indagini legate alle sole motivazioni personali. In conseguenza di ciò, gli storici sperimentarono un ruolo più ampio nel dibattito pubblico, partecipando e contribuendo a esso con la capacità di predire il cambiamento e gli sviluppi futuri in alcune aree di discussione, come sui temi legati all’economia o alla salvaguardia dell’ambiente.²⁵

L’austerità in vigore, imposta a livello globale dai governi, ha reiterato l’imperativo finanziario della giustificazione delle spese pubbliche, mettendo sotto indagine la storia come professione e soggetto in termini di valori fiscali e sociali. Ciò ha portato a tagli molto diffusi nei settori museali e delle organizzazioni di *Public History* di tutto il mondo. In Gran Bretagna, ha comportato la chiusura di organizzazioni finanziate dal governo, come musei, biblioteche e archivi, e tagli ai finanziamenti di importanti istituzioni pubbliche, tra le quali anche *l’English Heritage*.²⁶ Solo con l’elezione di un governo laburista verso la fine degli anni ’90, la *Public History* inglese ha adottato un approccio più strutturato dovuto alla *governance* del partito politico eletto, e alla pressione crescente da parte dei sindacati e del mondo dei lavoratori per un maggiore attenzione alla storia della gente comune. Oltre alle pressioni politiche e sociali, questo cambiamento fu spronato dai collegamenti professionali sempre più stretti con gli USA, la cui impostazione della *Public History*, divenuta nel frattempo una realtà consolidata, era presa a modello da molti storici inglesi.

Nel 1996, anno della scomparsa di Raphael Samuel, è iniziato il primo *master* in *Public History* organizzato dal *Ruskin College* di Oxford, il cui programma “faceva leva sui cardini tradizionali della *Public History* come si stava sviluppando nel Regno Unito e si era già istituzionalizzata negli USA aggiungendo però il taglio particolare di Samuel”.²⁷ Tuttavia, nonostante questo primo avvio istituzionale della materia, la comparsa in Gran Bretagna della *Public History* è avvenuta in maniera disorganizzata. Questo approccio ha

²⁵ Ivi, p. 13.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ S. Noiret, “*Public History*” e “*Storia Pubblica*” nella rete, cit., p. 303.

avuto i suoi benefici, permettendo alla disciplina di svilupparsi in maniera flessibile e diversificata, crescendo dalle strade anche grazie al lavoro di storici amatoriali.²⁸

Le diverse applicazioni della *Public History* riflettono la varietà di contesti sociali e politici nei quali essa è progredita, evidenziando come ogni paese abbia sviluppato un proprio specifico approccio alla disciplina. Una singola definizione comune a tutte le sfaccettature geografiche e culturali della materia rimane perciò sfuggente. Tuttavia, un elemento comune alle casistiche che motivano la pratica della *Public History* in giro per il mondo, è la volontà di ampliare l'accessibilità e la consapevolezza pubblica del passato.²⁹

1.3. *Public History* e *public historian*: definizioni recenti

Il lavoro più aggiornato di *Public History* è il manuale "*Public History: a practical guide*" di Faye Sayer edito nel 2015 dalla londinese Bloomsbury. Quest'opera è in grado di fare chiarezza e delineare con precisione i campi d'azione della disciplina e le caratteristiche che un *public historian* deve possedere per poter lavorare correttamente e con efficacia in questo campo.

L'autrice è docente in *Community Archaeology* e *Public History* presso la *Manchester Metropolitan University*. Il suo curriculum vanta numerose collaborazioni nel campo della ricerca archeologica, della valorizzazione del patrimonio culturale e della partecipazione del pubblico ai processi di scavo. I suoi studi attuali sono incentrati sui programmi di maggior impatto ed efficacia per la valorizzazione del patrimonio pubblico.³⁰

Secondo Sayer, la *Public History*, nata come un'entità separata rispetto alla disciplina accademica della storia, è diventata uno strumento integrato ed essenziale per la ricerca e la comunicazione della materia: al pari di altre forme di storia, essa cerca di ampliare il nostro modo di concepire il passato e la sua relazione conflittuale con il presente attraverso le sue applicazioni pratiche.³¹ In tal senso, è auspicabile che gli storici attivi in istituti pubblici e privati, integrino elementi di *Public History* nel loro modo di fare storia,

²⁸ F. Sayer, *Public History: a practical Guide*, p. 13.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ <https://mmu.academia.edu/FayeSimpson> (ultima consultazione marzo 2016).

³¹ F. Sayer, *Public History: a practical Guide*, p. 3.

aumentando l'impatto che tale disciplina ha nel mondo e che, per risposta, una società più consapevole può avere sulla pratica storica.

Riguardo all'inquadramento teorico della disciplina, Sayer rileva come persista tuttora la difficoltà a tracciare una precisa definizione del soggetto della *Public History*, tanto da far ipotizzare che tale incertezza sia intrinseca alla natura stessa della materia (le tesi di Warren ritornano ancora una volta). Nei progetti dei *public historians* ricorrono spesso termini come comunicazione, coinvolgimento, collaborazione e cooperazione, che rendono l'idea di quanto la disciplina faccia affidamento sul pubblico nella pratica della storia.³² Il ruolo del *public historian* in queste operazioni è di mediazione, di controllo e di guida verso un processo democratico di produzione storica.³³

Fino a poco tempo fa, diversi storici hanno usato il termine *Public History* per descrivere l'atto di una comunicazione rivolta a un pubblico specifico, ad esempio amatori interessati. Allo stato attuale, la definizione di *Public History* è più ampia, e sottende il coinvolgimento di un pubblico determinato geograficamente, socialmente e politicamente con la propria storia. Ciò è rimarcato dall'aggettivo "*public*", che indica la comunità intesa nella sua totalità, e mira a omogeneizzare i numerosi pubblici e gruppi di persone che esistono simultaneamente entro un territorio.³⁴

Il pericolo di questa operazione risiede nel non considerare i molteplici gruppi sociali che esistono nei distretti cittadini, molti dei quali leggono la storia urbana come irrilevante per i propri passati, come la popolazione afroamericana negli USA. Ciò dimostra quanto il termine "*Public History*" sia altamente complesso e profondamente evocativo se utilizzato da parte di politici e gruppi di persone che intendono contribuire alla costruzione di un'identità nazionale.³⁵ Nella definizione proposta da B. Franco, la *Public History* è "history for the people, by the people, with the people and of the people".³⁶ Un'accezione così ampia, espone il termine "*public*" alle manipolazioni derivanti dalle rappresentazioni della storia per scopi politici. Comprendere queste definizioni complesse di "*public*" e il valore che la storia offre, permette agli storici di riprendere il controllo della materia e sostenerla nel suo tentativo di raggiungere un'audience più ampia.

³² Ivi, p. 7.

³³ *Ibidem*.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ B. Franco, *Public history and memory*, in *The Public Historian*, 19-2 1997.

La *Public History* racchiude numerose attività storiche diverse da quelle praticate nella sola accademica. La gamma delle sue azioni spazia dalle mostre museali ai progetti di storia orale, dagli scavi di archeologia partecipata alla valorizzazione del patrimonio esistente tramite forme di *reenactment*, fino a progetti individuali come le ricerche genealogiche o di archivio, di blog storici presenti sulla rete o sui *social network* e *digital media*, strumenti imprescindibili per la comunicazione storica del III millennio. L'utilizzo di queste diverse metodologie ha influenzato le modalità di approccio alla ricerca e di comunicazione da parte degli storici, ed è diventato una componente fondamentale nei percorsi di formazione degli studenti di storia in buona parte del mondo, orientati ad abbattere le barriere tra gli storici professionisti e il pubblico, rendendo la storia più accessibile e rilevante nella società, e innescando la creazione di nuove forme di conoscenza e produzione storica³⁷.

Questa nuova rilevanza della storia, o altresì diffusione sociale, permette a un pubblico sempre più ampio di connettere passato, presente e futuro, ponendosi in maniera antitetica nei confronti dell'asserzione del romanziere L.P. Hartley, "*the past is a foreign country*".³⁸ La *Public History*, qualora applicata correttamente, può essere un reale e potente strumento conoscitivo del passato, in grado di permettere alle comunità di comprendere il loro posto nella società moderna e nel mondo circostante, e consentire al pubblico di giocare un ruolo nella produzione e nell'apprendimento della storia.³⁹ Quest'idea racchiude il potenziale che può essere sprigionato dalla collaborazione tra gli storici e il pubblico, cooperazione che si realizza frequentemente senza l'input formale degli storici, come nel caso dell'interesse diffuso verso la genealogia e la creazione di alberi di famiglia, o i progetti *digital media* realizzati da società storiche locali.⁴⁰

Il *public historian* deve essere l'anello di congiunzione tra questi due mondi. Egli è uno storico, spesso di formazione, che lavora in ambito accademico o professionale, attivo nella pratica di comunicare il passato al pubblico, i cui sforzi sono orientati a cercare di coinvolgere e suscitare interazioni nei confronti della storia, nel tentativo di far risaltare quanto e come la conoscenza e la riflessione storica possano essere utili per la vita contemporanea e comunitaria.⁴¹

³⁷ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, cit., p. 1.

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ *Ivi*, p. 4.

⁴⁰ *Ibidem*.

⁴¹ *Ivi*, p. 2.

In questa tensione pratica e intellettuale, i *public historians* cercano modelli nel comportamento umano e forniscono inoltre un collegamento tra storia e patrimonio, materie a lungo viste in opposizione per il diverso utilizzo del passato che ne viene fatto:

*Whatever the reasons, history and heritage are typically placed in opposite camps. The first is assigned to the realm of critical inquiry, the second to a merely antiquarian preoccupation, the classification and hoarding of things. The first, so the argument runs, is dynamic and concerned with development and change; the second is static. The first is concerned with explanation, bringing a sceptical intelligence to bear on the complexities and contradictoriness of the record; the second sentimentalizes, and is content merely to celebrate.*⁴²

Mentre la storia cerca di esplorare e spiegare il passato attraverso la spiegazione critica delle fonti materiali, il patrimonio lo riporta nel presente, popolandolo e personalizzandolo ricorrendo a idee intangibili, come le vicende personali, il folklore e le tradizioni.

La *Public history* vuole essere sia storia che patrimonio culturale, realizzando un'unione delle due in grado di sciogliere i tradizionali legami disciplinari, in grado di rendere la scienza di Clio ancor più rilevante nel presente, fornendole un nuovo valore sociale, politico ed economico. Per far ciò, una parte cruciale del lavoro dei *public historians* è quella di fornire narrative del passato presente, cosa che molti di loro fanno raccogliendo le storie personali e garantendo, dove possibile, che queste diverse componenti siano vagliate come parte di un'unica produzione storica, seguendo il principio che non esiste una singola e unitaria voce inerente alla storia di un determinato luogo.⁴³

1.4. I campi d'azione della Public History

Nel 1978 G. Wesley Johnson, primo editore e fondatore della rivista "*The Public Historian*", divideva nella prefazione del primo numero del periodico,

la storia pubblica in otto campi specifici, quelli che, secondo il parere del direttore del primo "Public History Studies Program" alla UCSB, componevano allora i diversi ambiti nei quali si

⁴² R. Samuel, *Theatres of memory*, Verso books, New Edition: London, cit. p. 270.

⁴³ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, cit., p. 5.

dispiegavano le pratiche che, sommate, costituivano la disciplina chiamata “storia pubblica”. (Erano “settori” di storia pubblica – più che argomenti diversi – nei quali praticare la storia pubblica.) E circa trent’anni dopo, una tale divisione rimane d’attualità se si considera come gli “essays from the field”⁴⁴ proposti da James B. Gardner e Peter S. LaPaglia vertono proprio sulle pratiche di storia pubblica in quei settori, ai quali, oggi si aggiunge prepotentemente la rete internet⁴⁵.

Gli otto campi specifici comprendevano il “*government*”, ovvero il ruolo dello storico in contatto con le istituzioni pubbliche e le agenzie governative americane per la stesura di programmi di apprendimento; il “*business*”, inteso come storia d’impresa; il terzo settore riguardava la creazione di programmi di storia orale, mentre il quarto era quello dei *media* (film, tv, radio, stampa); quinto campo era quello inerente alla creazione di itinerari e percorsi storici per la conservazione della memoria sul territorio; chiudevano la lista il lavoro presso i musei di storia e i parchi nazionali; il lavoro di archivio con la cernita dei materiali da conservare e quelli da eliminare; infine, l’insegnamento nelle università per formare gli aspiranti *public historians* secondo le caratteristiche della neonata disciplina.⁴⁶

L’assenza di una specifica definizione di *Public History* ha permesso che l’ampio *range* di approcci pratici delineati da Johnson, si sviluppasse ulteriormente: allo stato attuale le forme considerate di *Public History* spaziano dai progetti nelle scuole, all’utilizzo dei *digital media* (tra i quali la rete ha assunto un ruolo prioritario), alla consulenza per programmi storici televisivi, alla realizzazione di mostre museali, a progetti di storia orale e ricostruzioni storiche con l’ausilio del *reenactment*. Ognuno di questi diversi meccanismi ha per obiettivo la comunicazione e il coinvolgimento del pubblico, finalità che impone la delicata ricerca di un equilibrio tra educazione e spettacolo.

Ognuno degli approcci sopra elencati si sviluppa in maniera conforme al proprio contesto di inserimento ritrovandosi a possedere proprietà specifiche. Tuttavia, nelle diverse applicazioni pratiche sono riscontrabili tre distinti e identificabili modelli, inerenti al meccanismo di coinvolgimento del pubblico, che permettono di definire

⁴⁴ J.B. Gardner e P.S. La Paglia (a cura di), *Public history: essays from the field*, Malabar, Fla.: Krieger Pub. Co.

⁴⁵ S. Noiret, “*Public History*” e “*Storia Pubblica*” nella rete, cit., pp. 285-6.

⁴⁶ *Ibidem*.

l'esistenza di progetti di base ("*bottom up*"), progetti istituzionali ("*top-down*"), e progetti di ricerca guidata (ugualmente "*top-down*" ma con diversa accezione).⁴⁷

I progetti di base o di storia dal basso ("*history from below*"), altresì detti *bottom-up* o *grass roots*, sono perseguiti da individui, associazioni locali o gruppi della comunità senza esser stati intrapresi da esperti. Rientrano in questa categoria i progetti di storia familiare come le ricerche di genealogia, e quelli amatoriali legati all'utilizzo dei *digital media*.⁴⁸

I progetti istituzionali o *top-down*, sono intrapresi da enti pubblici come musei o siti storici, e hanno l'obiettivo di coinvolgere il pubblico fornendo attività storiche di carattere educativo o di intrattenimento. Tra essi figurano le proposte didattiche, le mostre, e i progetti di *cybermuseumology* che utilizzano *digital e popular media*.⁴⁹

Chiudono l'elenco i progetti di ricerca: questi avvengono sempre con meccanismo *top-down* poiché iniziati da ricercatori professionali o universitari, ma hanno per scopo l'inclusione di membri della comunità, come avviene nei progetti di storia orale e di archeologia partecipata.

Nonostante tale classificazione, spesso questi tre modelli si sovrappongono nelle attività e nei gruppi di persone coinvolte, come accade per esempio nei progetti di base realizzati da amatori, che spesso ricercano il supporto e la guida di storici professionisti. Allo stesso modo, i progetti di ricerca si affidano frequentemente a membri della comunità per sostegni pratici (a volte anche logistici) e nella raccolta dati, come accaduto per il "*Google History Pin*" e il "*Digital Archive Project*" sull'attacco terroristico al *World Trade Center* dell'11 settembre 2001.⁵⁰

Una componente fondamentale di tutti le azioni di *Public History* è il coinvolgimento del pubblico nella comprensione e nella scoperta del passato attraverso modalità accessibili e inclusive. Tale comunicazione è facilitata da attività partecipative e multisensoriali che permettono di attrarre un'*audience* più ampia, come per esempio lo *storytelling*, le mostre, le ricostruzioni e le rievocazioni storiche.⁵¹

⁴⁷ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, cit., p. 5.

⁴⁸ Ivi, tab. 1.1. p. 6.

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ Ivi, cit., p. 6.

⁵¹ *Ibidem*.

1.5. Questioni aperte della Public History: autenticità e consumismo, educazione o spettacolo?

L'autenticità è uno dei temi aperti nel dibattito interno alla *Public History*: essa rimanda a concetti come verità, fatti, e prove. Le fonti storiche sono considerate influenti nella misura in cui sono autentiche, nel senso di veritiere: quelle fisiche, primarie e documentarie, come i censimenti, sono spesso ritenute affidabili dagli storici, mentre le scritture di prima mano del passato, come anche le testimonianze di storia orale, sono ritenute meno valide poiché soggettive e problematiche in quanto facenti affidamento sulle memorie individuali. Eppure, agli occhi del pubblico, sono proprio queste trascrizioni narrative e personali della storia a esser viste come le più autentiche rappresentazioni del passato. Ciò dimostra quanto l'autenticità sia soggettiva e costruita su un livello individuale, connesso alle emozioni e alle risposte personali.⁵²

La creazione di narrative storiche richiede interpretazione e capacità di mettere in relazione diversi tipi di fonti per trarre supposizioni riguardo al passato. La *Public History*, nel comunicare vicende storiche al pubblico, utilizza diversi strumenti per trasporre la storia in rappresentazione del passato, suscitando frequentemente interrogativi riguardo la veridicità di queste operazioni.

Gli scenari di *living history*, come le rievocazioni e le ricostruzioni storiche, sono al centro del dibattito sull'autenticità, a differenza delle esposizioni museali dei reperti, ritenute spesso come autentiche e veritiere. Tuttavia, l'analisi delle varie tipologie di collezioni museali, dimostra come esse differiscano notevolmente nell'esposizione di oggetti. Coesistono infatti la pratica di collocare i ritrovamenti senza inserirli in un contesto narrativo, l'affiancamento con didascalie e spiegazioni che fanno affidamento su una conoscenza di base da parte dei visitatori, e l'inserimento degli oggetti in una narrativa globale, che include tra l'altro anche la riscoperta delle funzionalità originarie del reperto attraverso repliche e ricostruzioni. Anche le interpretazioni storiche delle stesse esposizioni museali possono pertanto essere considerate come aventi diversi livelli di autenticità, legati alla soggettività dei curatori e al *background* personale dei visitatori.⁵³

⁵² Ivi, p. 14.

⁵³ Ivi, cit., p. 15.

La crescita e del turismo legato al patrimonio culturale, ha portato a includere, nella gamma di azioni degli enti culturali, anche tecniche di rappresentazione del passato affini al mondo dello spettacolo, come le rievocazioni storiche e le ricostruzioni, nel tentativo di intercettare le prospettive dei diversi pubblici di riferimento. Episodicamente, ciò avviene tramite la semplificazione del passato e il suo ripiegamento sull'emozionalità, innescando la problematica di mostrare al pubblico (e quindi di autenticare) rappresentazioni della storia legate a elementi tangibili, come le ricostruzioni fisiche, e intangibili, come le emozioni e i sentimenti.

In tali rievocazioni, i partecipanti mettono in scena battaglie finte, indossano uniformi e utilizzano equipaggiamenti storicamente compatibili; tuttavia, nelle loro rappresentazioni, nessuno muore, nessuno è mutilato, non si mettono in scena finti genocidi o massacri di prigionieri, retaggi di ogni guerra in ogni tempo. Sorge allora spontaneo domandarsi quanto sia autentica allora questa versione della storia.⁵⁴

Nella pratica della *Public History*, attenersi all'autenticità significa negoziare la complessa giustapposizione tra fatti e finzione, verità e bugie, perseguendo la finalità di educare e coinvolgere il pubblico attraverso l'utilizzo dei *media* e forme di spettacolo con elementi interattivi e sensoriali. Il "*Jorvik Viking Centre*" di York, in Inghilterra, intende suscitare una reazione emotiva nei confronti del passato, offrendo un viaggio (immaginario, non fisico) indietro nel tempo ai visitatori fino all'epoca delle incursioni vichinghe. Ciò è realizzato attraverso la ricostruzione di un insediamento altomedievale e la riproposizione delle attività civili e militari del periodo.

Il tema della storia che educa facendo spettacolo è connesso a un più ampio dibattito riguardo la commercializzazione e l'autenticità del soggetto storico. Esso prende spunto da alcune ricerche intraprese per scoprire quali siano le motivazioni che spingono le persone a visitare i siti del patrimonio storico: la ragione principale è risultata essere l'intrattenimento, più che il fine educativo-culturale. L'inchiesta "*The popcorn report*" ha offerto ulteriori approfondimenti sui bisogni del pubblico in termini intrattenimento, evasione dalla realtà e avventura, sensazioni sempre più ricercate nei siti del patrimonio culturale. Questo sta ad indicare il nuovo corso che la storia deve prendere,

⁵⁴ *Ibidem*.

allontanandosi dalle esposizioni statiche del secolo scorso, verso una nuova e interattiva partecipazione della comunità, obiettivo che la *Public History* persegue da tempo.⁵⁵

L'intrattenimento del pubblico attraverso la rappresentazione della storia è stato criticato con il richiamo ai concetti di Disneyficazione e consumismo. I *public historians* invece, sono accusati di trasformare i siti del patrimonio culturale in parchi tematici per turisti, e di sensazionalizzare e romanticizzare il passato, nel tentativo di creare un'irrealistica, ma attraente, versione della storia, in grado altresì di generare maggiori introiti economici.⁵⁶

La crescita del consumismo legato alla promozione dei siti del patrimonio si spiega con il cambiamento avvenuto nelle relazioni tra esperti e pubblico all'alba del terzo millennio. Le istituzioni culturali, a fronte dello scenario di crisi economica, sono costrette ad aumentare la partecipazione dei visitatori per giustificarsi in termini di sostenibilità. Questa nuova economia del patrimonio guidata dal consumatore, ha imposto cambiamenti ai modi di promuovere la cultura e rappresentare la storia, come si può notare dalle mostre "*blockbuster*" ospitate dai musei, e dalla rappresentazione come unici generi culturali che i siti del patrimonio forniscono di se stessi.⁵⁷

L'industria del turismo, in crescita negli anni ultimi nonostante il periodo di crisi economica, ha inoltre apportato cambiamenti nelle organizzazioni dei progetti di *Public History*, orientate in maniera crescente verso la commercializzazione e la fornitura di servizi aggiuntivi rivolti ai visitatori, come bagni, caffè, negozi. In Gran Bretagna, l'indotto del turismo legato al patrimonio culturale genera più del 3% del prodotto interno lordo nazionale (*Gross National Product*).⁵⁸ In tempi di tagli ai finanziamenti per i progetti di valorizzazione del patrimonio, l'entità di tale cifra è un dato che non può essere ignorato dalle organizzazioni di *Public History*; tutt'al più, esso deve essere letto come stimolo professionale all'innovazione e all'adeguamento sociale.

Questo approccio guidato dai consumatori, oltre alla questione dell'autenticità delle rappresentazioni commercializzate, pone la tematica riguardante l'autorità di cui si dispone nella ricostruzione del passato. Come precedentemente detto, uno degli obiettivi della *Public History* è quello di avvicinare la storia a una audience più vasta. Ciò può avvenire solamente bilanciando l'autorità che gli esperti hanno sul passato, con una

⁵⁵ Ivi, p. 16.

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ Ivi, cit., p. 17.

⁵⁸ Ibidem.

nuova padronanza da parte del pubblico, attraverso un processo di collaborazione e consultazione, teso a potenziare la consapevolezza storica da parte della comunità. I progetti *bottom-up*, come i movimenti per i diritti dei nativi o la storia di genere, sono tutti serviti a influenzare i cambiamenti nella padronanza del passato e della sua interpretazione, che, unitamente a nuovi strumenti di *Public History* quali i *media* e la storia orale, hanno permesso al pubblico di partecipare con una nuova voce alla ricerca, interpretazione e presentazione storica. Tuttavia, nonostante i processi inclusivi sopra descritti, la pratica della *Public History* non è democratica secondo quanto affermano alcuni lavori recenti sulla storiografia del patrimonio culturale inglese. Le azioni di *Public History* infatti, sono spesso vincolate agli sviluppi politici e di programma dei governi, influenzate pesantemente da fattori esterni che vanno ben al di là del pubblico o persino degli esperti.

Il *public historian* risulta pertanto essere un mediatore che opera combinando fattori finanziari, politici, educativi e di spettacolo, perseguendo il duplice obiettivo di ampliare il sostegno ai progetti di storia e sviluppare il coinvolgimento del pubblico nel passato secondo un modello insito nella pratica storica. Ciò richiede una comprensione dell'intrinseca connessione tra storia e pubblico, e del ruolo che le nostre interpretazioni del passato giocano nella psicologia degli individui e nelle trazioni culturali di una società.⁵⁹

In conclusione, la ricerca dell'equilibrio tra la domanda di spettacolo da parte del pubblico e i requisiti della professione di storico, deve essere perseguita nella consapevolezza che molte organizzazioni di *Public History*, come i musei, hanno, tra i loro obiettivi quello di fornire meccanismi per un apprendimento partecipativo, che si richiama al motto latino "ludendo educere":

L'ICOM (International Council of Museums), l'associazione internazionale che comprende tutti i musei, ha recentemente aggiornato i compiti di tali istituzioni indicando, oltre alla conservazione di materiale, lo studio dello stesso e le attività culturali connesse (esposizioni, conferenze, pubblicazioni, ecc.) anche il divertimento. Secondo quest'organo associativo, quindi,

⁵⁹ *Ibidem*.

un museo non fa un buon servizio se non stimola l'interesse dei suoi visitatori, coinvolgendoli emotivamente con attività ludiche.⁶⁰

1.6. Lo stato dei lavori: l'insegnamento della *Public History* nelle università

L'insegnamento della *Public History* nelle università del mondo presenta uno scenario notevolmente differenziato. La disciplina è profondamente radicata negli USA con oltre 221 percorsi di studi⁶¹ dedicati, tanto da innescare un dibattito riguardo alla proliferazione del loro numero.

Nell'articolo "*A Perfect storm?*"⁶² pubblicato nel settembre del 2013, l'allora Presidente del *National Council of Public History* e direttore del programma di *Public History* della *University of South Carolina*, Robert Weyeneth, dipinge la situazione nella si trova la disciplina come quella di una nave che è incappata in una tempesta perfetta. L'autore rileva individua elementi di criticità come cause di questo scenario.

In primo luogo l'eccessivo numero di programmi di *Public History* nei *colleges*, nelle università (soprattutto per quanto riguarda le lauree brevi) e di *masters* post laurea. Questo *trend*, da un lato segna il considerevole successo che la disciplina ha ottenuto negli USA, dove 45 dei 50 stati (più il distretto di Colombia) offrono alcune forme di educazione in *Public History*. D'altro canto, la proliferazione dei programmi costituisce un problema concreto, non tanto in termini di quantità - chi è in fondo in grado di dire qual è il numero sostenibile di corsi? - ma di qualità offerta agli studenti.

I *public historians* statunitensi usciti dalle accademie non trovano buoni impieghi nel loro campo, alcuni perché scarsamente preparati da programmi di *Public History* che non hanno saputo formarli sufficientemente; altri, perfino laureati da tempo, perché non hanno saputo adeguare la propria preparazione alla realtà economica e alla rivoluzione digitale del XXI secolo.

Per le facoltà, praticare e insegnare *Public History* è divertente e gratificante, e l'utilità di questi percorsi di studi è duplice: da un lato essi spronano i dipartimenti di storia a porsi la domanda riguardo a cosa fare una volta conseguita la laurea, e aiutano l'università a porsi come istituzione civicamente attiva. D'altra parte, essi forniscono possibilità di

⁶⁰ B. Sala, *Musei scientifici, beni paleontologici e loro comunicazione*, in Zerbini L. (a cura di), *Comunicare i beni culturali*, Roma: Aracne, cit., p. 53.

⁶¹ <http://ncph.org/program-guide/> (ultima consultazione marzo 2016).

⁶² <http://ncph.org/what-is-public-history/weyeneth-essay/> (ultima consultazione marzo 2016).

carriera agli studenti che vogliono praticare la storia ma non insegnarla, sviluppare attitudini pubbliche nei confronti del passato, partecipare a progetti collaborativi, trovare connessioni e forme di giustizia sociale; in sintesi, fornire alla storia una posizione rilevante nel mondo contemporaneo.⁶³

In merito alla crisi lavorativa della *Public History*, l'autore rileva come la recessione, con i tagli ai finanziamenti per le istituzioni culturali, abbia avuto il suo peso. I consulenti storici trovano poche opportunità per contratti lavorativi in uno scenario in cui le stesse agenzie del patrimonio, i siti e i musei, sono posti sotto attento esame per la rilevanza che hanno nel mondo attuale. Dall'altra parte, le leggi federali statunitensi incentivano lo sviluppo di progetti storici che si dispieghino attraverso con modalità innovative, creando in tal modo opportunità di impiego, mentre la rivoluzione digitale amplifica e fornisce sempre nuove energie a tutti i campi d'azione della *Public History*.

Il compito del NCPH deve essere quello di controllare la qualità dei programmi di *Public History*, in modo da rendere le università incubatori di forza lavoro versatile sul lungo periodo. Ciò deve avvenire attraverso due azioni: parlando direttamente ai direttori dei programmi di formazione e trasmettendo *best practices* e *know how* su come insegnare la materia; in secondo luogo, prospettando direttamente agli studenti le possibilità di impiego, in modo da renderli consumatori più intelligenti della loro educazione, e incoraggiandoli a cercare la qualità e a riconoscerla, così da avere migliori occasioni lavorative in futuro.

Tra le *best practices* da seguire, la principale è quella legata all'esperienza, ovvero all'impiego di esperti di *Public History* nell'attività formativa dei programmi, cosa che non succede di frequente in molti corsi. Gli insegnanti devono essere anche praticanti attivi della materia con esperienze pratiche di lavoro storico al di fuori dell'accademia. È errata la pretesa che gli studenti all'inizio del corso siano già in possesso di rudimenti di *Public History*.

Secondariamente, bisogna colmare il divario formativo tra l'insegnamento della materia e le abilità che spesso gli impieghi lavorativi richiedono. Ciò implica fornire agli studenti alcune nozioni di *manegement*, come la capacità di lavorare in squadra e rispettare le

⁶³ *Ibidem*.

scadenze, conoscenze informatiche e di gestione di un budget, tecniche d'immaginazione creativa per incontrare le domande del cliente.⁶⁴

Il dibattito statunitense, scaturito dell'ampia diffusione della disciplina, fa emergere problematiche e soluzioni sicuramente da esempio per le altre università che hanno intrapreso l'insegnamento della *Public History*, il cui numero è in crescita a livello globale dai primi anni 2000 in avanti, soprattutto nei paesi di cultura anglosassone.

Il Canada presenta una situazione simile a quella degli USA in proporzione al proprio numero di abitanti e di facoltà, con sei enti, tra università e *colleges*, che praticano l'insegnamento della *Public History* (*Algonquin College, Athabasca University, Carleton University, Concordia University, Université du Québec a Montreal, University of Western Ontario*).⁶⁵ Le tematiche dei corsi spaziano dall'attenzione alla gestione del patrimonio culturale, alla padronanza dei *digital media* nei lavori di archivio e di storia orale, allo studio dell'archeologia comunitaria, a modalità per affrontare ricorrenze e commemorazioni, legate anche a temi problematici quali i genocidi.⁶⁶

Nel continente oceanico, troviamo cinque università australiane (Melbourne, Monash, Murdoch, New England e Sidney) e la *Victoria University of Wellington*, in Nuova Zelanda, con attivi percorsi di studi tra lauree brevi, magistrali e *masters in Public History*.⁶⁷ Il taglio di questi programmi spazia dalla formazione in conservazione e promozione dei beni culturali, all'utilizzo dei meccanismi di produzione di storia orale e comunitaria, con particolare attenzione alla storia coloniale delle due realtà del Commonwealth delle Nazioni, nel tentativo "di costruire un'identità condivisa e dal desiderio degli indigeni di ottenere, attraverso la conoscenza e la diffusione della loro storia, giustizia politica e culturale."⁶⁸

Caso interessante è quello della *Chinese University of Hong Kong* che ha attivato un *master in "Comparative and Public History"*⁶⁹ incentrato sulle modalità di applicazione della disciplina e sullo studio della storia cinese, con particolare riferimento allo sviluppo dell'economia statale durante la globalizzazione.

⁶⁴ *Ibidem*.

⁶⁵ http://www.ncph.org/program-guide/?fwp_program_location=canada (ultima consultazione marzo 2016).

⁶⁶ <http://www.ncph.org/program/concordia-university/> (ultima consultazione marzo 2016).

⁶⁷ http://www.publhistory.org/education/study_country.asp (ultima consultazione marzo 2016).

⁶⁸ E. Vezzosi, *I festival di storia e il loro pubblico*, Contemporanea, XII n. 4, 2009, p. 718.

⁶⁹ http://www.history.cuhk.edu.hk/ma_index.html (ultima consultazione marzo 2016).

In Europa è il Regno Unito la nazione più all'avanguardia sulla materia, con diversi enti tra università e *colleges* che praticano la *Public History* (*Royal Holloway of London, University of Bristol, Manchester Metropolitan University, University of Leicester, University of Newcastle, University of Nottingham, Queen's University of Belfast*), tra i quali il *Ruskin College*, il cui programma è incentrato sul taglio particolare della *history from below* intrapreso dall'antesignano Raphael Samuel, con lo studio della storia orale e comunitaria, pratiche museali e di archivio, cultura materiale.⁷⁰ I programmi delle altre facoltà si richiamano strettamente alla conservazione e alla promozione del patrimonio culturale, secondo il modello descritto nella sua opera da Faye Sayer,⁷¹ docente di *Public History* e *Public Archeology* presso la *Manchester Metropolitan University*.

In Irlanda, il Trinity College di Dublino ha attivo un *master* in stretta connessione con le numerose istituzioni culturali locali e che tratta l'utilizzo delle più tradizionali forme di *Public History*.⁷²

Per quanto riguarda l'Europa continentale, il *Friedrich-Meinecke Institut* presso la *Freie Universität* di Berlino ha attivo un *master* in *Public History*⁷³ dal 2008, i cui corsi spaziano dalla conoscenza dei nuovi *media* per la comunicazione e la ricerca storica, alla gestione e promozione del patrimonio culturale, a forme innovative di rappresentazione storica.

A settembre 2015, è invece nato, all'interno della "*German Historical Association*" (VHD), il "*Committee for Applied History Public History*" (*Angewandte Geschichte*),⁷⁴ con l'obiettivo di mettere in comunicazione gli storici che la lavorano nelle università con quelli che praticano la *Public History* fuori dall'accademia. Questo nuovo organismo è membro della più vasta "*International Federation for Public History*" (IFPH), ente promosso dal NCPH nel 2009 come una *task force* per internazionalizzare la *Public History*, e costituitosi negli anni seguenti in una vera e propria federazione.⁷⁵

⁷⁰ http://www.publichistory.org/education/study_country.asp (ultima consultazione marzo 2016).

⁷¹ F. Sayer, *Public History: a practical guide*.

⁷² <http://ncph.org/program/trinity-college-dublin/> (ultima consultazione febbraio 2016).

⁷³ http://www.geschkult.fu-berlin.de/en/e/fmi/studium/masterstudium/public_history/index.html (ultima consultazione febbraio 2016).

⁷⁴ <http://ifph.hypotheses.org/819> (ultima consultazione febbraio 2016).

⁷⁵ <http://www.publichistoryint.org/wordpress> (ultima consultazione febbraio 2016).

Tra i suoi obiettivi la IFPH si prefigge di creare un network internazionale per programmi di *Public History*, facilitando lo scambio di informazioni sull'insegnamento e la ricerca nella pratica della disciplina, condividere *best practices* professionali e accademiche, inclusi gli standard per valutare i tirocini, incoraggiare la formazione di comitati nazionali di storici che lavorano nel campo della *Public History*.⁷⁶ Presidente della IFPH è lo studioso Serge Noiret, attivo presso L'Istituto Universitario Europeo con sede a Firenze, e autore di diversi studi sul tema.

Dall'anno accademico 2015/16 hanno inoltre preso il via due *Master in Public History* presso l'Università di Modena e Reggio Emilia, in Italia, e l'*Université Paris-est Créteil*, in Francia, con l'obiettivo a fornire ai partecipanti le nozioni per padroneggiare gli strumenti della disciplina e a creare una nuova generazione di *public historians*.

Il futuro della *Public History* come applicazione pratica e disciplina, transita inevitabilmente dagli atenei, e risiede nell'inserimento della figura del *public historian* in un preciso e definito campo lavorativo. Se il fine e la capacità di questa materia sono quelle di accrescere la rilevanza della scienza di Clio nel mondo, il ruolo delle università deve essere quello di guida e di sostegno a questo processo di diffusione sociale della storia.

In questo capitolo ho fornito un inquadramento teorico della disciplina, soffermandomi nell'ultimo paragrafo sui luoghi dove essa è riconosciuta, insegnata e praticata. Nel secondo capitolo mi addentrerò nell'analisi di uno specifico campo d'azione della *Public History*, quello delle rappresentazioni e ricostruzioni fisiche della storia che fanno capo alla definizione di *reenactment*.

⁷⁶ <https://ifph.hypotheses.org/sample-page/ifph-bylaws-fihp-statuts> (ultima consultazione febbraio 2016).

2. Il reenactment come strumento della Public History

All'interno dei *visual aids* a disposizione della *Public History* si colloca il *reenactment*, con le sue diverse modalità di rappresentazione e ricostruzione della storia. Il suo fine è comunicare visivamente la storia al pubblico, fungendo da macchina del tempo per lo spettatore. Attività di questo tipo sono frequentemente usate nelle aree archeologiche e nei musei all'aperto per supportare il pubblico nella scoperta di una versione del passato basata sull'esperienza. Uno dei rischi di questo processo di rappresentazione è quello di proporre versioni sensazionalistiche e semplificate della storia, cosa che avviene nei parchi tematici, dove manca la componente educativa della disciplina in favore del solo fattore di intrattenimento.⁷⁷

L'origine del fenomeno delle rievocazioni storiche spazia tra diversi processi e livelli sociali, segno della sua complessità come forma culturale, e della sua fuoriuscita dai luoghi e dalle strutture tradizionali della memoria pubblica. Le sue condizioni preliminari devono essere ricercate tra forme di intrattenimento popolare, hobby, rappresentazioni di fantasia, cerimonie civili e commemorazioni, forme di storiografia, teorie culturali e letterarie, rituali religiosi. All'origine di questi molteplici fattori che occupano un "tempo lungo", vi sono quattro chiavi di lettura con le quali si può interpretare il *reenactment*: come pratica di commemorazione; come imitazione di ideali classici, cosa avvenuta per alcune forme di neoclassicismo; come serbatoio di lezioni per la vita pubblica, come sostenuto da una parte della storiografia del XVIII secolo; come rappresentazione espressiva comunitaria di alcuni eventi storici concepiti come tappe nell'incompleto progresso umano, concezione propria di alcuni intellettuali illuministi.⁷⁸ Queste istanze indicano come, durante i secoli, le rappresentazioni commemorative di fatti storici, realizzate fornendo una crescente illusione di autenticità grazie al progresso tecnologico, sono state anche occasioni in cui la posta in gioco era la storia di una nazione e la sua comprensione, cosa avvenuta in particolare per le ricorrenze militari. Questi eventi, il cui obiettivo era la mobilitazione di energie attraverso l'auto-celebrazione nazionale, hanno assunto una valenza più ampia dal momento che, nel rappresentare i punti di svolta storici, hanno anche diffuso un senso di partecipazione

⁷⁷ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, London: Bloomsbury, p. 60.

⁷⁸ S. During, *Mimic Toil: Eighteenth-Century Preconditions for the Modern Historical Reenactment*, in "Rethinking History", Vol. 11, n. 3, 2007, pp. 314-315.

tra la popolazione, in particolare tra coloro che non erano realmente coinvolti negli eventi rievocati, se non in casi di avvenimenti più o meno recenti.⁷⁹

Fino a poco tempo fa, alcune organizzazioni governative statunitensi come lo *US Forest Service*, avevano una relazione riluttante con il *reenactment* e proibivano questa attività in tutti i loro siti. Ciò era in parte dovuto ai problemi di autenticità e correttezza storica degli equipaggiamenti dei *reenactors*, e in parte al tentativo di mantenere e garantire standard professionali e qualitativi nelle rappresentazioni del passato. Nonostante questi progressi, attualmente *reenactors*, *living historians*, e *storytellers* sono impiegati in maniera crescente nei musei e nei siti di interesse storico per supportare l'apprendimento e il coinvolgimento con la storia. In Gran Bretagna, *public historians* e *reenactors* lavorano congiuntamente in alcuni siti del patrimonio, come quelli dell'*English Heritage* tra i quali vi è anche quello della battaglia di *Hastings*, usando le fonti storiche per sviluppare accurate rappresentazioni del passato che sono al contempo educative e d'intrattenimento.⁸⁰

Il *Colonial Williamsburg*,⁸¹ in Virginia, negli USA, è museo all'aperto che ha ricreato e ricostruito una fattoria del XVIII secolo su una superficie di 301 acri di terreno.⁸² Gli ambienti ricreati includono chiese, taverne e scuole, e sono popolate da *reenactors*, conosciuti anche come "*costumed interpreters*", persone del tempo presente che indossano repliche verosimili di costumi dell'epoca. Costoro aiutano a riportare il passato in vita ricreando scenari potenziali e attività del periodo, attraverso la messa in scena di situazioni religiose e sociali. Le rappresentazioni del passato mediante rievocazioni, ricostruzioni e repliche a Williamsburg si basano sulle testimonianze storiche. Gli scavi archeologici hanno fornito i reperti che hanno permesso la ricostruzione degli edifici e delle repliche usate negli stessi villaggi. La ricerca storica di fonti documentarie e di pitture del periodo ha supportato la comprensione dei comportamenti e delle azioni delle persone nel passato, e per fornire, attraverso una loro interpretazione creativa, un racconto storico stimolante ed eticamente diversificato, oltre che accurato.

⁷⁹ Ivi, p. 324.

⁸⁰ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, London: Bloomsbury, p. 60.

⁸¹ www.colonialwilliamsburg.com

⁸² www.history.org/Almanack/places/index.cfm

Inoltre, rievocazioni e ricostruzioni devono aderire a vincoli organizzativi come le norme sanitarie e di sicurezza, fattore che influenza le ricostruzioni fisiche e la potenziale autenticità storica del sito.⁸³ La messa in sicurezza degli equipaggiamenti utilizzati durante le rievocazioni è legata alla necessità di proteggere il pubblico e gli stessi *reenactors*, che sono in tal modo costretti a operare un numero significativo di compromessi tra l'accuratezza storica e l'incolumità delle persone. I materiali derivanti da questo processo sono tuttavia accettati dagli stessi rievocatori poiché permettono di prolungare la sensazione della presenza del passato durante le loro attività, anche a costo di simulare gli effetti della loro originale funzionalità.⁸⁴

L'utilizzo di repliche, che sono copie di reperti, è spesso usato nelle mostre museali per motivi di conservazione, quando i ritrovamenti originali sono troppo instabili o frammentati per essere messi in un'esposizione pubblica. Le repliche permettono anche di presentare simultaneamente gli stessi oggetti in diversi luoghi, una tecnica utile per reperti che hanno una rilevanza nazionale, come ad esempio, il tesoro anglosassone di *Sutton Hoo*, una collezione rinvenuta nel Suffolk, in Inghilterra, durante gli scavi archeologici di un sito funerario reale del VI-VII secolo che presenta anche la sepoltura di nave. Il tesoro include oggetti riccamente ornati di oro e pietre preziose, come il famoso elmo cerimoniale e il grande scudo, che, attraverso l'utilizzo di repliche, sono esposti contemporaneamente all'*Ipswich Museum*, a *Sutton Hoo* e al *British Museum*. La produzione di repliche e ricostruzioni è dispendiosa in termini economici e di tempo, e può potenzialmente indurre in errore il visitatore facendo credere che le copie siano gli originali. È pertanto essenziale quando si utilizzano le repliche, provvedere a installare appropriate etichette e descrizioni con chiare indicazioni riguardo l'autenticità e la provenienza dell'oggetto, così da non indurre in errore lo spettatore. Infine, l'utilizzo di repliche permette agli oggetti di essere toccati dalle persone, fornendo un riscontro reale della dimensione, dell'uso e della funzione dei reperti originali, incoraggiando il pubblico a interpretare e a interagire con la storia.

I musei realizzano diversi eventi di *Public History* per incoraggiare un pubblico più ampio a interessarsi al passato, spaziando nei temi trattati tra diverse discipline, come la storia comunitaria, la valorizzazione dei beni culturali o gli scavi di archeologia

⁸³ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, London: Bloomsbury, p. 61.

⁸⁴ D. Radtchenko, *Simulating the past: Reenactment and the quest for truth in Russia*, in "Rethinking History", Vol. 10, n. 1, 2006, pp. 138-140.

partecipata.⁸⁵ In queste occasioni vi è un frequente ricorso a supporti audio e video che, secondo gli studi pedagogici, stimolano l'apprendimento attraverso un coinvolgimento attivo nella storia, consentendo al pubblico di acquisire nuove conoscenze e lo sviluppo di abilità trasferibili.

I *public historians* sono stati criticati per la loro dipendenza dai supporti visivi, visti a loro volta come strumenti che accelerano la mercificazione e la disneyficazione del passato. È stato suggerito che un eccessivo affidamento a tali dispositivi non stimola il pubblico nel produrre le proprie interpretazioni e riflessioni sul passato. Secondo tale visione, la tecnologia audio e video è criticata per preferire lo spettacolo all'educazione, ed essere fallace dal punto di vista dell'accuratezza storica. Tali critiche fanno parte di una posizione più ampia che sostiene che la *Public History* diluisce l'autenticità in favore di un abuso parziale della storia. L'esistenza di questo ambito critico dimostra la complessità che comporta rappresentare il passato, operazione che richiede al *public historian* di saper bilanciare l'uso di tecniche moderne contro l'inclusione di prove fattuali.⁸⁶

Come detto in precedenza, tra i *visual aids* a disposizione del *public historian* vi è il *reenactment*, con le sue modalità di rappresentazione fisiche della storia. Cathy Stanton, membro del Comitato Direttivo del *National Council of Public History* dal 2008, è uno dei principali sostenitori delle potenzialità di tale strumento. La Stanton ha studiato dal punto di vista antropologico il *reenactment* sulla Guerra Civile negli USA nella sua tesi magistrale dal titolo "*Being the Elephant*":

Historical reenactment is really what launched me on my study of heritage tourism, American culture and mythology, and most of the other work I'm doing now. After a chance encounter with Civil War reenactors in Gettysburg in 1989, I found I couldn't stop wondering what they were doing and why. Eventually I joined up (translation: did a two-year participant-observation research project as part of my M.A. degree) and spent a couple of seasons marching around portraying a Yankee fifer boy named Horace. The rest, as they say, is history - or at least it's words *about* history.⁸⁷

Il lavoro della Stanton è stato uno dei primi a realizzare una ricerca che affrontasse i temi riguardanti chi fossero i *reenactors* e quali fossero le loro motivazioni per

⁸⁵ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, London: Bloomsbury, p. 68.

⁸⁶ Ivi, p. 62.

⁸⁷ <http://www.cathystanton.net/reenactors.html>.

intraprendere un'hobby così dispendioso in termini di energie e risorse, come è la rievocazione storica. Le risposte a questi interrogativi seguiranno nel paragrafo dedicato all'identità – reale e costruita – dei rievocatori.

Marcello Ravveduto⁸⁸ e Serge Noiret sono due degli esponenti italiani del movimento per la *Public History* che collocano il *reenactment* tra i campi d'azione dei *public historians*, *reenactment* con il quale si intende

la ricostruzione con gli abiti e con gli strumenti dell'epoca e spesso nei luoghi storici stessi, di eventi storici con attività capaci di suscitare, nel pubblico dei partecipanti, la consapevolezza del passato. Fare rivivere il passato attraverso la sua "pratica" è considerato un modo utile per collaborare con il pubblico. Si tratta anche di aiutare alla formazione di una memoria collettiva attraverso grandi ricostruzioni storiche e commemorative che mobilitano, oltre ai partecipanti stessi, anche vasti pubblici di curiosi capaci di partecipare come attori e spettatori alla rappresentazione della storia. Queste attività di promozione della storia, si basano sulla necessaria conoscenza critica della storia e della memoria del passato e sulla capacità di divulgare, il meglio possibile, la sostanza degli eventi per ottenere una compartecipazione anche affettiva ed emozionale del pubblico.⁸⁹

Il fenomeno americano studiato dalla Stanton si è originato durante gli anni '60 del secolo scorso, quando "dopo le commemorazioni del primo centenario della Guerra Civile americana, che videro la creazione di numerose società di *reenactors*, nacque la moda delle ricostruzioni di battaglie dal vivo con attori in costume [...] Far rivivere e ricostruire la storia di queste battaglie della Guerra Civile divenne una costante anche del lavoro dei *Public Historians* insieme ai *reenactors*. La forma tradizionale del convegno scientifico sulla guerra non coinvolgeva un largo pubblico, al contrario dei *reenactments* negli Stati Uniti dove i «reenactors» sono oggi più di 50.000!".⁹⁰ Gli interpreti, o *reenactors*, di queste rappresentazioni:

non sono soltanto dilettanti in costume, ma ricevono una preparazione tecnica legata al mondo del "*heritage tourism*"; si crea così, soprattutto per le popolazioni nere, un significativo mercato del lavoro legato al mantenimento dei parchi storici, "*battlefields parks*" negli USA. I *reenactors* mantengono un equilibrio tra le parti ricreative atte a soddisfare un più largo pubblico e quelle

⁸⁸ M. Ravveduto, *Una Italian Public History per la seconda Repubblica*, in "Officina della storia", n. 10, 2013, p. 2.: "In Italia si realizza molta storia pubblica al di fuori delle università: musei virtuali, portali web, [...], rievocazioni storiche, festival popolari, parchi tematici, monumenti evocativi."

⁸⁹ Ivi, p. 292.

⁹⁰ S. Noiret, *La Public History: una disciplina fantasma?*, in "Memoria e ricerca", n. 37, 2011, p. 7.

più sofisticate e complesse dell'interpretazione della Guerra Civile da parte dei "Public Historians". Servirsi dell'attrazione del grande pubblico per le battaglie al fine di offrire interpretazioni più elaborate della storia nei parchi storici fornisce anche utili occasioni per confrontare le memorie discordanti del passato.⁹¹

L'utilizzo di questo tipo di rappresentazione storica anima inevitabilmente il dibattito interno alla *Public History* riguardo alla necessità di trovare un equilibrio tra autenticità, educazione e spettacolo, nelle ricostruzioni offerte. Procederò nell'analisi del *reenactment* e delle sue implicazioni etiche, partendo innanzitutto dagli studi realizzati da storici accademici e di professione su questo fenomeno.

2.1. Raphael Samuel e la living history

Secondo lo studioso inglese, ideatore della *history from below*, il termine *living history* (usato in questo caso come sinonimo di *reenactment*) abbraccia un *range* molto ampio di forme pratiche, che spaziano dagli allestimenti museali interattivi nei *living history museums*, all'animazione con supporti elettronici (*audio e visual aids*) di siti del patrimonio che altrimenti sarebbero inerti, all'utilizzo di repliche.

Samuel, avendo compreso le potenzialità del *reenactment*, è un sostenitore del fenomeno, ma anche un attento osservatore molto critico nei confronti delle strumentalizzazioni alle quali la materia si presta. Le criticità da lui poste in evidenza, come quella della disneyficazione e distorsione nella rappresentazione del passato, sono quanto mai attuali a distanza di vent'anni. Uno degli esempi in tal senso, è la pratica di alcuni musei che per narrare la storia del basso medioevo (inglese nel suo caso, ma anche in Italia non mancano esempi del genere) ricorrono al gusto dell'orrido tramite la narrazione degli appeti legati alla pratica della tortura.

L'autore è fortemente critico nei confronti delle ricostruzioni di *living history* a lui contemporanee – "come lo *Jorvik Viking Centre* di York, la stravagante città vichinga perduta, il museo inglese più celebrato fuori Londra, dove gli acquitrinosi resti della York del X secolo e gli sbalorditivi ritrovamenti di cinque anni di scavi archeologici sono

⁹¹ Ivi, p. 8.

stati trasformati in uno spettacolo sotterraneo di squallore urbano”⁹² – e degli eventi di rievocazione storica – come per il nonocentesimo della battaglia di Hastings, “occasione per qualche esercizio rudimentale di ricostruzione, con il governo che pagava il conto per le rappresentazioni militari e festive”.⁹³

Secondo Samuel, la tendenza del *reenactment* a ricercare un rapporto di istantaneità col passato attraverso una sua resa che sia palpabile e visibilmente presente, deve essere mediata da un’operazione culturale e scientifica. Le esperienze di prima mano offerte ai visitatori devono essere in grado di contestualizzare le ricostruzioni proposte, offrendo l’idea del compromesso che la rappresentazione richiede: gli eventi dovrebbero essere rievocati in modi che consentano di trasmettere le esperienze vissute del passato – in tal senso le ricostruzioni delle case di campagna dovrebbero essere in occupazione familiare se si volesse far vedere ai visitatori le loro caratteristiche autentiche.⁹⁴

La *living history* deve la sua rapida diffusione all’entusiasmo del “fai da te” da parte di appassionati che investono i loro week end liberi, o le vacanze estive, nel perseguire la sensazione di rivivere nel passato attraverso una sua ricostruzione materiale. I principali consumatori di questi esercizi di finzione storica sono i bambini, con la rievocazioni che hanno preso piede nelle scuole, in particolare quelle primarie, dove l’interesse per la storia coincide con l’amore secolare per il travestimento e l’interpretazione di ruoli da adulti.⁹⁵

I musei che adottano tali ricostruzioni, invece di essere templi per il culto del passato, optano per un rapporto informale preferendo alle vetrine di stampo ottocentesco, esposizioni che possono essere toccate e avvicinate dai visitatori: il pubblico è incoraggiato a interagire con i *reenactors*, e le gallerie tradizionali sono sostituite da “stanze” intime. Invece di un solenne silenzio, il visitatore viene assalito da una cacofonia di suoni. L’immediatezza è ancora più strenuamente insita nei musei all’aperto, dove la *living history* assume la forma di *tableaux vivants* proposti come forma di esperienza condivisa.⁹⁶

⁹² R. Samuel, *Living History*, in *Theatres of Memory: Past and Present in Contemporary Culture*. Verso books, New Edition: London (1996), cit. p. 170.

⁹³ Ivi, cit. p. 174.

⁹⁴ Ivi, p. 176.

⁹⁵ Ivi, p. 193.

⁹⁶ Ivi, p. 177.

Il *reenactment* è un fenomeno internazionale che ha elaborato il presupposto di far interagire i visitatori con le esposizioni dalla pratica del *Deutsches Museum* di Monaco.⁹⁷ Il suo sviluppo negli anni '60 del XX secolo, può essere visto come un'espressione o analogia del culto di quel decennio per l'immediatezza, quando un ramo della museologia insisteva sulla necessità di potenziare l'accessibilità e l'utilizzo di supporti audiovisivi per rendere lo spettatore un testimone delle transazioni storiche del passato. La volontà di ridurre la distanza (fisica e culturale) che separa il reperto dall'osservatore era una delle espressioni della rivolta in corso contro la formalità e certe sue rappresentazioni, criticate anche dal teatro di strada con il rifiuto del proscenio in favore di un libero spazio itinerante per la messa scena.⁹⁸

Tuttavia anche la *living history*, seppur praticata nel nome della verosimiglianza, ha le sue estetiche nascoste. Essa offre un'immagine iperealistica nella quale il passato è talmente finto da risultare più palpabile del presente. La sua rappresentazione mira a coinvolgere consapevolmente lo spettatore attraverso l'esperienza, evitando una narrazione epica e grandiosa in favore dell'osservazione personale e della conoscenza locale. Essa ci invita a giocare con il passato e fingere di trovarci in esso, ignorando i limiti di spazio e tempo per reincarnarci *hic et nunc* attraverso artefatti visibili che possono essere visti, toccati e fotografati. La *living history* ci dice più del presente di quanto faccia del passato. Privilegia la sfera privata a quella pubblica: la sua narrazione non è legata alla politica o all'economia (i soggetti delle teorie storiche del passato), e se non parzialmente, neanche alla religione, ma gravita sugli stili di vita. Quando il *reenactment* non mostra alcun rispetto per l'integrità della documentazione storica, esso si rivela persino offensivo per lo storico di professione, perché interpreta i reperti come se fossero pedine di un gioco da tavolo, e confonde la distinzione tra realtà e finzione autenticando le sue ricostruzioni con la tecnologia per produrre una varietà di effetti realistici.⁹⁹

Eppure la pratica e l'ambizione della *living history* hanno evidenti affinità con la concezione di "ricostruzione controllata del passato" professata da molti storici accademici, e presente nell'opera del francese Jules Michelet che ha rivoluzionato la ricerca d'archivio durante il XIX secolo. Il concetto di autenticità ricopre un ruolo

⁹⁷ Ivi, p. 178.

⁹⁸ Ivi, p. 193.

⁹⁹ Ivi, pp. 195-197.

centrale anche nel realismo romantico e nella storia "scientifica" di Leopold von Ranke.¹⁰⁰ Il tentativo della *living history* di migliorare l'originale per compensare i silenzi della memoria, si spinge oltre alla pratica di mettere insieme i frammenti del passato. Con il suo esteso appello alla partecipazione, il *reenactment* ha attirato un entusiasmo molto maggiore di quelle nuove storie che portano periodicamente un piccolo scalpore nei seminari universitari per poi sparire. Tuttavia Samuel rileva come la pratica del *reenactment* sia ancora lontana dalla routine degli studiosi, che non dedicano i loro week-end, o le vacanze estive, alla ricostruzione di aspetti della cultura materiale di un'epoca.¹⁰¹

Uno degli argomenti proposti contro questo modo di rappresentare la storia, è che non ci si può fidare delle immagini: esse seducono l'intelletto, mentre è solo la comunicazione, verbale o stampata, a impegnare l'intelligenza piena. Le ricostruzioni della *living history* sono pertanto ontologicamente inferiori in quanto si fermano solo sulla superficie delle cose. La loro presentazione viene consumata in maniera passiva dall'auditorio, a differenza della lettura di un libro che è un'attività intellettuale che richiede fatica e impegno.¹⁰²

Secondo Samuel questa posizione teorica, che percepisce educazione e divertimento in opposizione e il piacere come un'operazione senza attività cerebrale, dovrebbe essere messa in discussione. Non vi è alcun motivo per ritenere che le persone siano intellettualmente passive mentre guardano fotografie, filmati o l'esposizione di un percorso museale, rispetto a quando si impegnano nella lettura di un libro. In entrambi i processi infatti, l'intelletto assimila le informazioni associandole ad immagini e racconti persistenti.¹⁰³

Una buona *living history*, distante dal tentativo di strumentalizzare o idealizzare il passato, deve essere in grado, durante l'elaborazione della sua narrazione, di sottolineare il forte divario esistente tra il presente della rappresentazione e il passato oggetto della rievocazione.¹⁰⁴

¹⁰⁰ *Ibidem.*

¹⁰¹ *Ivi*, p. 269.

¹⁰² *Ivi*, p. 267.

¹⁰³ *Ivi*, p. 271.

¹⁰⁴ *Ivi*, p. 281.

2.2. Due studi recenti sul reenactment: "History's affective turn" e "Mobile Monuments"

Vanessa Agnew, Associate Professor of German Studies presso la University of Michigan, è attualmente uno dei principali esponenti del movimento per lo studio del *reenactment*, diventato uno degli oggetti dei suoi studi dopo la sua partecipazione come consulente storico al programma "The Ship" (BBC 2001) che si prefiggeva l'obiettivo di ripercorrere parte del primo viaggio del capitano Cook attraverso la ricostruzione esatta di un vascello del XVIII secolo.

L'autrice sostiene che il *reenactment* contemporaneo è indicativo della recente svolta affettiva della storia e della sua rappresentazione materiale attraverso interpretazioni e congetture. Questo fenomeno comporta il crollo delle divisioni temporali tra le varie epoche del passato, e pone l'accento sulla dimensione dell'esperienza individuale e della vita quotidiana, piuttosto che sulle strutture e sui processi storici. È pertanto una necessità quella di continuare a indagare scientificamente le rivendicazioni politiche ed epistemologiche del *reenactment*.¹⁰⁵

La rievocazione è stata considerata a lungo un fenomeno culturale marginale, ignorato dagli storici accademici fino ai primi anni del XXI secolo, quando è diventata oggetto di studio. Attualmente, con il termine *reenactment* si includono, in un'accezione universale, i musei di *living history*, le ricostruzioni materiali, la letteratura, il cinema, la fotografia, format televisivi, spettacoli di rievocazione storica, e gruppi locali dedicati alla rappresentazione della storia. Questi diversi generi, nel dare il loro contributo al pensiero storico, sono regolati da specifiche convenzioni retoriche e codici di pratica professionale e sociale.¹⁰⁶

La stessa esperienza dell'autrice nel format televisivo "The Ship" suggerisce che queste modalità rimettono in auge il passato promuovendo un suo ravvicinamento al presente. La replica della nave *Endeavour* usata nel programma, ha permesso di rievocare la scoperta e lo spirito di avventura che ha ispirato i primi esploratori delle località esotiche nell'Oceano Pacifico.¹⁰⁷ Chiaramente tra la nave originaria del capitano Cook e

¹⁰⁵ V. Agnew V. (2007): *History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present*, in "Rethinking History", Vol. 11, n. 3, 2007, p. 299.

¹⁰⁶ Ivi, p. 300.

¹⁰⁷ V. Agnew, *What can Re-enactment tell us about the past?*, BBCi History, 2002.

la replica della *Endeavour* intercorrono differenze legate alle esigenze della vita moderna, come la necessità di avere una strumentazione satellitare per evitare di andare alla deriva. ha assunto la forma di teatro galleggiante per un viaggio moderno in costume d'epoca.

Nonostante l'impresa abbia mascherato un viaggio moderno con la forma di un rappresentazione teatrale galleggiante in costume d'epoca, non sono mancati sentimenti come l'esaltazione, la paura, la spossatezza e il mal di mare, accompagnati dalla sensazione di sentirsi fuori luogo e inesperti su una nave che si affida a vele, corde e anelli. Ciò ha contribuito a rendere verosimile l'intera rappresentazione. I disagi del viaggio comportavano anche una serie di domande etiche riguardo la legittimità di rievocare il passato indossando abiti moderni e utilizzando espedienti come vitamine, crema solare e farmaci antimalarici per evitare scorbuto, malattie cutanee e tropicali.

D'altra parte, il *reenactment* ha permesso di testare sul campo alcune ipotesi storiche utilizzando metodi tradizionali e materiali per replicare oggetti e azioni del passato, fornendo informazioni riguardo al modo in cui alcuni compiti erano portati a termine. Questa pratica si è dimostrata un utile esercizio quando, in assenza di fonti storiche dettagliate, una serie di esperimenti era la maniera migliore per capire come le cose venissero realmente fatte.

Il *reenactment* tende inoltre a far attribuire un nuovo valore alla quotidianità, e a unire due passioni normalmente disgiunte, come quella del lavoro e del gioco, attraverso l'operazione di vestirsi e interpretare le parti di personaggio per il quale si è intrapresa una ricerca storica nell'interazione con altre persone. Probabilmente è a causa di questa combinazione vincente di gioco immaginario, crescita personale, e arricchimento sociale e intellettuale, che il *reenactment* è in crescita. Le associazioni degli addetti ai lavori si riuniscono settimanalmente per preparare le proprie rappresentazioni; i musei e le istituzioni locali sostengono le manifestazioni sui temi storici, anche nel tentativo di potenziare i flussi turistici; le università e gli accademici si addentrano nella disciplina della *Public History*.¹⁰⁸

Nella sua appropriazione del passato, questo fenomeno popolare favorisce concetti e temi storici articolati partendo dall'approfondimento della cultura materiale. Un esempio di inclusione di un episodio travagliato del passato recente, è stata la

¹⁰⁸ V. Agnew, *What is Reenactment?*, in "Digital Common Waynestate", vol. 46 issue 3, 2004, p. 327.

rievocazione dello sciopero dei minatori del South Yorkshire del 1984 rappresentato nella *Battle of Orgreave*, che ha incluso alcuni degli stessi partecipanti all'epoca dei fatti storici.¹⁰⁹ In questo caso, l'ampia partecipazione popolare al *reenactment* non è stata attribuita solamente a un interesse per la storia familiare, quanto piuttosto a motivazioni di carattere politico, legate a una *history from below* che ha dato voce alle posizioni emarginate al pari di quelle economiche.

Nella sua appropriazione elastica di passato reale e immaginario, il *reenactment* a volte si avvicina ai giochi di ruolo *fantasy*. Esiste infatti una discrepanza tra il mandato di divulgare la storia al pubblico e la rappresentazione delle epoche fatta dalle persone. L'atto emancipatorio del *reenactment* permettere ai suoi partecipanti di selezionare i propri passati in relazione ai conflitti presentati. Paradossalmente, è la sua astoricità ad essere la preconditione per il suo coinvolgimento con la materia del soggetto storico.¹¹⁰

Con il termine *reenactment* spesso ci si riferisce a un viaggio retrospettivo finalizzato al coinvolgimento col passato e alla comprensione della contemporaneità. Come fenomeno culturale e popolare esso ha una rilevanza nel presente, e assieme a tutti coloro che parlano di storia (produttori televisivi, curatori museali, appassionati e studenti universitari) è in prima linea nel ricordare agli accademici che la loro autorità di interpretazione e di scrittura storica è compromessa.¹¹¹ Con le sue narrazioni e rappresentazioni intense, il *reenactment* sembra rimediare apparentemente alla mancata promessa da parte della storia accademica di presentare la conoscenza della materia in maniera coinvolgente. Come forma di *Public History*, essa può contribuire a modalità più dinamiche e accessibili per la conoscenza del passato attraverso esperienze legate al linguaggio del corpo. La sua narrativa centrale si fonda sulla conversione dall'ignoranza alla conoscenza, dall'individualismo alla socialità, e dal presente al passato.¹¹²

Il *reenactment* è legato alla crisi dell'autorità in campo storico, dove, in assenza di una voce privilegiata del mondo scientifico, ha assunto un'importanza crescente partendo da un'iniziale posizione marginale. Col progredire di tale fenomeno si è creata una

¹⁰⁹ K. Kitamura, "Recreating Chaos": Jeremy Deller's *The Battle of Orgreave*" in I. McCalman, P.A. Pickering, *Historical Reenactment: From Realism to the Affective Turn*, p. 39.

¹¹⁰ V. Agnew, *What is Reenactment?*, in "Digital Common Waynestate", vol. 46 issue 3, 2004, p. 328.

¹¹¹ Ivi, p. 329.

¹¹² Ivi, p. 330.

gerarchia interna al mondo della rievocazione legata alle pretese di legittimità e autenticità storiche. I *reenactors* stessi denigrano costumi sciatti e ciò che viene percepito come un comportamento non “filologico”. Essi sono alla costante ricerca di un modo per posizionarsi all’interno della gerarchia della fedeltà storica e di forme di produzione storica scientifica. Le loro azioni sono spontaneamente indirizzate alla realizzazione di ricostruzioni che siano quanto più possibile verosimili dal punto di vista storico.¹¹³

Tali dibattiti dimostrano che il *reenactment* si è appropriato del linguaggio del relativismo: ogni *reenactor* offre la propria versione del passato, ma non le sue lezioni sulla costruzione concettuale della storia. Da ciò deriva un problema di rappresentazione e visione della scienza di Clio, che appare come un insieme di fatti definiti nello specifico, ma in attesa di una buona sceneggiatura in grado di raccontarli in maniera universale. Anche se l’obiettivo della rievocazione verte spesso sulla resa iconografica e sul fornire risposte a domande su questioni specifiche, esso non può mancare di approfondimenti riguardo ai processi storici complessi: la rievocazione rimane pertanto una rappresentazione teatrale che ha bisogno di un copione, di una trama e di regole convenzionali per essere messa in scena.¹¹⁴

La centralità che ricopre la funzione dell’esperienza nel *reenactment*, tende a sacrificare questioni interpretative di più ampia portata, indagando l’immanente al posto delle strutture politiche. Nel fare ciò, la rievocazione storica è spesso dichiaratamente apolitica nella sua pretesa di non assumere una posizione nei confronti del passato, caricandosi di meno responsabilità etiche rispetto ad altre forme della storiografia accademica.¹¹⁵

Come strumento per l’indagine storica, il *reenactment*, piuttosto che eclissare il passato con la propria teatralità, deve porre al centro della rappresentazione storica le questioni etiche e politiche per rendere visibili i significati di cui erano imbevuti gli eventi, indagando gli interessi che quelle concezioni nascondevano.

La pretesa epistemologica del *reenactment* – è possibile comprendere la storia tramite l’esperienza - è chiaramente problematica: la testimonianza del corpo ci dice più riguardo al presente rispetto al passato. Eppure, il *reenactment* è un fenomeno

¹¹³ Ivi, p. 331.

¹¹⁴ Ivi, p. 332.

¹¹⁵ Ivi, p. 334.

culturale che non può essere trascurato. La sua ampia diffusione, il suo approccio democratico alla conoscenza storica e la sua capacità di trovare modalità innovative di rappresentazione della storia, suggeriscono che ha ancora un contributo da dare alla storiografia accademica.¹¹⁶

Perché ciò avvenga, ovvero il suo legittimarsi come genere e nuova forma di rappresentazione storica, bisognerà fugare ogni dubbio da parte del mondo accademico sul carattere probante dell'apprendimento legato all'esperienza dell'oggetto. Secondariamente, data la tendenza del *reenactment* ad abbattere la temporalità, cosa che implica forme di continuità storica che non sono solo potenzialmente imprecise, ma anche esposte a strumentalizzazioni, sarà necessario che esso rinunci a rivendicare una sorta di pretesa a essere una forma universale di rappresentazione della storia.¹¹⁷

In terzo luogo, il *reenactment*, come strumento di ricerca, insiste a volte sul fatto che gli eventi del passato (e quindi il presente) avrebbero potuto andare diversamente, e sull'inutilità di alcuni episodi di oppressione e sfruttamento in alcuni contesti storico-sociali. Se i gesti distensivi e le possibilità di espressione del *reenactment* possono essere accolti, rimangono preoccupazioni circa le distorsioni storiche che sorgono quando con affermazioni di questo genere, il passato viene ridotto a un concetto per trattare con il presente. In questi casi è necessario chiedersi quali sono le implicazioni dirette sulla contemporaneità nell'affidare la comprensione storica solamente a sentimenti come la simpatia e l'identificazione, senza accompagnarli da un'indagine approfondita dei processi storici.¹¹⁸

Il numero principale di opere storiografiche sul fenomeno *reenactment* proviene da accademici che hanno affrontato la rievocazione come un fenomeno essenzialmente anglofono, inserendolo spesso nel quadro della storia imperiale della Gran Bretagna.¹¹⁹ È chiaro tuttavia, che il *reenactment* non è un fenomeno circoscritto a uno specifico contesto linguistico o culturale, ma che molte delle sue forme hanno una portata internazionale.

Un altro dei principali sostenitori del *reenactment* è lo storico Stephen Gapps, consulente per musei e siti del patrimonio e co-direttore dell'agenzia di organizzazione

¹¹⁶ Ivi, p. 335.

¹¹⁷ V. Agnew V. (2007): *History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present*, in "Rethinking History", Vol. 11, n. 3, 2007, p. 309.

¹¹⁸ Ibidem, cit.

¹¹⁹ Ivi, p. 301.

di eventi storici “*Historica*”. I suoi interessi di ricerca vertono sulle problematiche della rievocazione e delle commemorazioni pubbliche in occasioni di ricorrenze di avvenimenti storici. Egli ha anche intrapreso una carriera come rievocatore, partecipando dalla metà degli anni '90 in poi a numerosi eventi di *living history*, spaziando dall'epoca medievale a quella moderna.

Secondo Gapps, uno dei vantaggi del *reenactment* è quello di contribuire alla creazione di “*mobile monuments*”, monumenti mobili che riuniscono commemorazione, anti-monumentalismo, storia familiare, e metodo storico. Il tema centrale di queste rappresentazioni rimane il concetto di autenticità, ricercato e perseguito dai rievocatori secondo i livelli di competenza posseduti dalle varie associazioni. Tuttavia, nonostante gli sforzi intrapresi in tale direzione, i *reenactors* capiscono che tale obiettivo è sfuggente, mai realmente raggiungibile per il carattere intrinseco della rievocazione stessa, a partire dai loro corpi che sono anacronistici rispetto a quelli del passato.¹²⁰

Nell'esplorare i limiti di ciò che può essere autentico, la rievocazione diventa un'attività sensibile nel suo tentativo di predisporre un teatro della storia attraverso oggetti di scena e costumi storicamente compatibili. Le esperienze fisiche dei *reenactors* sono spesso documentate in forma visiva con fotografie e immagini color seppia che sembrano essere l'evoluzione dei *tableaux vivant* del XIX secolo, dove, con l'imitazione di pose classiche, o di scene d'opere d'arte spesso famose, veniva stabilito un efficace collegamento tra performer, tecnologia, e pubblico.¹²¹

Le rievocazioni sono sempre sul filo del rasoio tra il fallimento e il successo, tra l'accettazione o il rifiuto del loro linguaggio da parte del mondo accademico e del pubblico, come dimostra il rifiuto di molti afroamericani di assistere alla rappresentazione degli “schiavi neri” a Williamsburg, ai quali sono preferiti personaggi più conciliatori come Benjamin Franklin, Thomas Jefferson o George Washington. Vi è, in altre parole, una sottile linea tra la partecipazione che promuove la complicità degli spettatori con il progetto storico, e l'interazione che coinvolge lavorando sulla politica di rappresentazione.¹²²

Nel corso degli anni '70, in un periodo nel quale le persone rivendicavano il diritto a veder rappresentate le proprie storie, i *reenactors* hanno cominciato a rievocare

¹²⁰ S. Gapps, *Mobile monuments: A view of historical reenactment and authenticity from inside the costume cupboard of history*, in “Rethinking History”, Vol.13, n. 3, 2009, pp. 396-397.

¹²¹ Ivi, pp. 400-402.

¹²² Ivi, pp. 404-5.

qualunque epoca desiderassero, segno di un approccio più democratico alla storia e di una ritrovata partecipazione politica. Tale impersonificazione (anziché personalizzazione) della storia nel corpo del rievocatore ha fatto sì che essi potessero diventare monumenti unici, una sorta di musei itineranti.

La rievocazione, proprio come il cinema, costituisce un oggetto storico scomodo per l'analisi culturale perché è spesso controfattuale: offre la possibilità di verificare ipotesi e teorie. Inoltre essa trasmette un senso particolarmente elevato di conflitto etico e di negoziazione nella sua politica di rappresentazione delle storie individuali e collettive. Le rievocazioni aprono possibilità che permettono alla storia di essere un affare non concluso e ancora in via di definizione. A differenza di altre forme di produzione storica, la ricostruzione fisica del passato riporta le caratteristiche di produzione originarie nel presente, ma contiene anche possibilità di cambiamento.¹²³

2.3. Definizione terminologica e metodologica del reenactment e delle sue modalità di rappresentazione

2.3.1. Reenactment e living history

Con il termine *reenactment* si intende una ricostruzione dettagliata (spesso da parte di un numero consistente di persone) di un evento specifico e definito nel tempo (come una battaglia, ideata per attrarre un grande numero di spettatori), dove azione, costumi e combattimenti spesso hanno la priorità sul linguaggio parlato.¹²⁴ Non esiste un'opinione comune sul posizionamento teorico del *reenactment* e delle altre modalità di rappresentazione della storia. Secondo alcuni studiosi,¹²⁵ esso è il contenitore che racchiude tutte le altre attività di questo genere, funzione attribuita da altri alla *living history*,¹²⁶ all'archeologia sperimentale,¹²⁷ o alla *live interpretation*.¹²⁸

¹²³ Ivi, pp. 405-407.

¹²⁴ <http://www.imtal-europe.net/what-interpretation.html>

¹²⁵ F. Sayer (2015) *Public History: A Practical guide*. London: Bloomsbury; V. Agnew (2007): *History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present*, in "Rethinking History", Vol. 11, n. 3, 2007, pp. 299-312; S. Gapps, *Mobile monuments: A view of historical reenactment and authenticity from inside the costume cupboard of history*, in "Rethinking History", Vol.13, n. 3, 2009, pp. 395-409.

¹²⁶ R. Samuel (1996) *Living History*, in *Theatres of Memory: Past and Present in Contemporary Culture*. Verso books, New Edition: London.

Nel procedere nella mia analisi del *reenactment* adotterò la prima concezione sopra esposta – ovvero quella che lo ritiene il contenitore delle altre forme di rappresentazione storica –, e intenderò con esso la rappresentazione dal vivo di azioni, idee e teorie del passato attraverso la ricostruzione di aspetti della cultura materiale di diverse epoche storiche.

Lo stesso termine *reenactment* sarà tradotto in italiano con “rievocazione”, mentre coloro che lo praticano come hobby, i *reenactors*, sono i “rievocatori”.

Il termine *reenactment* comporta due implicazioni che di solito non sono percepite né dal pubblico, né dai rievocatori stessi. Da un lato la “ri-evocazione” riporta l’episodio storico che si è scelto di ricostruire attraverso un’evocazione, ovvero una sua messa in scena che implica una qualità più bassa rispetto all’evento originale. In secondo luogo, i vari livelli di autenticità che i rievocatori perseguono per avvicinarsi alle cose reali del passato, sono, e saranno sempre, oscurati dall’insormontabile distanza (temporale e culturale) tra gli eventi originali e le loro ricostruzioni, fattore che rivela la natura essenzialmente teatrale della rievocazione stessa.¹²⁹

I primi tentativi di rievocare eventi passati risalgono al tempo dei romani, ma in questi casi si trattava di atti monumentali che erano una messa in scena in un’ottica chiaramente teatrale. Le rievocazioni successive, come le famose giostre dell’imperatore Massimiliano o l’utilizzo politico da parte di regimi politici, possono essere interpretate come tentativi regressivi di rivivere un passato immaginario in maniera nostalgica.¹³⁰

Tuttora, le rievocazioni spesso fungono da palcoscenico per passati re-immaginati, con battaglie campali fantasiose “combattute” da adolescenti incurabili e appassionati di spettacoli militari. Se da un lato esiste certamente una percentuale considerevole di hobbysti il cui interesse per la rievocazione è pari a quello per qualsiasi altro

¹²⁷ “L’etichetta “archeologia sperimentale” si trova applicata a una numerosa serie di attività. [...] Tra esse si annoveravano: repliche di reperti archeologici, re-enactment o living history, attività esperienziali o dimostrazioni pratiche di tecnologie antiche, simulazione di procedure produttive, attività didattiche, eventi spettacolari” in L. Comis, *Re-enactment, living history: rapporti con l’archeologia sperimentale e i Musei Archeologici all’Aperto*, in Lenzi F., Parisini S. (a cura di) (2014), *Rivivere e comunicare il passato: il contributo della rievocazione dell’evo antico al marketing museale e territoriale*. Bologna: Regione Emilia-Romagna, Istituto per i beni artistici culturali e naturali, p. 7.

¹²⁸ Gardner J.B., LaPaglia P.S. (a cura di) (2006) *Public history: essays from the field*, Malabar, Fla.: Krieger Pub. Co.

¹²⁹ J. Schlehe, W. Hochbruck, *Introduction: Staging the Past*, in *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld, (2014), p. 14.

¹³⁰ Ivi, p. 15.

passatempo, le possibilità di rappresentazione e divulgazione del *reenactment* spaziano dal “*battlefield karaoke*” a pratiche d’identità su scala politica.

Le rievocazioni sono state sfruttate anche per le loro capacità di inscenare cerimonie e ricorrenze per propositi di riconciliazione con una controparte, o per mantenere un senso di conflitto, come nel caso della rievocazione della già citata “*Battle of Orgreave*” tra minatori inglesi in sciopero e polizia a cavallo. Il contributo dell’accademica a questo mondo è quello di fornire la base di ricerca e di studio ai curatori museali e ai rievocatori. Allo tempo stesso, l’equivalente fantasy del *reenactment*, il LARP (*Live Action Role Player*), sembra avere le stesse possibilità di crescita della rievocazione storica. Il turismo postmoderno infatti, nell’offrire una vasta gamma di possibilità per l’apprendimento indipendente del consumatore, spesso non fa distinzione tra i due fenomeni proponendo pacchetti di viaggio in un tempo e un luogo immaginari. La differenza tra interpreti che performano per il proprio divertimento e attori diretti da un’istituzione governativa o privata e commerciale, non è visibile al pubblico, ma comporta una serie di domande e problemi possibili riguardo l’autenticità e la gestione della qualità offerta.¹³¹

Un altro termine che spesso ricorre insieme a quello di *reenactment*, è quello di *living history*, espressione con la quale si descrivono le attività del passato che avvengono in un contesto storico appropriato, spesso in musei all’aperto o nei campi dei gruppi storici. Nonostante i termini siano spesso usati come sinonimi, il *reenactment* descrive attualmente la rappresentazione di eventi di ampia scala come battaglie o cerimonie, mentre la *living history* è spesso strutturata in termini di narrativa e si concentra su aspetti delle vite passate come l’artigianato o le pratiche sociali.¹³²

Nell’accezione qui proposta, per una maggiore chiarezza teorica all’interno di un panorama così complicato, la *living history* è considerata una delle forme del *reenactment*. Essa è una storia che intende essere viva attraverso l’azione di uno o più interpreti (attori o rievocatori) preparati a trasmettere delle conoscenze ai visitatori.¹³³

Si ha a che fare con una buona *living history* “quando accanto alla massa arrugginita in esposizione (nel museo) è possibile vedere una risplendente fibula di ferro sul mantello

¹³¹ Ivi, p. 18.

¹³² <http://www.imtal-europe.net/what-interpretation.html>

¹³³ C. Oesterle, *Themed Enviroments – Performance Spaces: Performing Visitors in North American Living History Museums*, in *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld, (2014), p. 161.

di un celta vivente, di un interprete che è capace di spiegare o perfino dimostrare in maniera esatta come è fatta, chi la indossava e dove, con la moglie al suo fianco intenta a produrre il tessuto appropriato e istruendo i visitatori nella tessitura preistorica.”¹³⁴

L'improvvisa manifestazione di un celta vivente tra i partecipanti a un evento rischia di contraddire la pretesa della *living history* di ricostruire la storia nella sua interezza. Il passato animato infatti, trasmette un'immagine figurata che può facilmente incoraggiare un'impressione di parte e romanticizzata della storia. È pertanto altrettanto importante ricercare e raccontare la mentalità storica e sociale relativa a una determinata cultura materiale.¹³⁵

La *living history* tematizza il passato attraverso la rappresentazione di situazioni storiche che prevedono l'utilizzo di abbigliamento, utensili, e artigianato, da parte degli interpreti, così da creare scenari nei quali i reperti museali possono essere riconosciuti nel loro contesto funzionale. La trasmissione linguistica e attiva di conoscenza storica è così inserita in una più ampia atmosfera della quale si può avere esperienza sensoriale.

L'osservatore non ha bisogno di conoscenze precedenti: la presenza dei rievocatori (i celti dell'esempio precedente) gli permette di interpretare la performance come situazione storica, facendo sopraggiungere l'intuizione “questo è come doveva essere!”. Tuttavia, né la percezione visiva in associazione con le spiegazioni degli interpreti, né l'offerta di coinvolgimento attivo (impugnare le repliche per un breve periodo), libera gli osservatori dal loro ruolo di consumatori generali. Persino nel caso di una loro risposta emotiva alla rappresentazione, essi rimangono spettatori, *outsiders* dissociati dalla ricostruzione dell'ambiente di vita del passato.¹³⁶

L'obiettivo della performance risiede nel trovare modalità di messa in scena che consentano al pubblico di memorizzare più facilmente il contenuto culturale che si vuole trasmettere. Per raggiungere ciò, occorre creare un'atmosfera visiva d'impatto e fornire informazioni chiave per incoraggiare i processi di pensiero degli spettatori. Queste rappresentazioni partono di solito dall'assunzione che il pubblico abbia qualche conoscenza rudimentale di storia. Confrontare un oggetto che sembra arcaico con una rovina farà inferire dalla narrativa che quell'oggetto ha una storia da raccontare. Lo stesso fenomeno, puramente teatrale, ritorna quando sono rappresentate le situazioni

¹³⁴ R. Loftus, P. Rollke, V. Tafferner, *Ventures into History*, in *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld, (2014), trad. p. 240.

¹³⁵ Ivi, p. 241.

¹³⁶ Ivi, p. 242.

storiche. La presenza di una persona vestita in abiti inusuali suscita immediatamente l'impressione dell'incontro con un personaggio di un'altra epoca, effetto che, da un lato pone il visitatore in una condizione di maggiore responsività al contesto storico, dall'altro consente all'interprete di immaginare se stesso in una situazione del passato.

In questo scenario storico, i partecipanti cominceranno a riconoscere la loro abilità a valutare la natura di oggetti formalmente alieni in base alle proprie conoscenze, guidati dalla curiosità verso ciò che essi non conoscono. Inserire nel giusto contesto una buona replica, può trasmettere l'informazione storica tanto quanto esporre l'originale autentico per il medesimo sentimento di antichità che essa suscita. Se la qualità della copia è tale da permettere che solo gli esperti possano notare le differenze, essa fungerà da stimolo per emozioni e riflessioni, come è avvenuto per secoli nell'industria dell'arte.¹³⁷

Living history e *reenactment* rappresentano unitariamente scenari vividi, dove le informazioni descrittive sono rese direttamente tangibili dal contesto storico. In questo modo l'osservatore è coinvolto emotivamente col passato ed è capace di assimilare conoscenza storica, fare paragoni e utilizzarli come base per la valutazione individuale. Questa esperienza soggettiva fungerà da supporto nella memorizzazione del dato storico rimanendo legata a un ricordo emotivo.¹³⁸

2.3.2. *Live Interpretation, museum theatre e storytelling*

In una letteratura¹³⁹ abbastanza vasta risalente agli anni '80 e '90 del secolo scorso, il termine "*live interpretation*" è usato come sinonimo di *reenactment* e *living history*. Con questo termine s'intende un processo di comunicazione ideato per rivelare a una specifica audience il significato di un sito culturale attraverso l'interazione con un'altra persona posta all'interno di uno spazio fisico del passato.¹⁴⁰ In questa accezione così ampia trovavano spazio attività di *living history*, *storytelling*, visite guidate, *workshops* e performance di teatro.

¹³⁷ Ivi, p. 243.

¹³⁸ *Ibidem*.

¹³⁹ R. Samuel, *Theatres of memory*, p. 280; B. Franco, *The practice of Public History in urban history museums and historical societies*, in J.B. Gardner e P.S. LaPaglia (a cura di), *Public history: essays from the field*, Malabar, Fla.: Krieger Pub. Co., 2006, pp. 307-324, qui pp. 310-311.

¹⁴⁰ <http://www.imtal-europe.net/what-interpretation.html>.

Per una chiarezza terminologica, in questa sede ci si riferirà a questo termine intendendo attività di interpretazione di personaggi storici realizzate da membri dello staff di un sito culturale o da attori preparati alla parte (il cosiddetto *museum theatre*). Entrambe le azioni sono finalizzate all'intrattenimento e all'educazione dei visitatori attraverso performance che siano il più efficaci e memorabili possibili. Per fare ciò, entrambe necessitano di sceneggiature in grado di bilanciare la trasmissione dei contenuti culturali con una messa in scena che susciti reazioni emotive da parte del pubblico. Esistono due modalità di interpretazione dei personaggi: quella in prima persona (*first person interpretation*) e in terza persona (*third person interpretation*).

Nella *first person interpretation*, l'interprete assume l'identità di un personaggio del passato (reale o immaginario), spesso accompagnandosi con un abito storico appropriato, e si pone in un rapporto di contemporaneità con l'audience, utilizzando lo stratagemma di un suo (o del pubblico) viaggio nel tempo fino alla situazione presente (o passata).¹⁴¹ Nella *third person interpretation*, l'interprete ha piena conoscenza della vita e dell'epoca di un particolare personaggio storico, ma non entra nei suoi panni, restando in tal modo una persona del XXI secolo che parla del passato. In questa circostanza, il racconto avviene in maniera analitica e descrittiva attraverso un punto di vista oggettivo e la contestualizzazione degli eventi precedenti e successivi al periodo interpretato.¹⁴² Come per il *reenactment*, anche questo tipo di rappresentazioni della storia si espongono alla problematica inerente l'autorità della quale si dispone nel fornire certi tipi di rappresentazione della storia.

Nel caso della mostra allo *Smithsonian Air and Space Museum* di *Enola Gay* (il bombardiere B-52 che ha sganciato la bomba atomica su Hiroshima), i curatori dell'esposizione hanno avuto esperienza di quanto opinione pubblica e storia, in particolare quella che coinvolge persone ancora in vita, possano costituire una miscela esplosiva. La decisione di impostare il taglio della mostra sugli effetti della bomba nel secondo dopoguerra, invece di usare la fusoliera dell'aereo per celebrare la vittoria degli alleati come alcuni gruppi di veterani richiedevano da tempo, ha costretto lo staff del museo a riallestire l'esposizione per la quantità di critiche ricevute. L'interpretazione dei

¹⁴¹ *Ibidem*.

¹⁴² Association for Living History Farms And Museums (ALFHAM), 2007, "Definitions Project.", http://www.definitionsproject.com/definitions/def_full_term.cfm, in Schlehe J., Uike-Bormann M., Oesterle C., Hochbruck W. (2014) *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld, p. 158.

curatori del sito non era sbagliata, ma non ha tenuto conto dell'impatto che avrebbe avuto sul pubblico.¹⁴³

Il lavoro di un interprete, per essere efficace, deve essere triplice: immagazzinare le informazioni da trasmettere, padroneggiare il processo di rappresentazione, e infine, aspetto più problematico, trovare un equilibrio fra ciò che il visitatore vuole sentire, e quello che si ritiene egli dovrebbe recepire. In altre parole, il lavoro di un interprete è permettere ai visitatori di pensare e giudicare in base alle informazioni che vengono loro fornite mostrando la relazione che intercorre tra dati, oggetti, spazi e persone in un contesto storico.¹⁴⁴

La cerimonia del tè ad esempio, rappresentata in un museo all'aperto statunitense che rievoca il passato coloniale, può aprire scenari interessanti per la comprensione di un periodo storico. Un attore, collocato nella ricostruzione del salotto di un agiato mercante di Philadelphia del XVIII secolo, può spiegare, partendo da una singola tazza di tè, le relazioni che rendono tale cerimonia un fattore sociale e una pausa dalle attività giornaliere. Il salotto stesso può essere popolato con i tipi di persone che avrebbero potuto essere invitate al rinfresco, mostrando come questo appuntamento fosse un'occasione per sottolineare il rango e la classe sociale dei partecipanti. In questo caso la bevanda racchiude anche un altro significato di carattere politico (quello che ha innescato la rivoluzione americana) e offre spunti interessanti per approfondire le relazioni economiche e commerciali tra le colonie e la madrepatria inglese. Moda, tecnologia, terminologia, valori politici e sociali, cerimonie e biografie possono essere esplorate partendo da qualcosa di semplice come una tazza di tè.¹⁴⁵

La relazione tra cura e educazione deve fornire ai visitatori un'esperienza che sia divertente ed edificante. La caratterizzazione dei personaggi che occupano la scena, li rende più reali nella mente degli spettatori: l'uso di terminologia del periodo agisce da reperto orale che rinforza l'atmosfera del passato tanto quanto la tavola della cena che gli sta davanti. Il pubblico non pensa più alla storia come a una collezione senza volto di classi sociali e attività, ma in termini di esseri umani che ci hanno preceduto.¹⁴⁶ Essenziale per una resa effettiva di queste interpretazioni sono un investimento

¹⁴³ J.B. Gardner, P.S. LaPaglia (a cura di) (2006), *Public history: essays from the field*, Malabar, Fla.: Krieger Pub. Co., p. 144-5.

¹⁴⁴ *Ibidem*.

¹⁴⁵ *Ibidem*.

¹⁴⁶ Ivi, p. 146.

monetario significativo in appropriati costumi ed equipaggiamenti e l'impiego di una rigorosa formazione per lo staff.¹⁴⁷ Sviluppare sistemi "misti" che utilizzino contemporaneamente rievocatori e attori, può aiutare a ridurre le spese di queste azioni e a porre gli interpreti in un contesto scenico appropriato.

Questo tipo di rappresentazioni non sono tuttavia esenti da critiche. Robert Hewison, nel suo lavoro polemico "*The Heritage Industry*", descrive la svolta nostalgica intrapresa dal patrimonio come una distorsione del passato e un soffocamento della cultura del presente. I suoi dubbi si concentrano sull'utilizzo dei beni culturali come prodotti consumabili che offrono una rappresentazione irrealistica del passato e rinforzano un'identità nazionale ben specifica. Hewison ha posto questioni sul tipo di rappresentazioni che l'industria del turismo e le agenzie inglesi, come l'*English Heritage* e la *National Trust*, realizzano per promuovere e valorizzare nel nome dell'educazione, interpretando queste modalità di preservazione del passato come "*simulacra*" che, con l'utilizzo di attori in costume e tour guidati, invitano gli studenti a entrare nella storia, senza tuttavia esplorare la complessità dei processi storici. Concezioni simili sull'uso della *historical interpretation* nei musei e nei siti del patrimonio sono state espresse da altri studiosi, tra i quali Peter Fowler, che ha sottolineato come, nonostante i programmi di *living history* possano essere basati sulla ricerca storica, i sentimenti che essi suscitano potrebbero non essere affini al periodo rievocato.¹⁴⁸

Un'altra tecnica di trasmissione di dati culturali, realizzata questa volta da operatori museali, è lo *storytelling*. In esso l'interprete si concentra su una particolare storia piuttosto che sull'indossare un costume autentico o interpretare un personaggio.¹⁴⁹ Considerato "il modo più antico per comunicare informazioni importanti",¹⁵⁰ lo *storytelling* ha il potere di far comprendere velocemente e ricordare a lungo i dati narrati. Tuttavia l'assenza in esso della componente esperienziale legata alla ricostruzione di un'epoca storica, rappresenta sicuramente una freccia in meno a

¹⁴⁷ B.J. Noble, Jr., *At Historical Parks: Balancing a Multitude of Interests*, in J.B. Gardner, P.S. La Paglia (a cura di), *Public History. Essays from the Field*, cit., p. 285.

¹⁴⁸ V. Tzibazi, *Museum Theatre: Children's Reading of 'First Person Interpretation'*, in Ashton P., Kean H. (a cura di) (2009) *People and their Pasts. Public History Today*. Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, trad. p. 163.

¹⁴⁹ <http://www.imtal-europe.net/what-interpretation.html>.

¹⁵⁰ B. Licaj, L. Matja, *Storytelling and cultural tourism. Valorisation of past identities*, in S. Santoro (a cura di) (2015) *Skills and tools to the cultural heritage and cultural tourism management*, Network for Post Graduate Masters in Cultural Heritage and Tourism Management in Balkan Countries (CHTMBAL), Edizioni D'Errico, Teramo, p. 279.

disposizione dell'interprete per cercare di raggiungere un coinvolgimento emotivo da parte del pubblico.

In conclusione, la differenza tra *live interpretation*, *museum theatre* e *reenactment* risiede principalmente e nella preparazione degli interpreti, che, nel primo caso sono membri di uno staff museale, nel secondo sono attori preparati alla parte, nel terzo hobbisti che, svolgendo tale attività per il proprio piacere, potrebbero anche non avere tra le proprie finalità quella di relazionarsi col pubblico. Secondo Malvin Carlson, il *reenactment* realizzato dai rievocatori dovrebbe essere letto come un "movimento popolare di *living history* non ufficiale" che è cresciuto "attraverso il movimento ufficiale di *living history* sviluppato da musei ufficiali, governo, e fondazioni". La *live interpretation* rappresentata da attori o interpreti museali invece, nella misura in cui coinvolge la performance, opera più come il teatro tradizionale. Un pubblico giunge in uno spazio di performance per osservare in una maniera relativamente passiva attori che assumono i modi di persone immaginarie. Nella *living history* popolare c'è sempre un pubblico, ma l'enfasi è posta sopra la diretta partecipazione."¹⁵¹

L'efficacia di tutte queste interpretazioni è strettamente legata alla scelta del soggetto che si vuole rievocare e alla sua messa in scena. Affidarsi ad attori professionisti è sicuramente un incentivo alla qualità della rappresentazione, tuttavia esistono casi (come vedremo nel capitolo successivo) in cui anche i rievocatori possono svolgere un ruolo efficace nel trasmettere le informazioni culturali.

2.3.3. Archeologia sperimentale e ricostruttiva

Un'altra delle modalità di investigazione e rappresentazione del passato che vive al pari del *reenactment* di una sua autonomia, è l'archeologia sperimentale. Essa è

il tentativo di riprodurre attraverso gli esperimenti, nelle condizioni materiali più vicine possibili a quelle antiche, strumenti, oggetti, edifici e di riprodurre anche le circostanze nelle quali gli stessi beni si sono degradati o distrutti [...]. Non si tratta tuttavia di un gioco. Tali esperimenti sono essenziali per comprendere lo sforzo dell'uomo alla ricerca della sopravvivenza, nell'impatto con l'ambiente e nelle sue

¹⁵¹ A. Dreschke, *Playing Ethnology*, in *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld, (2014), trad. p. 264.

esigenze di trasformare tale ambiente. La realizzazione del più modesto degli utensili costa fatica, tempo, ingegno.¹⁵²

Sul tema esiste una letteratura molto ampia. Secondo l'Istituto Ars Dimicandi, attivo da più di vent'anni nella ricerca e divulgazione delle pratiche di atletica pesante e gladiatura del mondo romano,

l'Archeologia Sperimentale è una disciplina scientifica applicata agli argomenti fisici della storia dell'uomo, dal paleolitico in poi. Essa ha per oggetto reperti (o altre fonti) che a causa della loro incompletezza, non permettono una riproducibilità diretta e compiuta del fenomeno storico interessato [soggetto]. Fonti che, tuttavia, possono trattenere informazioni di processi tecnici o metodologici che vincolano il soggetto a una circoscritta serie di soluzioni atte a completarlo [incognite], in osservanza del fine ultimo e utilitaristico del fenomeno: accendere un fuoco, sorreggere un'abitazione, deviare specifici colpi di lama grazie al design di un elmo, beneficiare di un calcolato vantaggio tattico in una battaglia. Ne deriva che l'archeologia sperimentale risulta una procedura dedicata alla ri-elaborazione empirica di informazioni non espressamente palesate dal soggetto storico, mirata a ottenerne un ripristino funzionale conforme al residuo storico-archeologico [fonti]. Ripristino che tuttavia assurge a valore probante solo se riproducibile e misurabile, secondo i canoni di "dimostrabilità" della scienza.¹⁵³

Il procedimento di tale disciplina verte sulla riscoperta dei processi produttivi del passato tramite la sperimentazione sul campo, ovvero un processo di falsificazione, per la quale si intende

il protocollo di verifica (la sperimentazione) delle teorie scientifiche secondo la procedura indicata da Karl Popper (1934). La rivoluzione del pensiero scientifico effettuata da Popper ha messo in luce la positività dell'errore, valutato quale effettiva acquisizione di conoscenza: un'ipotesi scientifica si può considerare valida (non vera) sinché non va incontro ad una falsificazione. Ma è proprio la falsificazione che permetterà di formulare un'ulteriore ipotesi più valida della precedente.¹⁵⁴

In definitiva l'archeologia sperimentale è prima di tutto un processo di indagine scientifica, fondato su principi osservativi e metodi di ricerca ripetibili. Qualora inserita all'interno dei siti che utilizzano forme di *living history* o di festival di *reenactment*, può essere un efficace strumento per aiutare il pubblico a comprendere quali erano i

¹⁵² J. Coles (1973), *Archeologia Sperimentale*, Longanesi, Milano, p. 3.

¹⁵³ http://www.arsdimicandi.net/ad_1_0000a7.htm

¹⁵⁴ L. Comis, *I musei archeologici all'aperto in Europa e in Italia*, in Pittini S. (a cura di) (2009), *Museografia per l'archeologia: progetti per il sito di Domagnano, Repubblica di San Marino*. Bologna: CLUEB, p. 16.

processi produttivi delle epoche passate attraverso la loro ricreazione tramite le condizioni fisiche e materiali più simili possibili.

Tuttavia, nel realizzare le ricostruzioni delle quali ci si avvale nei musei all'aperto e nelle manifestazioni di *reenactment*, più che di archeologia sperimentale si parla di archeologia ricostruttiva,¹⁵⁵ ovvero la realizzazione di repliche museali o di ambienti attraverso tecniche di lavorazione - assieme a materiali e strumentazione - e condizioni ambientali - non in loco presso il sito di rilevanza archeologica, ma in laboratorio - moderne, puntando, più che alla ripetizione del processo di produzione, ad ottenere le stesse funzionalità del reperto originale nella ricostruzione finale. Rispetto all'archeologia sperimentale, il "costo" di questo tipo di ricostruzione è più contenuto poiché permette di razionalizzare le risorse (economiche e di tempo) che sono necessarie a tali riproduzioni.

2.4. I luoghi del *reenactment*

2.4.1. Musei e siti del patrimonio

Musei e archivi sono i luoghi per la creazione di narrative storiche. Essi permettono al pubblico di passare dall'essere un consumatore passivo di storia a partecipante attivo nell'interpretazione del passato. Di conseguenza, essi sono all'avanguardia nel fornire esempi chiave di approcci innovativi alla comunicazione storica. Le loro collezioni rappresentano l'identità culturale dominante di una nazione e hanno il potenziale di indirizzare il punto di vista del pubblico sulla storia e sul passato. La selezione di temi storici, la creazione di archivi, la loro interpretazione, e la loro presentazione, sono operazioni coordinate da curatori e archivisti, da agenti politici interni ed esterni (come le associazioni museali), dai governi nazionali o dalle organizzazioni non governative. Come risultato, le decisioni riguardanti che cosa è la storia e come viene presentata, non sono né obiettive né irrilevanti.¹⁵⁶

Dopo la Seconda Guerra Mondiale il desiderio di salvaguardare il futuro delle attività storiche e dei beni culturali su larga scala emerge dalla nascita dei musei *open air*. La presentazione e l'interpretazione del passato attraverso questa nuova forma di *living*

¹⁵⁵ <http://www.museibologna.it/ archeologico/articoli/47657/offset/0/id/78364>

¹⁵⁶ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, London: Bloomsbury, p. 22.

history supporta lo sviluppo della *Public History*, che diventa gradualmente un meccanismo per rappresentare la storia della gente comune, come avviene per esempio, all'*Old Sturbridge Village* in Massachusetts, sito che ricostruisce la vita del XIX secolo e che richiama l'interesse crescente per la storia sociale tra gli storici accademici.¹⁵⁷

Durante gli anni '60 e '70 del secolo scorso, musei e archivi cercano di cambiare la percezione diffusa che si ha di loro che li vede come emanazione dei governi e del potere dominante. Ciò viene realizzato attraverso l'implementazione di nuovi approcci per presentare, mettere in scena e rendere più accessibile la storia. Questo processo di democratizzazione richiese alle istituzioni di essere trasparenti nel giustificare il loro uso di fondi pubblici. Nel tentativo di cambiare la rilevanza che la storia ricopriva nella società, curatori e archivisti hanno tratto idee dalla storia sociale ponendo il pubblico più al centro delle tematiche trattate. Ciò ha portato allo sviluppo dei siti del patrimonio, ideati con la specifica funzione di esplorare i passati delle persone e creare memorie all'interno di contesti storici attraverso l'utilizzo di un apprendimento attivo. L'aumento del loro numero, con edifici specificatamente disegnati per la fruizione e l'esposizione della storia, era in parte legato alla crescita del consumismo nel settore della *Public History*. Il passato rappresentava una parte crescente dell'industria del turismo globale, e l'adeguamento dei siti del patrimonio ai bisogni dei turisti era una via per intercettare questa nuova risorsa finanziaria per la storia.¹⁵⁸

Durante questo periodo, i beni culturali hanno introdotto nuovi meccanismi per comunicare la conoscenza storica al pubblico attraverso l'adozione di diverse tecniche e strategie di apprendimento, basate, quanto più possibile, sulla partecipazione e sull'esperienza in prima persona. Ricostruzioni e tecnologie audiovisive, erano incorporate all'interno dei percorsi espositivi, introducendo una nuova forma di proposta educativa e d'intrattenimento per i visitatori.¹⁵⁹

Gli anni '80 e '90 videro continui cambiamenti nelle relazioni di potere tra i siti culturali e il pubblico. La strategia di coinvolgimento di un pubblico ampio e diversificato dei musei non stava funzionando, come indicavano i bassi numeri delle presenze dei giovani e delle minoranze etniche; il target dei musei europei rimanevano gli individui della classe media bianca. Urgeva cambiare l'approccio alla *Public History* e implementare

¹⁵⁷ Ivi, p. 25.

¹⁵⁸ Ivi, p. 25-26.

¹⁵⁹ *Ibidem*.

nuovi modi di coinvolgimento del pubblico nel passato. In questi anni i musei furono riallestiti e allargati per apportare miglioramenti ai servizi educativi e culturali, nel tentativo di incoraggiare un più ampio accesso ai musei e promuovere una diversità culturale.¹⁶⁰

In Inghilterra la partecipazione del pubblico fu incoraggiata e sostenuta dal governo nazionale attraverso l'introduzione dell'ingresso libero ai musei, operazione che non è riuscita a modificare nella sostanza il numero di visite ai siti. Gli archivi storici, per aumentare la propria importanza e accessibilità, cominciarono a promuovere l'accesso libero e l'utilizzo dei documenti per la ricerca genealogica delle persone. Il modello precedente di conservazione e preservazione della storia in favore delle generazioni future si stava evolvendo in uno che permettesse al passato di essere utilizzato nel presente e di avere valore nella contemporaneità.¹⁶¹

Nei primi anni del XXI secolo, le attività di *Public History* nei musei e negli archivi sono influenzate in maniera crescente dal feedback dei visitatori e dalla considerazione dei valori comunitari. Le organizzazioni hanno cercato di modificare le loro relazioni con il pubblico, attraverso l'incoraggiamento attivo dei partecipanti nelle decisioni riguardanti l'esposizione, la scoperta e la presentazione del passato, spesso promuovendo progetti di consultazione e partnership. La figura del curatore e dell'archivista è cambiata dall'essere conservatori del passato a comunicatori di molteplici passati.¹⁶²

In questo scenario, i musei *open air* sono tra i siti all'avanguardia nella rappresentazione della storia che avviene in spazi all'aperto e attraverso la ricostruzione di insediamenti di epoche passate. Questi musei usano frequentemente attività pratiche e di apprendimento esperienziale come *reenactment*, *living history* e *live interpretation* per riportare la storia nel presente con la ricostruzione di azioni ed eventi del passato.¹⁶³ Durante gli anni '80 questo tipo di siti ha ricevuto molti investimenti per supportare il loro ruolo nel turismo del patrimonio, come testimonia lo stesso *Jorvik Viking Centre* di York che ha aperto nel 1984 in seguito alle donazioni ricevute da enti filantropici e privati.¹⁶⁴

¹⁶⁰ *Ibidem.*

¹⁶¹ *Ibidem.*

¹⁶² Ivi, p. 27.

¹⁶³ Ivi, p. 30.

¹⁶⁴ Ivi, p. 40.

Le attività degli *open air museums* tentano di allontanarsi dal tradizionale approccio della teca di vetro dei musei per comunicare la storia attraverso esposizioni interattive e attività in grado di bilanciare educazione e divertimento, consentendo al visitatore di passare da un'iniziale posizione passiva nei confronti dell'esposizione archeologica, a un ruolo attivo nella relazione con essa.¹⁶⁵

Le ricostruzioni e rievocazioni utilizzano una varietà di prove e ipotesi, spesso mixando fatti e finzione, e servono a trasportare il visitatore in un altro periodo, incoraggiando il pubblico ad apprendere e provare in prima persona una versione del passato.

La proposta educativa dei siti storici, se adattata ai programmi didattici delle scuole, può fornire un utile strumento agli insegnanti per agevolare l'apprendimento da parte degli studenti, e permette di iniziare progetti di collaborazione sui temi del passato e sulle fonti storiche locali.¹⁶⁶

I visitatori rimangono spesso sorpresi dall'illusione scenica convincente di queste ricostruzioni dove la storia è rappresentata nel suo scenario autentico e popolata da esseri umani viventi in equipaggiamenti dell'epoca. A differenza dei musei tradizionali, i musei viventi offrono ai visitatori un'esperienza multisensoriale e un coinvolgimento diretto attraverso la vista, l'udito, l'olfatto, il tatto e il gusto.¹⁶⁷

Molte istituzioni hanno riconosciuto che i visitatori desiderano più alti livelli di partecipazione e coinvolgimento nella storia rispetto al solo essere spettatori, o comunicare con gli attori o i rievocatori delle rappresentazioni. Da ciò deriva l'utilizzo in maniera crescente di forme di interpretazione in seconda persona (*second person interpretation*). Questo termine, introdotto recentemente nel campo della *living history* da Scott Magelssen, indica le attività che permettono ai visitatori di far parte del passato e di condizionare la direzione della narrazione storiografica insieme allo staff dei siti culturali. I dispositivi più usati per tale partecipazione sono le attività manuali, che prevedono lavori di artigianato storico come la filatura, la creazione di cesti e di candele, o il coinvolgimento in pratiche socio-culturali. All'*Old Sturbridge Village*, un *living history museum* del New England che rievoca il XIX secolo americano, i bambini sono invitati a

¹⁶⁵ L. Comis, *I musei archeologici all'aperto in Europa e in Italia*, in Pittini S. (a cura di) (2009), *Museografia per l'archeologia: progetti per il sito di Domagnano, Repubblica di San Marino*. Bologna: CLUEB, p. 16.

¹⁶⁶ Ivi, pp. 92-100.

¹⁶⁷ C. Oesterle, *Themed Environments – Performative Spaces: Performing Visitors in North American Living History Museums*, in *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld, (2014), p. 162.

partecipare ai giochi d'epoca, mentre i programmi serali prevedono cene e spettacoli storici con musica e danze. In queste attività i visitatori partecipano di solito come loro stessi, ovvero senza calarsi nei panni di un personaggio storico; si appropriano del passato da una prospettiva contemporanea attraverso una modalità esperienziale, predominantemente fisica e sensoriale.¹⁶⁸

In queste attività partecipative non c'è modo di evitare anacronismi o l'intrusione di valori politici ed estetici del giorno d'oggi. Coloro che sono coinvolti in queste interazioni finiscono per fare da cassa di risonanza alla rappresentazione, e con i propri sentimenti reinterpretono la storia secondo tre dimensioni. Corpi e ambienti non sono più semplici vettori di significato per la messa in scena degli elementi fittizi della rievocazione, ma sono percepiti somaticamente come elementi reali all'interno di uno scenario più ampio. A questa percezione rispondono le reazioni dei visitatori che non sono solo immaginarie, ma che, con la loro fisicità possono essere percepite da tutti i performer coinvolti e influenzare di ritorno lo stesso processo di rappresentazione. Questo processo rimarca la capacità del teatro di esercitare un istantaneo effetto sensoriale sul pubblico e innescare sentimenti forti, persino travolgenti.¹⁶⁹

Nella sua vitalità tridimensionale, l'esperienza estetica della *living history* crea un nuovo senso di autenticità. Essa, agendo tra l'esperienza corporale autentica e la simulazione teatrale, favorisce l'immersione in ciò che è percepito come rappresentazione del passato. Per i partecipanti, lo spazio performativo diventa un luogo di indeterminatezza dove essi devono fare valutazioni riguardo ogni immagine e decidere in che modo trattare la situazione, se come un'interazione teatrale o sociale.¹⁷⁰

Quando nella rappresentazione della storia vengono assegnati dei ruoli anche ai visitatori, essi passano dall'essere semplici osservatori del passato, a parti attive nella produzione di significati storici, in grado di influenzare la performance attraverso la loro presenza fisica e le proprie percezioni. Sono queste negoziazioni che spingono l'esperienza estetica della *living history* in un processo ermeneutico di ambito sociale e politico. In tal modo, i processi di comprensione e creazione dei significati storici, si

¹⁶⁸ Ivi, p. 163.

¹⁶⁹ Ivi, pp. 167-8.

¹⁷⁰ Ivi, p. 169.

fondano non solo su questioni di rappresentazione, ma sulla crescente performance dei partecipanti dai quali è possibile attingere alcune intuizioni sul passato.¹⁷¹

Sviluppare programmi educativi in grado di raggiungere tali obiettivi è complesso e richiede creatività, immaginazione, e coinvolgimento da parte dello staff e degli insegnanti. Questi progetti di scoperta del passato sono spesso guidati da *public historians* e implicano molta collaborazione *vis à vis* con una serie di soggetti esterni. Il supporto richiesto per coinvolgere nell'apprendimento presso i musei all'aperto si articola nella realizzazione di attività preparatorie in classe prima della visita al sito e nella predisposizione della necessaria logistica, cosa che include la valutazione completa dei rischi, l'organizzazione dei trasporti, e l'attivazione delle polizze assicurative. L'investimento di tempo e risorse in questo lavoro extra, è ciò che rende godibile la fruizione della storia.

Gli eventi serali e notturni ad esempio, uniscono l'apprendimento a un'attività sociale e sono usati con successo presso vari musei e siti del patrimonio. Un altro caso è il tour guidato in bicicletta dei beni culturali, attività realizzata in varie città della Virginia, negli USA, che è allo stesso tempo un efficace strumento per incoraggiare il turismo culturale.¹⁷²

Le attività educative nei siti storici non si concentrano solo sulle scuole, ma anche sull'apprendimento e sull'educazione degli adulti. Il *Jigsaw Project* della *Oxford Archaeology East* unisce la formazione di volontari in siti del patrimonio con il *mentoring* professionale. Questo progetto è supportato dalla *Heritage Lottery Fund* ed è specificatamente rivolto ad adulti che non hanno avuto un'educazione formale: l'obiettivo è fornire abilità spendibili e trasferibili, incoraggiando l'impiego di tali persone nell'educazione futura dei siti culturali. Spesso le vicende dei siti del patrimonio si sono dispiegate durante diverse epoche, intrecciandosi con avvenimenti non solo legati all'edificio, ma inseriti in più ampi contesti storici. In questi casi, il compito dei *public historians* è sviluppare programmi educativi in grado di comunicare le vicende storiche dei beni culturali, inserendole dentro a scenari storici di più ampia portata.¹⁷³

In Europa, l'organizzazione *Exarc (Experimental Archaeology)*, affiliata all'ICOM (*International Council of Museums*), è il soggetto che promuove il coordinamento e lo

¹⁷¹ Ivi, p. 170.

¹⁷² F. Sayer, *Public History: a practical guide*, London: Bloomsbury, pp. 102-3.

¹⁷³ *Ibidem*.

scambio dei programmi educativi tra gli *open air museums*. Nel 2009, il Museo Civico Archeologico Etnologico di Modena ha realizzato all'interno del progetto *LiveARCH*, promosso da Exarc, una guida¹⁷⁴ ai musei archeologici all'aperto in Europa, intendendo in tale categoria

a non-profit permanent institution with outdoor true to scale architectural reconstructions primarily based on archaeological sources. It holds collections of intangible heritage resources and provides an interpretation of how people lived and acted in the past; this is accomplished according to sound scientific methods for the purposes of education, study and enjoyment of its visitors.¹⁷⁵

La guida è uno strumento utile per farsi un'idea dell'estensione del fenomeno, con 212 musei che spaziano dall'età del ferro al medioevo, dei quali una buona parte è concentrata nell'Europa centro-settentrionale. Nella maggior parte dei casi riportati, ricorre l'utilizzo di forme di *reenactment* per avvicinare e coinvolgere maggiormente il pubblico con i contenuti culturali proposti.

2.4.2. *I festival di rievocazione storica*

Oltre alle strutture permanenti di rappresentazione della storia quali i musei e i siti del patrimonio, esiste un'altra modalità nella quale il *reenactment* prende forma, quella dei festival o degli eventi sporadici. Tale prassi è diffusa a livello europeo con numerosi eventi che spaziano dall'evo antico alla storia contemporanea. La natura delle organizzazioni è molto variegata poiché spazia da enti pubblici o istituzioni che organizzano tali eventi per valorizzare i loro siti, ad associazioni turistiche che intendono promuovere il proprio territorio, a gruppi culturali locali che hanno il piacere di realizzare un proprio evento.

I festival hanno la capacità di attrarre pubblici molto numerosi quando sono ben orchestrati. Essi presuppongono un evento limitato nel tempo che si svolge periodicamente in una location. Il programma comprende una molteplicità di contenuti culturali che possono variare tra diverse forme di rappresentazione artistica (teatro, musica, ecc.). Il rischio di molti *reenactment* è l'appiattimento dell'offerta alla sola

¹⁷⁴ Pelillo A. (a cura di) (2009). *Guida ai musei archeologici all'aperto in Europa*. Modena: Museo Civico Archeologico Etnologico di Modena.

¹⁷⁵ <http://exarc.net/about-us/definitions>.

rievocazione storica, o il ripiegamento del programma su finalità commerciali e non culturali, cosa che comporta la perdita di un'occasione per l'apprendimento esperienziale del pubblico.

Un punto di vista interessante su un esempio di *reenactment* è fornito dal *public historian* Dan Henry Andersen nel saggio nel quale racconta la sua doppia esperienza di rievocatore e storico all'interno dell'organizzazione del festival di *Tordenskjoldsgade* ("I giorni di Tordenskjold") che si svolge a Frederikshavn, in Danimarca.¹⁷⁶

L'autore esamina l'inizio e lo sviluppo della manifestazione, interrogandosi sul concetto di autenticità nella ricostruzioni proposte, e arrivando a sostenere che i festival di *reenactment* sono comunicatori legittimi e autentici della conoscenza storica, poiché consentono ai partecipanti di avere un'esperienza diretta di alcuni aspetti del passato. La sua condizione di "addetto ai lavori" e *insider* nelle fila dell'organizzazione è stata la condizione necessaria per la sperimentazione diretta di questo approccio.

L'evento è il più grande festival marittimo di matrice storica in Scandinavia in termini di indotto economico generato e di partecipazione di spettatori. Dalla prima edizione nel 1998, è cresciuto di dimensione fino a raggiungere, nel 2009 e nel 2010, oltre il migliaio di partecipanti, la maggior parte dei quali in costumi d'epoca, e circa 45.000 visitatori paganti.¹⁷⁷

In un periodo di crisi economica legata alla detassazione dei prodotti alcolici tra Danimarca e Svezia in base alle normative europee, e di calo della produzione del principale settore lavorativo, quello navale, la città di Frederikshavn ha deciso di investire "sull'economia della conoscenza", e sul turismo, attraverso questo evento.

La rievocazione è legata alla figura storica di Peter Janssen Wessel (1690-1720), nobilitato al grado militare di Tordenskiold per le sue imprese al servizio della corona di Danimarca e Norvegia durante la Grande Guerra del Nord (1709-1720).

Andersen si è legato all'organizzazione del festival per la pubblicazione nel 2004 di una biografia scientifica del personaggio, collaborando negli anni seguenti come conferenziere e sceneggiatore per gli spettacoli e le attività della manifestazione.¹⁷⁸

¹⁷⁶ Andersen D.H. , *Un eroe danese in tempo di guerra. Il festival di Tordenskiold a Frederikshavn dal 1998 al 2010*, in "Memoria e ricerca", n. 37, 2011 pp. 37-52.

¹⁷⁷ Ivi, p. 38.

¹⁷⁸ Ivi, p. 40.

La rievocazione si è sviluppata in un contesto favorevole al riscoprire la storia della città: già tra gli anni '50 e '70 si erano tenute alcune manifestazioni sporadiche a Frederikshavn legate al personaggio di Tordenskiold. Nel 1990 una sua statua era stata eretta sulla strada pedonale principale. La svolta è avvenuta nel 1995 quando è stata inscenata una piccola rappresentazione di una battaglia tra svedesi e danesi del XVIII secolo: questa prima performance storica ha richiamato un vasto pubblico e innescato una vivace reazione popolare.

L'iniziativa per organizzare il festival è stata promossa da una scuola di formazione al lavoro di Frederikshavn, che cercava un progetto per rilanciare la reputazione dell'istituto. I vari laboratori della scuola di produzione ebbero così l'occasione per mettersi al lavoro sugli aspetti pratici della performance, come ad esempio i costumi, il casting, le attrezzature e la preparazione del cibo. L'obiettivo perseguito dichiarato era la divulgazione della storia danese durante la Grande Guerra del Nord.¹⁷⁹

Nella primavera del 1998 si è costituito il comitato direttivo per l'organizzazione del festival, intenzionato a porre su Frederikshavn un marchio di creatività, rievocazione storica e divulgazione culturale. Il primo festival ha avuto luogo il 12 e il 13 agosto di quell'anno e ha coinvolto circa un migliaio di spettatori, ottenendo un buon successo su stampa e opinione pubblica. Le motivazioni dei partecipanti spaziavano dall'interesse per la storia, alla passione per alcune attività pratiche e artigianali, al semplice fattore aggregativo.¹⁸⁰

Dalla prima edizione il festival è cresciuto come estensione e durata, arrivando ad offrire un programma che prevede il coinvolgimento attivo dei visitatori con workshop e giochi, concerti, mercati, viaggi su repliche di navi, spettacoli come la battaglia navale e gli scontri tra soldati danesi e svedesi, conferenze, sfilate e dimostrazioni di attività artigianali. Con il passare delle edizioni sono nate anche le associazioni locali di rievocazione storica, i cui membri partecipano come volontari alle attività preparatorie al festival durante l'anno, e intrattengono relazioni di collaborazione, o di rivalità, con altri gruppi scandinavi.¹⁸¹

Nel 2003 la paternità dell'evento è stata affidata alla Fondazione Tordenskiold (Fonden Tordenskiold), soggetto costituito per l'occasione, incaricato di tutte le attività della

¹⁷⁹ Ivi, p. 45.

¹⁸⁰ Ivi, p. 43.

¹⁸¹ Ivi, p. 46.

rievocazione, dalla raccolta sponsor e ai progetti di sensibilizzazione. La sostenibilità economica della manifestazione si basa sulle sponsorizzazioni, sulla vendita dei biglietti e sul finanziamento pubblico da parte del comune (circa 153.000 € nel 2009) giustificato dalla forte identità che l'evento fornisce alla città, creando legami tra i cittadini e disincentivando lo spopolamento demografico di Frederikshavn.¹⁸²

Andersen rileva tra i fattori problematici della rievocazione quello dell'autenticità dei contenuti proposti. Dalla biografia dell'eroe Tordenskiold emerge come nel 1717, anno oggetto della rievocazione, la sua principale attività a Fladstrand (Frederikshavn) era il carico-scarico delle navi, soggetto che non si presta propriamente all'intento celebrativo della rievocazione storica. È un dato di fatto che l'unica battaglia navale della Grande Guerra del Nord vicino a Fladstrand si tenne nel 1712 al Hirsholmene, un gruppo di piccole isole a 7 km a nord-est di Frederikshavn.

Tuttavia, sin dalla sua prima edizione, il festival ha stabilito l'impostazione e la struttura dell'attività ludica che coinvolge gli spettatori prima dell'evento di punta della manifestazione. In questo gioco, Tordenskiold si trova a Fladstrand mentre la flotta svedese minaccia di distruggere le navi danesi nel porto. La narrazione principale si intreccia con una sottotrama che coinvolge una giovane coppia dal paese, dove il ragazzo è combattuto tra il desiderio di avventura e l'amore per la ragazza. Il gioco si conclude con un'enorme battaglia inscenata nel porto il cui esito vede la ritirata degli svedesi. Nelle ultime edizioni del festival questo appuntamento è arrivato ad essere altamente spettacolare, con un cast di 50 attori professionisti che interpretano i personaggi e sequenze video pre-registrate.¹⁸³

Dal punto di vista storico, l'appropriazione di un'icona come Tordenskiold da parte del festival di Frederikshavn, operazione geniale sotto l'aspetto della strategia e del marketing, ha problemi in materia di autenticità. Il gioco conclusivo è inventato. Lo stesso museo locale, che nelle prime edizioni aveva svolto un ruolo sostanziale come consulente storico, si è distaccato dal festival per l'incompatibilità con le rappresentazioni proposte, limitandosi a collaborare attraverso una mostra espositiva allestita durante l'evento.¹⁸⁴

¹⁸² Ivi, p. 47.

¹⁸³ Ivi, pp. 48-49.

¹⁸⁴ *Ibidem*.

Tuttavia il festival è stato in grado di mobilitare la partecipazione dei cittadini con un livello senza precedenti, cosa che risulta dall'energia e dal coinvolgimento dei volontari e degli addetti ai lavori che per alcuni giorni rivivono il passato. Una delle *mission* degli organizzatori è stata caratterizzare fortemente la rievocazione per evitare di trasformarla in una normale festa di porto: non ci sono palloncini, hamburger o bicchieri di plastica; la birra viene servita in tazze di ceramica e vi è un controllo severo per evitare tutto ciò che appare moderno. In definitiva, il festival deve essere letto come una "rappresentazione autentica del passato", non "la" rappresentazione del passato.¹⁸⁵ In esso, le epoche storiche si sovrappongono con ricostruzioni di navi a vela dei secoli successivi al XVIII, attrezzate con i comfort moderni.

Risulta facile rilevare le incongruenze di questo tipo di festival rispetto alle descrizioni e alle analisi fornite dagli storici ed etichettarle come occasioni di "invenzione della tradizione", "costruzione sociale" o "autenticità negoziata". Tuttavia, la visione di un partecipante e di un *public historian* a questo tipo di eventi è diversa.

A livello pragmatico, una rievocazione storica non può essere davvero autentica. I corpi dei partecipanti sono diversi dagli esseri umani del passato. La nutrizione, l'odontoiatria, la medicina e la cultura sono cambiate, e hanno plasmato i nostri corpi moderni in una direzione diversa da quella del passato. Ciò erigere inevitabilmente una barriera verso la fisicità delle persone che hanno vissuto in epoche precedenti alla nostra. Pertanto, la comprensione e la sperimentazione dell'esperienza storica può paradossalmente richiedere una versione sterilizzata o anche "romantica" del passato.¹⁸⁶

Questo problema di autenticità si aggrava ulteriormente nel caso di un festival marittimo: la correttezza delle numerose repliche di navi a vela è gravemente compromessa dai requisiti di sicurezza pretesi dalle autorità e dai comfort moderni (compresi i servizi igienici, evoluzione della prassi storica di andare a poppa della nave per espletare le necessarie funzioni corporali). Paradossalmente, le uniche "vere" navi replica sono quelli che non navigano. Se il copione degli spettacoli prevede l'ingresso di una fregata svedese nel porto, la "fregata" dovrà essere un veliero moderno, ed entrare nel porto facendo uso del motore. In caso contrario, può essere detto al pubblico di aspettare fino al primo vento favorevole, o trascorrere un paio d'ore per assistere a una

¹⁸⁵ Ivi, p. 50.

¹⁸⁶ *Ibidem*.

virata. La velocità glaciale dei combattimenti tra le navi a vela dell'epoca non può realisticamente essere riprodotta.¹⁸⁷

Il compito degli storici professionisti è quello di diffondere una storia che corrisponda ai fatti, contrapponendosi alle rappresentazioni fisiche, letterarie e cinematografiche che ne distorcono il senso in favore dell'intrattenimento. Andersen reputa le attività del festival di Tordenskiold, come vicende che avvengono in un ambiente "quasi storico". L'autore è convinto che lo stesso pubblico della rievocazione non ritenga che le rappresentazioni proposte siano la verità storica: tra i partecipanti e lo staff si stringe un accordo implicito sul fatto che la proposta del festival non è la verità storica, ma una mediazione sulla storia proposta in un ambiente storico. Il piccolo villaggio di pescatori di Fladstrand si trasforma così in una sorta di luogo del passato dove vengono messe in scena alcune vicende umane tratte dal passato.¹⁸⁸

La partecipazione diretta come *reenactor* a questo tipo di manifestazioni ha permesso all'autore, al pari di altri storici come Stephen Gapps, di avvicinarsi nella comprensione di quella che poteva essere l'esperienza degli equipaggi navali durante gli scontri del XVIII secolo, arrivando a concludere che:

E' facile elencare le imperfezioni delle ricostruzioni e dei festival storici, gli errori, l'inevitabile mancanza di autenticità, il tentativo di ricreare delle identità in modo mutevole e imprevedibile, ecc. Ma dal punto di vista dei partecipanti, queste attività sono potenti strumenti per connettersi all'esperienza del passato, per giungere a momenti in cui è possibile comprendere e percepire il passato con tutto il corpo e col proprio essere. In questo senso, i festival storici sono liberatori. Esistono altri modi di vivere la storia.¹⁸⁹

2.5. I protagonisti del *reenactment*

Le indagini più interessanti su chi sono i protagonisti del *reenactment* provengono da alcuni studi effettuati negli USA,¹⁹⁰ in Inghilterra,¹⁹¹ e in Germania¹⁹² da antropologi di formazione. Nella mia analisi ho delineato come all'interno delle varie forme di

¹⁸⁷ Ivi, pp. 50-51.

¹⁸⁸ Ivi, p. 51.

¹⁸⁹ Ivi, cit. p. 52.

¹⁹⁰ C. Stanton, *Being the elephant*, URL: <http://www.cathystanton.net/reenactors.html>

¹⁹¹ M. O. Backhouse, *Re-enacting the War of the Roses: History and Identity*, in Ashton P., Kean H. (a cura di) (2009) *People and their Pasts. Public History Today*. Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire.

¹⁹² A. Dreschke, *Playing Ethnology*, in *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld, (2014).

rappresentazione della storia che rientrano sotto la definizione di *reenactment*, vi siano modalità che prevedono l'impiego di attori o la partecipazione di membri dello staff di musei e siti del patrimonio nell'interpretazione storica. Chiaramente queste due categorie devono la loro partecipazione in questo tipo di rappresentazioni a motivazioni di carattere professionale; non saranno pertanto presi in considerazione nel presente paragrafo, che invece si soffermerà sulle caratteristiche dei cosiddetti rievocatori.

I *reenactors* differiscono sia dagli attori ingaggiati per interpretare un ruolo, che dai "figuranti", espressione con la quale sono erroneamente appellati durante alcune rievocazioni storiche. A differenza dell'attore che recita secondo un copione affidatogli, e di un figurante che è chiamato solamente ad apparire – termine che non implica una formazione sul contesto al quale prende parte –, la peculiarità che contraddistingue il rievocatore è la preparazione precedente la realizzazione di un'attività e la conoscenza del periodo storico rievocato. Ciò implica la scelta o la fabbricazione degli equipaggiamenti utilizzati sulla base di fonti storiche e il valore affettivo che viene riposto in essi. Ad esempio, dal proprio punto di vista, il rievocatore non sta indossando un "costume" ma un "abito", ovvero un indumento che possiede un carattere di estemporaneità e non di occasionalità come un capo preso a noleggio; esso è frutto di una ricerca storica sul modello e sui materiali impiegati, ed è uno strumento con il quale il proprietario affronta intense esperienze di vita vissuta.

Questo particolare genere di interpreti della rievocazione storica sono oggetto dell'analisi di Raphael Samuel, che gli attribuisce una capacità di performance e una conoscenza storica che potrebbero far invidia a qualsiasi insegnante. I rievocatori sono "reclutati a livello locale, spesso sembra tra insegnanti in pensione o part-time, o lavoratori in esubero, e partendo come volontari, sembrano tipicamente essere alla ricerca del loro passato per creare la propria narrazione, non solo attraverso la diffusione di informazioni, ma anche con la proiezione di un personaggio. Sulla base di esperienza personale e conoscenza locale, istruiti o addestrati per mezzo della storia orale, e con la loro presentazione arricchita da un costante scambio con veterani, essi sono allo stesso tempo efficaci pedagogicamente e istrionicamente, indossando costumi

d'epoca e maneggiando oggetti storici con aplomb, e mettendo in campo le domande dei visitatori.”¹⁹³

L'antropologa Meghan O'Brien Backhouse nel suo saggio “*Re-enacting the War of the Roses: History and Identity*” ha analizzato un gruppo di rievocazione storica dal suo interno mentre svolgeva attività presso alcuni festival di *reenactment* che ricostruivano il medioevo inglese. Secondo l'autrice, la rievocazione storica è un'attività molto popolare che coinvolge migliaia di persone nel Regno Unito. In essa sono rappresentate quasi tutte le epoche storiche e le attività associate ad esse, a partire dalla storia antica (se non dalla preistoria) fino ai giorni nostri.

Il termine *reenactment* si riferisce a un hobby i cui partecipanti (i *reenactors*) non percepiscono compenso, ma sono amatori appassionati di storia che investono il loro tempo, energie e denaro per indagare un particolare periodo del passato. Queste persone si riuniscono in associazioni con altri appassionati per vestirsi con abiti d'epoca appropriati, vivere in alloggi adeguati al periodo rievocato e cimentarsi in dimostrazioni di alcune attività che spaziano da aspetti militari a quelli della vita domestica.¹⁹⁴

In molti festival di *reenactment* sono gli stessi gruppi di rievocazione storica a determinare le attività che si verificheranno all'interno del programma e a decidere quali oggetti e abiti possono essere utilizzati, compito che a volte essi svolgono in base ai propri interessi. Questa abitudine, avviene senza alcuna forma di regia esterna che sia in grado di coordinare le proposte di animazione, ma soprattutto qualificata per accettare solamente quelle attività che dispongono degli standard qualitativi necessari per essere presentate in un contesto di divulgazione culturale rivolta al pubblico. Questo compito di comprensione, valutazione e gestione delle risorse provenienti dal mondo della rievocazione storica, dovrebbe essere affidato a un *public historian*, figura preparata dalla formazione accademica a essere un efficace mediatore nelle rappresentazioni della storia.

I *reenactors*, nella ricerca dei materiali per realizzare le proprie attività, perseguono in particolare gli elementi legati all'esperienza della storia, quegli indizi nei testi scritti e nei reperti dei musei che permettono loro di figurarsi come sarebbe stata la vita in

¹⁹³ R. Samuel, *Living History*, in *Theatres of Memory: Past and Present in Contemporary Culture*. Verso books, New Edition: London (1996), trad. p. 280.

¹⁹⁴ M. O. Backhouse, *Re-enacting the War of the Roses: History and Identity*, in Ashton P., Kean H. (a cura di) (2009) *People and their Pasts. Public History Today*. Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, p. 113.

un'epoca passata. Secondo Backhouse, il coinvolgimento di persone che non provengono dall'accademia nella comprensione del passato secondo forme che lo rendono rilevanti per loro stesse, è una delle caratteristiche che definisce il concetto di *Public History*. In questa accezione il *reenactment* ha sicuramente una funzione strategica, spingendo inoltre le persone a interrogarsi su quali aspetti del passato influenzano la vita moderna e cosa è possibile imparare da essi, cosa è preferibile ricordare e cosa ignorare, quali caratteristiche delle persone del passato vorremmo vedere in noi stessi nel presente e nel futuro.¹⁹⁵

La composizione sociale dei rievocatori è molto diversificata. Dall'analisi di Backhouse si evince che la maggior parte dei *reenactors* inglesi sono una sezione dedicata ed entusiasta della classe media che, per la maggior parte, frequenta le associazioni di rievocazione storica per piacere personale, anche se può essere molto dispendioso per quanto riguarda per le finanze e il tempo libero.¹⁹⁶ Tuttavia, in base all'esperienza diretta dello scrivente, la partecipazione nei gruppi di rievocazione storica risulta essere un fattore di aggregazione anche per adolescenti e studenti, tra i quali è frequente ritrovare iscritti a facoltà di discipline umanistiche, come storia e archeologia, che hanno in tal modo la possibilità di sperimentare e approfondire sul campo alcuni aspetti degli studi intrapresi. In tal modo l'età risultante nel mondo della rievocazione storica è eterogena. All'interno di una stessa associazione ogni generazione può trovare un proprio "ruolo" nella struttura sociale, cosa che contribuisce a instaurare un dialogo intergenerazionale sia all'interno del gruppo che nei confronti del pubblico. La medesima situazione è riscontrabile nella composizione di genere dei gruppi storici, dove uomini e donne hanno la medesime possibilità di ritagliarsi compiti specifici all'interno delle attività.

In questa realtà alternativa una persona può essere chiunque essa desideri (un nobile cavaliere, una bella donna, un feroce vichingo, ecc.) accompagnando il proprio personaggio con un 'nome del gioco', che corrisponde al periodo scelto per la rievocazione. Inoltre, all'interno di questa subcultura esiste uno schema convenzionale di ruoli, la cui importanza è testimoniata da un insieme più o meno definito di artefatti e

¹⁹⁵ *Ibidem*.

¹⁹⁶ Ivi, p. 114.

ricostruzioni.¹⁹⁷ La condizione personale in questi gruppi dipende dall'intensità della partecipazione alla sottocultura, dalla conoscenza storica, dalla quantità e dalla qualità delle riproduzioni a personali, o dai risultati conseguiti sui campi di battaglia.¹⁹⁸

L'analisi della Backhouse degli eventi di rievocazione ha fornito risultati diversificati, con la compresenza di *reenactment* su specifici siti di alcune delle battaglie della Guerra delle Due Rose, e di eventi multi-epocali che spaziavano nella scelta dei soggetti storici della narrazione.¹⁹⁹ Dalla posizione di osservatore partecipante, l'autrice è arrivata alla conclusione che la rievocazione riguarda in primo luogo, l'esperienza della storia: i *reenactors* sono interessati a prendere un ruolo attivo in una narrazione documentata di eventi passati, e dalla partecipazione a queste attività creano una narrazione della propria storia e identità personali. Così, se da una parte la rievocazione ha lo scopo nominale di provvedere all'intrattenimento e all'educazione del pubblico, dall'altro è percepito dai rievocatori come un'attività per se stessi in base agli spunti che fornisce l'esperienza.²⁰⁰

Questo aspetto emerge dalle barriere che a volte gli stessi rievocatori creano attorno a se, quando, ad esempio, i campi storici sono organizzati circolarmente rendendo l'intera area di difficile accesso, o previo invito dei proprietari. Durante i pasti e gli altri periodi di riposo i *reenactors* mostrano le spalle al pubblico, utilizzando il linguaggio del corpo per scoraggiare ogni possibile intrusione. Essi spesso rimangono in abito storico quando vanno al supermercato o al pub dopo le manifestazioni, distinguendosi così come un gruppo separato dagli altri avventori e portando l'esperienza del 'passato' nel 'presente', ma ribadendo i rispettivi ruoli e gli stereotipi loro assegnati.²⁰¹

Molti rievocatori raccontano delle proprie epifanie avvenute durante una sequenza di battaglia in *locations* particolarmente suggestive: con il sangue e l'adrenalina che pulsavano, il fumo che fluttuava rendendo difficoltosa la vista e l'orientamento, il rumore delle voci e degli ordini che squillava nelle orecchie, essi si sentivano come fossero stati realmente sul campo di battaglia cinque secoli prima. Queste rivelazioni

¹⁹⁷ D. Radtchenko, *Simulating the past: Reenactment and the quest for truth in Russia*, in "Rethinking History", Vol. 10, n. 1, 2006, p. 134.

¹⁹⁸ Ivi, p. 137.

¹⁹⁹ M. O. Backhouse, *Re-enacting the War of the Roses: History and Identity*, in Ashton P., Kean H. (a cura di) (2009) *People and their Pasts. Public History Today*. Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, p. 116.

²⁰⁰ Ivi, p. 117.

²⁰¹ Ivi, p. 124.

non accadono ogni volta, ma l'esperienza reale e la speranza della sua ripetizione è una delle motivazioni più diffuse tra i *reenactors*. Gli eventi più divertenti per i rievocatori sono quelli in cui l'ambiente circostante, le attività, il livello di autenticità e la sensazione del passato sono maggiormente evocativi e consentono di vivere davvero la loro storia prescelta.²⁰²

Secondo l'interpretazione di questo fenomeno proposta dallo scrivente, la separazione tra la sfera pubblica e privata all'interno della rievocazione non è così netta; si tratta per lo più di un rapporto osmotico nel quale i rievocatori stessi traggono le motivazioni a spendersi in questo hobby da una duplice fonte: l'interesse del pubblico per le attività prodotte e l'esperienza della rievocazione vissuta in prima persona. Ciò che differenzia un *reenactment* per soli addetti ai lavori da un evento in grado di avere un valore educativo e pedagogico per il pubblico è la regia e la presenza di contenuti culturali, elementi che necessitano di figure, come i *public historians*, che sappiano mediare tra le esigenze dei vari soggetti partecipanti (educazione e intrattenimento per il pubblico, immersività e autenticità per i rievocatori).

Il coinvolgimento nella rievocazione, cosa che vale per la maggior parte dei gruppi umani, riguarda la partecipazione effettiva alle attività, nelle quali il fattore aggregazione non è secondario. L'identificazione con qualcosa di altro da sé e percepito in maniera più grande, è un'altra delle motivazioni dei *reenactors*. Nel caso studiato da Backhouse, i rievocatori, più che derivare la propria identità da una condizione sociale del passato, la cui conoscenza rimarrà sempre parziale, rielaborano la propria identità contemporanea dal processo di impersonificazione presentato attraverso le vesti della storia. Non è il passato a fornir loro un'identità, ma l'esperienza presente che richiama la narrazione storica.²⁰³

L'identità è "il modo in cui le persone definiscono se stesse e sono definite da altri in contesti specifici".²⁰⁴ I gruppi storici hanno le loro identità complesse in base alla struttura che si danno come una comunità, o come un semplice gruppo di persone che condivide un hobby. Questa identità collettiva viene assorbita e ridefinita dai membri del gruppo mentre è ripetuta per mezzo di prestazioni culturali, come la tradizione che si oggettiva in beni materiali e attraverso l'attribuzione di significati commemorativi a

²⁰² Ivi, p. 127.

²⁰³ Ivi, p. 118.

²⁰⁴ *Ibidem*.

paesaggi naturali. Questi simboli non solo finiscono per rappresentare un momento o un evento di particolare importanza, ma servono come dispositivi mnemonici per un uso personale o di gruppo.²⁰⁵

Tuttavia queste rappresentazioni sono solo *lieux de mémoire*, memorie e ideali che si sono formati culturalmente fino a diventare importanti simboli di identità, o per lo meno, di associazione del gruppo, ma perdendo d'altronde il loro imperativo originale e la spontaneità delle persone dalle quali sono scaturiti. Così, mentre i simboli di questi gruppi sono rimasti gli stessi, col passare degli anni i significati originali sono cambiati.²⁰⁶ Ogni generazione impone le proprie esperienze sulla tradizione precedente, rendendo col passare del tempo queste rappresentazioni dell'identità più gravanti in termini di aspettative e significati. L'identità è non solo a più livelli, è anche riflessiva, malleabile, ambigua, e, a volte, tenue. Essa non è la sola narrazione che considera il passato e la sua influenza sul presente. La storia, vista da una prospettiva antropologica, è narrazione, uno spettacolo culturale, un mezzo per comprendere come le persone si sono identificate con gli altri attraverso gli eventi e le esperienze del passato.²⁰⁷

Richard Handler nel "*The New History in an Old Museum: Creating the past at Colonial Williamsburg*" suggerisce che il fine della storia è quello di collegare le condizioni strutturali e dei modelli culturali del passato a quelli del presente. In un museo o in un sito del patrimonio ciò può essere facilitato da un'interpretazione, che consente una storia completamente partecipativa, ovvero una storia che si ottiene quando i visitatori si sentono in grado di connettersi e dialogare con la narrativa alla quale sono esposti. Il risultato è il collegamento dei partecipanti al dialogo (visitatori e interpreti) con la più grande 'comunità della memoria', dove 'le persone sono d'accordo sul condividere infine una sorta di patrimonio culturale del quale discutono in modi che celebrano ciò che è buono o bello e criticare ciò che non lo è'.²⁰⁸

Ma, come Bernard Jensen ha sottolineato nella sua presentazione alla Conferenza Internazionale di *Public History* tenutasi al *Ruskin College* nel 2005, un problema emerge sia per gli educatori storici che per la società nel suo insieme, quando determinati

²⁰⁵ *Ibidem*.

²⁰⁶ Ivi, p. 119.

²⁰⁷ *Ibidem*.

²⁰⁸ Ivi, pp. 119-120.

gruppi sociali non possono connettersi a una più grande comunità nazionale della memoria poiché il loro senso di identità è stato incorporata in un altro.²⁰⁹

Per i *reenactors* della Guerra delle Due Rose, l'assunzione in maniera per lo più non riflessiva della cultura materiale e delle azioni del passato, controllata con severe norme di autenticità, infonde un'interpretazione contemporanea che produce più di una visione di come essi interpretano la propria identità, oltre che la storia medievale inglese. Nel vedere questa rappresentazione contemporanea del passato, risulta evidente che la storia come racconto rivela più circa l'identità degli interpreti di quanto non faccia il loro soggetto, e per questo motivo, è un esercizio importante per la comprensione dell'identità nel XXI secolo dell'Inghilterra.²¹⁰

Storici, sociologi e antropologi hanno discusso ampiamente se il passato è una terra straniera, o se possa mai essere veramente conosciuto, compreso e raccontato in modo tale da illuminare il suo dinamismo e le sue sfumature. Per estensione, queste domande dibattono la capacità delle persone occidentali di valutare se stesse in relazione ad un passato popolato da individui con i quali esse non possono entrare in relazione.

Sulla natura delle motivazioni che spingono le persone a cercare al giorno d'oggi le testimonianze del passato, sia fisiche (oggetti) che culturali (storie e tradizioni), non è ancora stata fornita una spiegazione profonda e condivisa. Ciò da adito a una costante reinterpretazione del ruolo del passato nel presente, cosa che rende le storie così popolari, pervasive e, in ultima analisi, utili nella costruzione di identità.²¹¹

La preoccupazione derivante è che le commemorazioni possano essere utilizzate per rafforzare dei sensi d'identità, gravandosi delle aspettative di gruppi sociali troppo distanti per cogliere la intenzioni originali della loro creazione, e forse, senza il desiderio di accettare tutto ciò che implica l'atto del ricordare. Pertanto, le rappresentazioni nostalgiche, le ricostruzioni fisiche e le commemorazioni - tre termini che possono riferirsi chiaramente alle rievocazioni storiche - devono essere indagate per vagliare le identità che vi possono essere riposte dall'attività commemorativa, che è un atto politico e sociale.²¹²

Applicando questa chiave di lettura ai rievocatori, può sembrare che essi rifiutino la modernità, cercando di interagire direttamente con il passato attraverso la rimozione

²⁰⁹ Ivi, p. 120.

²¹⁰ *Ibidem*.

²¹¹ Ivi, p. 121.

²¹² Ivi, p. 122.

della distanza che li separa dai loro precursori. Ma queste apparenze ingannano: la rielaborazione della loro identità presente attraverso la rievocazione dell'identità passate, permette ai *reenactors* di creare una nuova identità riflessiva basata sull'esperienza. Nell'identità moderna che gli è fornita dalla società contemporanea, essi vedono l'annullamento o almeno la messa in secondo piano di elementi della loro identità passata in nome di una correttezza politica o del multiculturalismo. Ciò non significa che la maggior parte di loro sono estremisti di destra che si appellano a un'identità passata per giustificare un'azione nel presente, ma piuttosto un gruppo orgoglioso di un passato spesso ignorato o sottostimato.²¹³

Un'altra analisi di tipo antropologico sui rievocatori è stata realizzata da Anja Dreschke nel suo saggio "*Playing Ethnology*", incentrato sullo studio delle "tribù" di Colonia, ovvero di alcuni gruppi di *reenactors* che ricostruiscono le popolazioni unne insediatesi al seguito di Attila in quella zona della Germania, nel V secolo d.C.²¹⁴

L'autore ha rilevato come la comunità di persone che pratica questo hobby non è un gruppo omogeneo dal punto di vista delle motivazioni, che spaziano da interessi educativi e aspetti sociali, al puro piacere di indossare gli abiti storici. Allo stesso modo, coesistono diversi approcci riguardanti l'autenticità delle performance, con l'accuratezza di storici che eseguono le interpretazioni in prima persona, accostata a giocatori di ruolo che fanno liberamente uso dell'intero repertorio di visioni popolari della storia per creare la loro individuale rappresentazione raffazzonata del passato.²¹⁵

Dreschke tuttavia, non considera questi diverse concezioni in maniera contraddittoria, ma piuttosto come due estremità di un *continuum*: da un lato vi è un accademico che diventa un attore in cerca di un accesso più pratico alla storia; dall'altro un amatore che prova a confermare la sua rappresentazione degli eventi del passato con la conoscenza scientifica del primo. Entrambi – la corretta impersonificazione storica e il giocatore di ruolo fantasy – si ritrovano agli stessi eventi di rievocazione, e possono persino essere membri degli stessi gruppi; solo gli addetti ai lavori riconosceranno la differenza. Inoltre l'attitudine dei rievocatori verso le loro pratiche può cambiare nel corso della loro carriera, più spesso dal fantasy all'autenticità, ma anche viceversa.²¹⁶

²¹³ *Ibidem*.

²¹⁴ A. Dreschke, *Playing Ethnology*, in *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld, (2014).

²¹⁵ Ivi, p. 265.

²¹⁶ *Ibidem*.

Nel caso delle tribù di Colonia, la maggior parte dei partecipanti comincia la sua carriera da hobbista spinta dal fascino per la cultura popolare o dalle rappresentazioni fittizie del passato o di culture straniere, fornite per esempio da romanzi d'avventura o film storici. Queste ricostruzioni sembrano suscitare il desiderio di voler sperimentare fisicamente questi scenari del passato, nel tentativo di approfondire la conoscenza antropologica e storica delle epoche passate e delle culture straniere. Nell'accedere a tutte i *media* disponibili come film, fiction, documentari televisivi, romanzi, etnografie, letteratura storica e mostre museali, i membri delle tribù di Colonia confondono la separazione tra forme accademiche e popolari di rappresentazione storica e antropologica.²¹⁷

Tuttavia, discussioni e conflitti su come praticare il *reenactment* non sono molto frequenti, ma sembrano essere le direttrici che guidano nella pratica di questo hobby, e spesso portano alla divisione e alla fondazione di nuovi gruppi in cerca del proprio modo di vivere la rievocazione. Controversie e discussioni risultano fattori di continuo cambiamento e si schierano contro l'assunzione molto diffusa secondo la quale i rievocatori imitano gli eventi del passato in maniera ingenua, o che il loro obiettivo è meramente evadere dall'ambigua complessità del mondo postmoderno verso un passato che idealizzano per la sua semplicità e stabilità.²¹⁸

2.6. *Le caratteristiche del reenactment*

2.6.1. *I punti di forza: una nuova forma di edutainment*

Uno delle caratteristiche che contraddistingue maggiormente le forme di rappresentazione della storia proposte dal *reenactment* è quella di essere uno strumento in grado di conciliare educazione e divertimento (inteso secondo la duplice valenza del pubblico e dei rievocatori stessi). In tal senso, esso appare uno strumento in grado di esercitare una forma di *edutainment*, nozione che ricorda il motto latino "ludendo educere", cioè "insegnare divertendo".²¹⁹

I recenti studi di Marxiano Melotti, docente di Metodologia della ricerca archeologica e di Turismo archeologico nel corso di laurea in Scienze del Turismo della Facoltà di Sociologia

²¹⁷ *Ibidem.*

²¹⁸ *Ibidem.*

²¹⁹ P. Angela, *La macchina per pensare*, Garzanti, 1987, pp. 256-257.

dell'Università di Milano Bicocca e di Antiche Civiltà del Mediterraneo per il Consorzio Universitario Nettuno,²²⁰ mettono in evidenza questa funzione del *reenactment* che è letto in primo luogo come

un'attività di reinvenzione della storia, che si nutre di una serie di fenomeni propri della cultura contemporanea: la crescente importanza degli aspetti visuali e mediatici; l'accettazione di nuove forme di autenticità relativa; l'interconnessione ormai quasi costituiva di *leisure* e cultura in molte pratiche di consumo turistico e culturale; il ruolo preponderante dell'esperienzialità e della sensorialità; il bisogno crescente di mettere a fuoco, recuperare o inventare nuove identità individuali e collettive per far fronte alla liquidità identitaria della società contemporanea; il forte bisogno, da questo punto di vista, di passato e di radici, che in parte spiega il rinnovato interesse verso la storia, l'archeologia, le identità locali, non solo a livello turistico, ma anche nella divulgazione televisiva e nelle pratiche di consumo.²²¹

[...] Per la sua fluidità, il *re-enactment* riesce a fare da collante tra turismo, cultura e mercato: offre una facile copertura culturale alle pratiche di consumo, contribuendo alla culturalizzazione dei consumi; assicura un maggiore *appeal* alle forme tradizionali di valorizzazione del territorio dereticizzando una serie di luoghi, pratiche e forme di comunicazione spesso percepite come obsolete (come avviene, ad esempio, nei principali siti archeologici e nei grandi musei nazionali).²²²

Inoltre, la rievocazione storica, facendo affidamento sulle attività e sulla compartecipazione di associazioni e hobbisti, è uno strumento sostenibile dal punto di vista economico che, "rispetto a tutta una serie di pratiche di valorizzazione del patrimonio o di turismo culturale o di *beautification* dei centri urbani, che prevedono interventi strutturali complessi, costose ricostruzioni monumentali o interventi tecnologici di tipo virtuale e multimediale [...], il *re-enactment* può avere costi esigui e, all'occorrenza, può integrarsi con facilità nelle altre forme di valorizzazione o turisticizzazione."²²³

Riguardo alla situazione italiana, l'autore rileva come il *reenactment*, e più in generale l'*edutainment*, rivolto al pubblico e al turismo (elemento meritevole di attenzione e pianificazione), incontra tuttora l'ostilità della comunità accademica, rimanendo in tal modo confinato "ai margini dell'offerta culturale e solo raramente, a differenza che in

²²⁰

http://www.sociologia.unimib.it/default.asp?idPagine=357&funzione=scheda_persona&personale=186.

²²¹ M. Melotti, *Turismo culturale e festival di rievocazione storica. Il re-enactment come strategia identitaria e di marketing urbano*, in "Turismo, consumi, tempo libero", FrancoAngeli s.r.l., Milano, 2013, p. 149.

²²² Ivi, p. 150.

²²³ *Ibidem*.

altri Paesi europei, inserito nella programmazione istituzionale di musei, siti archeologici e aree monumentali.”²²⁴

Un interessante caso di collaborazione tra mondo accademico e *reenactment*, purtroppo estraneo al caso italiano, è l'esempio del RoMEC (*Roman Military Equipment Conference*), convegno annuale dedicato allo studio dell'equipaggiamento militare del mondo romano dall'VIII secolo a.C. fino alla caduta dell'impero Bizantino, cosa che include anche tutte le culture con le quali Roma è entrata in contatto. Quest'appuntamento, che è aperto a tutte le parti interessate (esperti, amatori, rievocatori, accademici, archeologi e storici), è nato come un seminario alla *University of Sheffield* nel 1983, si è evoluto fino a diventare un convegno internazionale che, con una cadenza si tiene a periodicamente a Newcastle e Nottingham in Inghilterra, Bonn, Mainz e Xanten in Germania, Budapest (Ungheria), København (Danimarca), Leiden e Nijmegen in Olanda, Vienna e Magdalensburg in Austria, Montpellier (France), Windisch (Svizzera), e Zagreb (Croazia).²²⁵ Come prassi metodologica del RoMEC, durante il convegno si tengono alcune prove pratiche sul campo attraverso l'utilizzo del *reenactment*.

Se sul versante accademico italiano c'è ancora molto lavoro da fare per integrare queste modalità di rappresentazione della storia a quelle più tradizionali, un segnale incoraggiante in controtendenza è giunto da un ente pubblico preposto alla salvaguardia del patrimonio.

Nel 2012, l'Istituto per i Beni Artistici Culturali e Naturali della Regione Emilia Romagna ha organizzato il convegno “*Rivivere e comunicare il passato: il contributo della rievocazione dell'evo antico al marketing museale e territoriale.*”²²⁶ Nell'introduzione agli atti di tale importante appuntamento, è uno stesso funzionario di questo ente, la dott.ssa Lenzi, a rilevare l'importanza crescente che la rievocazione storica sta assumendo come modello di divulgazione culturale e promozione del territorio:

historical reenactement, living history, archeologia ricostruttiva stanno infatti entrando stabilmente a far parte delle strategie comunicazionali utilizzate nel marketing museale e territoriale per accrescere

²²⁴ *Ibidem*.

²²⁵ <https://www.st-andrews.ac.uk/classics/events/conferences/2015-2016/romecxviii/>

²²⁶ Lenzi F., Parisini S. (a cura di) (2014). *Rivivere e comunicare il passato: il contributo della rievocazione dell'evo antico al marketing museale e territoriale*. Bologna: Regione Emilia-Romagna, Istituto per i beni artistici culturali e naturali.

l'attrattività delle istituzioni che conservano patrimonio, valorizzare risorse e vocazioni possedute dalle comunità locali, impostare e qualificare i servizi che fanno leva su tali peculiarità.²²⁷

L'analisi proposta giunge da un ente costituitosi a suo tempo per adempiere alla tutela e alla salvaguardia del patrimonio culturale. Tuttavia nel passo che segue, è presente anche una sensibilità nei confronti della valorizzazione e promozione di tale risorsa come strumento per raggiungere le comunità locali e un pubblico esterno:

Valorizzazione del passato, recupero della memoria storica, miglioramento dei servizi che i musei, le strutture educative o le diverse forme di turismo didattico e culturale devono essere in grado di offrire nel campo della fruizione del patrimonio e delle sue interconnessioni storiche e territoriali non possono oggi più prescindere da un'attenta considerazione delle attese del pubblico, per far sì che ne conseguano risposte adeguate. Risposte che richiedono di essere sorrette da un solido impalcato di conoscenze tecnico-scientifiche, senza peraltro escludere l'accoglimento di quegli aspetti spettacolari e d'intrattenimento educativo che rappresentano una delle forme più "moderne" di comunicazione e trasmissione di contenuti culturali.²²⁸

[...] Dunque, storia vivente, archeo-rievocazione e, più in generale, qualsiasi attività che faccia capo a questo filone sono ormai ritenute "moltiplicatori d'interesse" e "mediatori" fra i più efficaci quando si vogliano proporre una rivisitazione temporale immersiva o la rinascita di antiche quotidianità o, ancora, la riappropriazione delle tradizioni storico-culturali ascrivibili a un periodo, oppure a un'area geografica determinati. Esse agiscono inoltre da fortissimo stimolo per le comunità locali a riscoprire il proprio retaggio culturale e a trasfonderlo nel presente, a capire e "far capire" che il passato è meritevole di essere salvaguardato non solo in quanto tale, ma perché rappresenta un importante elemento di riconoscimento e di autorappresentazione, ma soprattutto una formidabile leva di rivalutazione territoriale, un grande potenziale sociale e produttivo, moltiplicatore di benefici e ricadute economiche diretti e indiretti.²²⁹

Un altro fattore di estrema efficacia del *reenactment*, connesso alla sua pratica esperienziale, è la sua capacità di raggiungere emotivamente lo spettatore. Le sue "immagini vivide"²³⁰ possono effettivamente rimanere impresse nella memoria delle persone diffondendo una forma di storia che abbia anche un valore emozionale. Le rappresentazioni dal vivo della rievocazione storica possono agire nello stesso modo

²²⁷ Ivi, p. 3.

²²⁸ *Ibidem*.

²²⁹ Ivi, pp. 3-4.

²³⁰ V. Agnew, *What is Reenactment?*, in "Digital Common Waynestate", vol. 46 issue 3, 2004, cit. p. 320.

delle figurine con le vignette della Guerra Civile Americana che avevano profondamente colpito l'immaginazione del *public historian* Serge Noiret durante la sua infanzia:

Le numerose serie di "figurine" incentrate il più delle volte sulla seconda guerra mondiale, era uno dei media "senza gli storici" che "passava" gli eventi e suscitavano nei più piccoli anche un certo interesse per la storia. L'immaginario di un bambino all'inizio degli anni '60, non era influenzato dai media, ancora soltanto in fieri, come la televisione a colori, i video-giochi o la rete che offre giochi interattivi ai ragazzi di oggi. Allora, non potevamo saggiare i film in 3D che ricostruiscono, grazie alla grafica computerizzata, remoti periodi storici o mondi alieni onirici. Non c'erano *video-games* di storia, questi film di animazione spesso interamente concepiti nei *computers*, che colpiscono l'immaginazione dei bambini del XXI° secolo, dagli schermi usati quotidianamente.²³¹

Le rappresentazioni del *reenactment*, oltre all'utilizzo dal vivo, si prestano inoltre particolarmente bene per la comunicazione attraverso i *media* del terzo millennio, comunicazione che per essere efficace richiede sempre più l'utilizzo di immagini d'impatto per attirare l'altrimenti fugace attenzione delle persone che navigano sul web, abituate ad accedere alle informazioni in pochi secondi. La differenza che esiste tra *public historian* e uno storico accademico "risiede nell'uso accurato e sapiente, per i non accademici, della comunicazione attraverso i media più diversi del mondo contemporaneo, dai programmi televisivi fino alla rete internet."²³²

In questo scenario, il *reenactment* è uno strumento che può fornire materiale targettizzato e d'impatto per una comunicazione *social* in grado di veicolare contenuti culturali e immagini di impatto emotivo, suscitare l'attenzione del pubblico e incoraggiare l'interazione del visitatore, fornire informazioni storiche aggiuntive attraverso l'inclusione di link connessi a risorse web, agevolando gli utenti a sviluppare forum istantanei *online*, conversazioni e blog su un più ampio discorso storico.

²³¹ S. Noiret, *La Public History: una disciplina fantasma?*, in "Memoria e ricerca", n. 37, 2011, p. 26.

²³² S. Noiret, "Public History" e "Storia Pubblica" nella rete, in "Ricerche Storiche", n.2-3, 2009 (XXXIX), p. 294.

2.6.2. Problematiche e aspetti critici del reenactment

Nei paragrafi precedenti è stato citato il rischio che corre il *reenactment* quando il fattore dell'intrattenimento sovrasta quello educativo, approdando al fenomeno della disneyficazione. I parchi tematici sono un esempio di tale degenerazione della rappresentazione della storia. Tra questi, sicuramente il più attivo nel confondere le idee è *Puy du Fou*, secondo parco tematico della Francia per numero di visitatori e il primo al mondo per le attrazioni di tipo "storico". Le animazioni e gli spettacoli proposti sono eventi altamente spettacolari inerenti a diverse epoche del passato: si spazia dall'antica Roma fino alla storia contemporanea. Tuttavia, la promozione pubblicitaria e gli slogan che invitano a entrare nella storia rischiano effettivamente di far credere ai visitatori più impreparati di star assistendo a una rappresentazione verosimile del passato.

Trattandosi di un parco divertimenti, all'interno di *Puy du Fou* non vi è spazio, e neanche la volontà, per un'azione di mediazione culturale orientata a spiegare i compromessi degli spettacoli: l'attenzione è focalizzata unicamente sul fattore intrattenimento, obiettivo nel quale gli ideatori e i gestori del parco sono sicuramente competenti e creativi. *Puy du Fou* è un esempio di non-storia diventata solamente spettacolo. Alcune delle animazioni inoltre, propongono una rappresentazione revisionista e di parte di eventi storici particolarmente traumatici per la Francia, come lo show sulla Rivoluzione Francese che offre una rappresentazione "antiquata"²³³ delle vicende storiche, in particolare di quelle connesse alla Vandea, regione di appartenenza dello stesso parco.

Come sostenuto nel primo paragrafo, la rievocazione storica si è prestata nel corso dei secoli a rappresentazioni di tipo politico, finalizzate a celebrare una determinata visione del passato o identità nazionale:

La *living history* e il *re-enactment* hanno accompagnato i processi romantici di riscoperta del passato e quelli nazionalistici di re-invenzione, a fine politico e identitario, della storia. Una bella copertina della "Tribuna illustrata" del 1900 raffigura un impettito Guglielmo II che "pone la prima pietra del Pretorio di Saalburg", l'imponente fortezza romana da lui fortemente voluta e audacemente *ricostruita* sopra le fondamenta di un autentico insediamento militare romano di età imperiale. Il sovrano, che intende "far

²³³ <http://www.monde-diplomatique.fr/1994/08/VOVELLE/7410>.

rivivere per un'ora l'antica Roma", è circondato da "patrizi in manti di porpora, soldati legionari, matrone in candide vesti, bimbi col capo coronato di rose", tra pomposi festoni e insegne con aquile imperiali e scritte "Ave Caesar". È un esempio di *re-enactment* celebrativo di carattere istituzionale in cui emerge il rapporto tra rievocazione storica e processi di costruzione identitaria di tipo nazionalistico: l'azione in costume mette in scena un'interpretazione ideologica della storia in cui il nuovo imperatore, tramite la ricostruzione, materialissima, dell'antica fortezza e quella che di fatto è una rappresentazione teatrale, ricrea l'atmosfera immateriale dell'impero romano, suggerendo una continuità tra le due esperienze storiche.²³⁴

Nel caso italiano invece, è stato il fascismo a ricorrere sistematicamente a ricostruzioni e commemorazioni storiche a fini propagandistici e ideologici, cosa che, una volta caduto il regime, ha portato a limitare l'uso delle rievocazioni, rallentando la loro conversione a strumento di divulgazione culturale e promozione turistica.²³⁵

Marcello Ravveduto sostiene che in Italia, al pari di pochi altri stati, vi è una particolare predisposizione alla strumentalizzazione della storia per l'assenza sulla pubblica piazza di sostenitori e promotori di una rappresentazione storica avulsa da letture propagandistiche o nostalgiche:

Il rischio immediato è quello di lasciare il racconto del passato nelle mani degli "scienziati del sempre presente". Questi hanno abusato ideologicamente di Clio, attuando le tecniche proprie della *Public History*. La Lega ha inventato nuovi riti collettivi mitizzando una falsa storia a sostegno di un'identità politica; i neoborbonici praticano il *re-enactment* con intenti revisionistici; i luoghi del mussolinismo sono diventati siti di turismo nostalgico, gestiti da imprenditori privati che sfruttano il marketing ideologico; il berlusconismo, per accreditarsi tra i soggetti fondatori della seconda Repubblica, ha fatto del revisionismo un fattore ideologico tendente ad abbattere i pilastri identitari della prima Repubblica (antifascismo, Costituzione, partitocrazia) seguendo una logica mercatistica: il capitalismo, più che lo Stato, ha prodotto la democrazia sconfiggendo tutti gli avversari ideologici; la pubblicistica, dominata dalle regole del mercato editoriale, è stata affidata a giornalisti che pretendono di ricostruire il *nation building* con una visione parziale. In più occasioni, infatti, mi sono trovato di fronte a gruppi di studenti e cittadini che, dopo aver letto queste opere, erano convinti che i briganti fossero gli antenati dei partigiani, oppure che l'invasione americana fosse l'origine della riorganizzazione mafiosa nelle regioni meridionali. Senza dimenticare i numerosi libri secessionisti che teorizzano la formazione di stati autonomi nel corpo della nazione. Bisogna agire prima che si stratifichi una storiografia revisionista che può diventare, a sua volta, fonte storica. Un revisionismo «preoccupato solo dell'immediata attualità che concepisce la storia dal

²³⁴ M. Melotti, *Turismo culturale e festival di rievocazione storica. Il re-enactment come strategia identitaria e di marketing urbano*, in "Turismo, consumi, tempo libero", FrancoAngeli s.r.l., Milano, 2013, p. 144.

²³⁵ Ivi, p. 147.

punto di vista di un presente assoluto in cui il rapporto con il passato è piegato alle leggi dello spettacolo».²³⁶

Restando nel campo del *reenactment*, la pratica di organizzare rievocazioni storiche per scopi elettorali o ideologici è diffusa e annovera anche casi recenti.²³⁷ È in questo contesto che i *public historians* devono intervenire per evitare rappresentazioni strumentali della storia, e, fornendo contesti, paragoni e spiegazioni strutturali

history professionals can turn the differences between themselves and popular historymakers into assets rather than barriers. History professionals can help to enrich popular uses of the past by introducing people to different voices and experiences. They can help to counter false nostalgia about earlier eras. [...] we need a historical practice that is somehow simultaneously more local and intimate and more global and cosmopolitan, more shaped by popular concerns and more enriched by insights based on systematic and detailed study of the past. And, as our interviewees would insist, that historical practice needs to link the past and the present in an active and continuing conversation.²³⁸

Un'altra criticità del *reenactment* emerge quando ad essere rappresentati sono avvenimenti della storia recente che coinvolgono memorie traumatiche. Uno dei limiti della rievocazione sembra quello di suggerire che alcuni fatti sono talmente orribili che non possono essere rappresentati, con il conseguente rischio che di essi non se ne conservi memoria. Tuttavia il dibattito su come ricordare un passato traumatico non deve essere incentrato sulla bontà o meno del produrre una sua ricostruzione, ma sulle modalità e sugli strumenti coi quali dar vita a una sua rappresentazione nel presente, tenendo conto delle forme disponibili e della sensibilità contemporanea.²³⁹

Uno dei temi che ha suscitato un'ampia discussione all'interno della storiografia della *Public History*, è il fenomeno della schiavitù e con quali modalità esso possa essere rappresentato in pubblico. Secondo James Oliver Horton, il *reenactment* può essere uno

²³⁶ M. Ravveduto, *Una Italian Public History per la seconda Repubblica*, in "Officina della storia", n. 10, 2013, p. 2.

²³⁷ M. Melotti, *Turismo culturale e festival di rievocazione storica. Il re-enactment come strategia identitaria e di marketing urbano*, in "Turismo, consumi, tempo libero", FrancoAngeli s.r.l., Milano, 2013, p. 150.

²³⁸ Rosenzweig R., Thelen D. (1998), *The Presence of the Past. Popular Uses of History in American Life*. Columbia University Press: New York, p. 188.

²³⁹ S. Gapps, *Mobile monuments: A view of historical reenactment and authenticity from inside the costume cupboard of history*, in "Rethinking History", Vol.13, n. 3, 2009, p. 406.

strumento adatto per presentare al pubblico un argomento così complicato.²⁴⁰ Le rappresentazioni del fenomeno tenutesi presso il *Colonial Williamsburg*, in Virginia, hanno restituito pareri contrastanti, con una parte del pubblico, costituita prevalentemente da afroamericani, che si è infastidita per la messa in scena degli orrori e delle vessazioni della schiavitù tramite l'interpretazioni di attori. Le stesse scene sono state erroneamente comprese come momenti celebrativi del fenomeno. Un'altra parte degli spettatori invece ha ritenuto educativa tale presentazione.²⁴¹

Di parere opposto a Horton è lo storico James Walvin, i cui studi si sono concentrati a lungo sulla schiavitù e sulla commemorazione del bicentenario dalla sua abolizione in Inghilterra (1807-2007).²⁴² Per tale ricorrenza, la maggior parte delle iniziative realizzate dai musei inglesi ha proposto attività di *living history* e di educazione esperienziale, mirando a suscitare nel pubblico un forte impatto emotivo sulla questione della schiavitù. Secondo l'autore, ciò che ha accumulato queste manifestazioni è stato il fallimento sul far capire ai visitatori quali conseguenze comporta per la comprensione storica un'eccessivo turbamento psicologico.²⁴³

L'ampiezza del dibattito denota che non è ancora stata trovata una risposta definitiva alla questione. Il compito dei *public historians* è interrogarsi su quali tecniche siano le più idonee per rappresentare un passato così traumatico, e se tra queste sia eticamente corretto inserire il *reenactment* con tutte le implicazioni che esso comporta.

²⁴⁰ J.O. Horton, *Slavery in American History: An Uncomfortable National Dialogue*, in J.O. Horton, L.E. Horton, (a cura di), *Slavery and Public History. The Tough Stuff of American Memory*.

²⁴¹ Ivi, pp. 50-51.

²⁴² J. Walvin, *What should We Do about Slavery? Slavery, Abolition and Public History*, in I. McCalman, P.A. Pickering, *Historical Reenactment: From Realism to the Affective Turn*.

²⁴³ Ivi, p. 68.

3. Modelli e best practices del reenactment

In base all'esperienza dello scrivente, possono essere identificati tre modelli da prendere a esempio per l'utilizzo del *reenactment*. Queste realtà europee (una è francese, una è spagnola, l'altra è italiana) testimoniano il grado di diffusione che il fenomeno della rievocazione storica ha raggiunto a livello continentale. I casi in questione trovano riscontro nei modelli identificati da Faye Sayer inerenti al meccanismo di coinvolgimento del pubblico (progetti di base o "*bottom up*", istituzionali o "*top-down*", e di ricerca guidata dalle università).²⁴⁴ Trattasi di due manifestazioni di carattere temporaneo ("*Les Grand Jeux Romains*" di Nîmes e "*Tarraco Viva*" di Tarragona) e di una struttura fissa (museo *open air*) di recente apertura (l'Archeodromo di Poggibonsi).

3.1. Il festival "*Tarraco Viva*" di Tarragona

"*Tarraco Viva*" è un festival di rievocazione storica che si tiene a Tarragona, città spagnola di 130.000 abitanti, in Catalogna, dal 1998. L'evento è nato con la finalità di valorizzare il consistente patrimonio romano cittadino e promuovere lo sviluppo turistico che risentiva della vicina Barcellona. Date queste premesse, la manifestazione è diventata l'azione di punta di una strategia mirante ad acquisire il titolo di Sito Patrimonio dell'Umanità da parte dell'Unesco, cosa effettivamente avvenuta avvenuto nel 2000. Il *reenactment* può anche essere uno strumento di promozione del patrimonio archeologico e immateriale a questi livelli.

Il festival è organizzato ogni anno verso la metà di maggio per dieci giorni e il programma comprende spettacoli nell'anfiteatro e nel teatro romano, ricostruzioni di battaglie tra legionari romani e guerrieri ispanici, laboratori sull'alimentazione nel mondo antico e altri aspetti della vita civile, conferenze frontali e sessioni di archeologia sperimentale. Dopo un inizio contenuto, la manifestazione è arrivata a essere un'occasione di richiamo nazionale e una tappa saliente nella programmazione cittadina, con la partecipazione di un numero crescente di sostenitori e di una parte sempre più consistente della popolazione.

L'organizzazione dell'evento è a carico del Comune di Tarragona e la direzione artistica è affidata al direttore del Museo Archeologico locale. Dal punto di vista della

²⁴⁴ F. Sayer, *Public History: a practical guide*, cit., p. 5.

sostenibilità, esso è un caso interessante di promozione territoriale attraverso un numero consistente di risorse pubbliche, in grado di generare un ritorno su più ampia scala: l'edizione 2015 ha registrato oltre 100.000 spettatori che hanno alimentato l'industria ricettiva della città durante l'evento. È da notare inoltre come questa manifestazione sia cresciuta in tempo di crisi, con il numero di visitatori aumentato di anno in anno dal 2008 in avanti. Trattasi insomma di un caso riuscito di progetto istituzionale di Public History con un chiaro *imprinting* di *edutainment*, nato con un fine politico e consolidatosi come efficace strumento di marketing turistico e territoriale legato all'identità romana della città.²⁴⁵

La ricerca del compromesso tra contenuti scientifici e divulgazione scientifica che sia anche d'intrattenimento è affidata a Magí Seritjol, direttore del locale museo archeologico e ideatore dell'evento, che vigila attentamente affinché la manifestazione non scada in forme di solo intrattenimento avulse da finalità culturali. La selezione degli artisti e dei gruppi di rievocazione partecipanti è scrupolosa e mira a offrire una proposta strettamente connessa all'obiettivo della manifestazione. Il versante dello spettacolo-intrattenimento emerge dai contenuti delle rappresentazioni (spettacoli teatrali e di giochi gladiatori) e dalle ricostruzioni storiche che animano la città durante le giornate della manifestazione, favorendo l'immersione del pubblico in un ambiente storico.

La rievocazione non vuole diventare tuttavia né un carnevale né un'attrazione di solo tipo turistico, ma rimanere saldamente ancorata alla sua natura di strumento di promozione culturale dei siti del patrimonio. Una delle difficoltà incontrate in questo percorso identitario e organizzativo è stata quella di far capire questa impostazione alla stessa municipalità di Tarragona:

"Il Comune voleva presentare il festival con una seduta del Consiglio in costume romano", spiega Seritjol, "Bella trovata, proprio originale!", ho detto al Sindaco. "Se vuoi fare il pagliaccio, fallo a Carnevale".²⁴⁶

L'organizzazione preserva inoltre l'evento dalla deriva turistica non facendo pubblicità al festival, ritenendo che la comunicazione di massa porti inevitabilmente in tale

²⁴⁵ M. Melotti, *Turismo culturale e festival di rievocazione storica. Il re-enactment come strategia identitaria e di marketing urbano*, in "Turismo, consumi, tempo libero", FrancoAngeli s.r.l., Milano, 2013, p. 150.

²⁴⁶ Ivi, p. 152.

direzione, e rifiutando la presenza delle televisioni spagnola e catalana, *media* che rischiano di distorcere i contenuti proposti dagli spettacoli in cartellone.

Tale impostazione “conservatrice e localistica”²⁴⁷ ha protetto il festival da ingerenze esterne, consentendone lo sviluppo dal punto di vista identitario e come evento di grande richiamo.

La riuscita della manifestazione è legata principalmente al carattere di inclusione del programma che coinvolge numerosi e diversi soggetti che spaziano dal mondo scientifico, a quello istituzionale, a quello della sperimentazione e dell’associazionismo. Questo ampio *range* di elementi sono tutti convogliati da una direzione scientifica in grado di orchestrarli secondo una linea culturale ben definita che ogni anno sposa una tematica precisa.

I rievocatori coinvolti sono al contempo sia attori imprescindibili per la riuscita della manifestazione, che fruitori delle ricostruzioni e delle scenografie nelle quali sono chiamati a interpretare i propri personaggi. Attraverso quel processo di riaffermazione identitaria di cui ho scritto nel secondo capitolo, essi “costituiscono un particolare tipo di *serious tourists*, cioè di professionisti della creatività, che espletano la propria professionalità creativa nella stessa pratica turistica.”²⁴⁸

3..2. I “*Grand Jeux Romains*” di Nîmes

Un altro esempio di festival di *reenactment* di successo sono i “*Grand Jeux Romains*” che si svolgono a Nîmes dal 2010. Questa manifestazione della durata di due giorni (sabato e domenica primaverili) è un format di successo organizzato dalla Fondazione privata “*Culturespaces*”, ente filantropico che ha in gestione diversi siti culturali francesi.²⁴⁹ L’ideatore dell’evento è Eric Teyssier, professore di storia romana dell’Università di Nîmes attivo da tempo nel mondo del *reenactment*.²⁵⁰ Teyssier assieme a Eric Dars, professore di storia romana dell’Università di Montpellier, ha avviato una collaborazione con *Culturespaces* che porta all’animazione dei principali siti romani della città di Nîmes, costituendo un evento di richiamo turistico e di promozione per l’intera regione.

²⁴⁷ Ivi, p. 153.

²⁴⁸ *Ibidem*.

²⁴⁹ <http://www.fondation-culturespaces.com/fr/home>.

²⁵⁰ https://www.unimes.fr/_resources/Recherche/Chercheurs/Eric_TEYSSIER.pdf?download=true.

Il programma della manifestazione si ripete sui due giorni, connotandosi in tal modo come strumento di promozione turistica che mira a richiamare visitatori da fuori città fornendo pacchetti di visita anche alla regione della Camargue o al vicino sito patrimonio Unesco di *Pont du Gard*. Gli appuntamenti in cartellone prevedono alcuni spettacoli di ricostruzione storica con l'impiego di rievocatori, e una serie di iniziative collaterali promosse dalle istituzioni cittadine come laboratori ludici per ragazzi, animazioni teatrali e musicali, visite guidate, didattiche sulla vita nel mondo antico e *ateliers* creativi.

I primi due spettacoli della manifestazione ricostruiscono due cerimonie religiose delle popolazioni che hanno contribuito alla nascita di Nîmes, la tribù celtica dei Volsci e i romani. Presso i *Jardins de la Fontaine*,²⁵¹ dove sorgeva il primo insediamento della città come *oppidum* gallico, si tiene una cerimonia celtica, e a seguire presso la *Maison Carée*,²⁵² unico tempio del mondo antico completamente conservato che misura 26 metri di lunghezza per 15 di larghezza e 17 di altezza, si tiene una cerimonia del culto romano imperiale. La manifestazione si caratterizza pertanto per un duplice assetto, quello di rievocazione gallo-romana, intenta a raccontare la nascita della città di Nîmes dall'incontro di queste due culture e prosperata sotto il principato di Augusto.

I pomeriggi di sabato e domenica prevedono lo spettacolo a pagamento - la media dei costi del biglietto è di 26 € - nell'arena romana dalla durata di due ore circa: l'edizione 2015 ha registrato 26.000 spettatori paganti sui due giorni registrando un *sold out*.

Ciò che rende la proposta di Nîmes valida dal punto di vista culturale è la regia e la funzione pedagogica ricercata e inserita negli spettacoli. In essi è sempre presente un *praeco* (un banditore), interpretato per l'occasione dal professor Eric Dars, che introduce gli spettacoli e accompagna il pubblico nella spiegazione di quello che sta avvenendo, rendendo partecipi gli spettatori dei significati delle ricostruzioni storiche. L'idea della rievocazione non è una novità nella storia di Nîmes, ma "rievoca" un altro episodio storico: nel 122 d.C. l'imperatore Adriano visitò la città offrendo nell'arena romana dei giochi sontuosi alla cittadinanza. In queste occasioni era tradizione rievocare alcuni episodi gloriosi del passato di Roma, cosa che i moderni "*Grand Jeux Romains*" fanno ricostruendo alcuni episodi storici al cospetto dell'imperatore (interpretato da un attore).

²⁵¹ https://fr.wikipedia.org/wiki/Jardins_de_la_Fontaine.

²⁵² <http://www.maisoncarree.eu/>.

I temi delle sei edizioni della manifestazione hanno spaziato da episodi inerenti alle origini mitiche di Roma, come la guerra di Troia, a vicende più legate alla città, come le guerre galliche di Cesare, l'ascesa al principato di Augusto nel 27 a.C., anno del bimillenario dalla sua morte, al passaggio di Annibale nella zona del Rodano, al soggetto di quest'anno, ovvero i rapporti tra Egitto e Nîmes. Infatti *Nemausus* (l'antico nome della città) venne rifondata come colonia romana nel 27 a.C. dai legionari di ritorno dalla vittoriosa campagna in Egitto di Ottaviano, fatto testimoniato dal simbolo della città (un cocodrillo).

Quest'ultima tematica emerge inoltre da un'altra operazione di marketing territoriale e promozione del patrimonio storico realizzata dallo staff dei "*Grand Jeux Romains*", la produzione del film "*Nemausus – The birth of Nîmes*". Tale prodotto è un cortometraggio di venti minuti circa che racconta gli episodi salienti e i personaggi che hanno portato alla nascita di Nîmes. La trama del film è strettamente legata ai siti e ai rinvenimenti del patrimonio archeologico, offrendo in tal modo un prodotto di *Public History* che combina informazioni culturali a uno strumento godibile e spendibile in tutti i siti della città, facendo da overture nella narrazione della storia cittadina.

Dal punto di vista dei *reenactors* presenti, questo evento si configura come una rievocazione urbana: in assenza di campi storici nei quali fare attività in maniera continuativa, i rievocatori sono impiegati principalmente negli spettacoli, perdendo quella funzione di dialogo col pubblico che, in questo caso, è affidata interamente alla direzione scientifica dell'evento. La partecipazione alla rievocazione risulta tuttavia godibile per gli scenari estremamente coinvolgenti nei quali si è chiamati a interpretare la storia, o per la sensazione molto suggestiva, di recitare nell'arena romana colma di spettatori.

Il ruolo del pubblico è quello di fruitore-consumatore della proposta contenutistica dell'evento, ma anche di partecipante attivo in alcuni spettacoli dentro l'arena, come nel caso dei giochi equestri e di gladiatori dove è chiamato ad esprimere il proprio verdetto sui partecipanti. A dispetto delle numerose interpretazioni hollywoodiane e delle rappresentazioni dell'espressione latina "*pollice verso*", questo gesto avviene a Nîmes con la scelta di fazzoletti colorati in base al significato di vittoria o sconfitta.

I "*Grand Jeux Romains*" appaiono pertanto come un progetto di *Public History* intrapreso da parte di un privato illuminato sotto la direzione scientifica dell'università locale. Il

prodotto creato unisce la valorizzazione del patrimonio cittadino a un'azione turistica di grande efficacia che ha ricadute in termini economici e di sviluppo.

3.3. L'Archeodromo di Poggibonsi

Un altro caso di utilizzo del *reenactment* meritevole di attenzione è la realtà dell'Archeodromo di Poggibonsi attivo dall'autunno del 2014.²⁵³ La paternità del progetto è dell'Università degli Studi di Siena, nella persona del Prof. Marco Valenti (Insegnamento di Archeologia Cristiana e Medievale) che, assieme a una solida rete di sostenitori, come la Fondazione Musei Senesi e la città di Poggibonsi, è riuscito ad accedere a un fondo Arcus – Società per lo sviluppo dell'arte, della cultura e dello spettacolo S.p.A. finanziata dal Ministero dell'Economia, il cui compito è di sostenere in modo innovativo progetti importanti e ambiziosi concernenti il mondo dei beni e delle attività culturali, anche nelle sue possibili interrelazioni con le infrastrutture strategiche del Paese.²⁵⁴

Il progetto si fonda sull'idea di realizzare il primo museo *open air* italiano sull'alto medioevo riproducendo in scala 1:1 i rinvenimenti archeologici del IX-X secolo scoperti sulla collina di Poggio Imperiale a Poggibonsi (SI). Per la sua realizzazione concreta è nata "Archeotipo srl", *spin-off* del Dipartimento di Scienze storiche e beni culturali dell'Università degli Studi di Siena, il cui presidente è lo stesso Prof. Marco Valenti.

Lo scavo archeologico ha restituito la sequenza del popolamento del sito nel corso di oltre otto secoli fino all'insediamento di Poggio Bonizio (1166-1277) e alla breve ricostruzione nel 1313 ad opera dell'imperatore Arrigo VII. Di particolare interesse si è dimostrata la fase del villaggio di periodo franco (IX-metà X secolo) che presenta le caratteristiche di una possibile azienda curtense con la residenza padronale affiancata da strutture destinate alle attività commerciali e all'immagazzinamento di derrate alimentari e prodotti agricoli.²⁵⁵

Dal 2014 in avanti questa realtà è cresciuta repentinamente arrivando a rappresentare una soluzione espositiva di forte impatto che consente ai visitatori di entrare fisicamente negli spazi di vita propri del periodo in oggetto e toccarne con mano le forme, le dimensioni e le caratteristiche. Ad esempio, la ricostruzione della casa

²⁵³ <http://www.archeodromopoggibonsi.it/#r6>.

²⁵⁴ http://www.arcusonline.org/?go=profilo_mission.

²⁵⁵ <http://www.archeodromopoggibonsi.it/>.

nobiliare trasmette immediatamente il concetto di ricchezza proprio dell'alto medioevo. Le attività vertono su una proposta di *reenactment* e *living history*, e spaziano da laboratori che prevedono il coinvolgimento del pubblico, a conferenze di esperti, a scene di vita quotidiane dove gli archeologi interpretano personaggi storici riconducibili al periodo preso in esame e svolgono le relative mansioni negli stessi spazi in cui più di mille anni fa erano realizzate. Una delle particolarità dell'Archeodromo infatti è la ricostruzione delle strutture posta accanto al luogo di ritrovamento del sito originale.

Le interpretazioni dei personaggi avvengono tramite la modalità in prima persona, elemento che denota la preparazione approfondita alla quale si sottopongono gli operatori della struttura. Costoro sono a disposizione per rispondere alle richieste del pubblico e coinvolgere i visitatori nelle proprie attività, stabilendo in tal modo un rapporto di empatia con i visitatori.

Un altro progetto meritevole intrapreso dallo staff dell'Archeodromo è l'avvio durante la stagione 2015 di una *Summer School*²⁵⁶ mirante a diffondere alcune *best practices* per la creazione di operatori professionali della divulgazione storica, o più precisamente di rievocatori-ricostruttori. Questa figura ricerca la propria soddisfazione nel presentare al pubblico una ricostruzione più fedele possibile del periodo scelto e fonda la sua interpretazione su una profonda ricerca storica, archeologica e iconografica. Per questi obiettivi si rende necessaria una formazione che preveda l'apprendimento di alcune tecniche di *storytelling* finalizzate alla divulgazione pedagogica e didattica, e la pratica sul campo dei processi produttivi e metodologici della ricostruzione storica.

In conclusione, quest'esperienza di *Public History* si connota come un progetto di ricerca iniziato con meccanismo *top down* dall'Università di Siena, il cui triplice scopo si fonda sulla divulgazione culturale, sulla promozione territoriale e sull'inclusione crescente di membri della comunità nella ricostruzione e nelle attività che l'Archeodromo propone. La visibilità ottenuta e l'ampio riconoscimento da parte del pubblico di questa operazione, nonché il finanziamento dei numerosi enti legati al mondo dell'impresa creativa e culturale, testimoniano come questo progetto abbia intrapreso una direttrice in grado di trovare riscontro e risonanza nella società, e di quante potenzialità siano insite nell'approccio esperienziale alla storia proposto dal *reenactment*.

²⁵⁶ www.archeodromopoggibonsi.it/summer-school.

3.4. “Mutina Boica”: analisi di un festival di rievocazione storica

La conoscenza dello scrivente del mondo del *reenactment* è strettamente connessa all’esperienza professionale nel campo dell’organizzazione di rievocazioni storiche acquisita da sette anni a questa parte. La mia analisi in questo paragrafo si concentrerà sul festival di rievocazione storica “*Mutina Boica*” che si tiene a Modena, nel quale ho incontrato tutte le sfide e i problemi che un *public historian* si trova inevitabilmente ad affrontare quando deve fornire una rappresentazione della storia.

La mia esperienza all’interno del mondo del *reenactment* è nata all’interno dell’associazione “*Aes Cranna*” di Modena, attiva dal 2008 nella ricostruzione degli usi e costumi dei Galli Boi, popolazione celtica insediatasi in Emilia Romagna durante il IV secolo a.C. e entrata a far parte del processo di romanizzazione dell’Italia del nord nel II sec. a.C..

La prima edizione di “*Mutina Boica*” risale al 2009: l’evento si connotò da subito come un progetto di storia dal basso (*bottom-up*) perseguito da un’associazione locale, seppur sotto la supervisione scientifica del Museo Archeologico di Modena e della Soprintendenza Archeologia dell’Emilia Romagna. Tra le finalità vi era quella di raccontare la storia antica della città di Modena nata dall’incontro-scontro tra la civiltà celtica e quella romana.

Lo stesso nome della manifestazione, “*Mutina Boica*”, è un ossimoro dove il termine “*Mutina*” è il nome antico della città di Modena fondata come colonia di diritto romano nel 183 a.C., mentre l’aggettivo “*Boica*”, che significa “dei Galli Boi”, richiama la presenza di questa popolazione nel modenese. Come nel caso di Nîmes, anche questo festival ha una connotazione gallo-romana: la narrazione proposta vuole mettere in evidenza come, dopo gli scontri tra queste due civiltà (i Galli Boi furono tra i più strenui oppositori della repubblica romana), la fusione di esse, avvenuta in seguito alla romanizzazione dell’Italia del nord, ha posto le basi dell’attuale prosperità della regione. Modena in particolare, a partire da questo processo di fusione, crebbe in importanza e ricchezza fino a diventare uno dei centri nevralgici della zona, come testimoniano le fonti storiche e l’episodio della Guerra di Mutina del 43 a.C., altra tappa fondamentale della storia della città.

La prospettiva gallo-romana e l'ambivalenza delle sue due diverse prospettive, evita di fornire al pubblico una versione semplificata del passato, insegnando al contempo quanto la storia sia in fondo una questione di punti di vista.

Il festival si svolge in due diverse location: presso il parco pubblico Enzo Ferrari, in una cornice naturalistica contornata dalla vegetazione, dove avvengono gli spettacoli principali e sono ricostruiti gli accampamenti storici, e presso il centro storico di Modena, tra l'area archeologica del Novi Ark e i Musei Civici, i luoghi principali che custodiscono l'eredità della romanità della città. La situazione archeologica di Modena presenta una realtà particolare, in quanto, data l'idrografia del territorio e la presenza di numerosi fiumi, la zona è stata in più occasioni oggetto di alluvioni che hanno portato lo strato dell'epoca romana a diversi metri sotto la superficie del terreno, in particolare durante l'alto medioevo quando era venuto meno il sistema di controllo delle acque. Ciò si spiega il fatto che le testimonianze dell'epoca romana in superficie siano così scarse.

Il programma della manifestazione prevede una media di dodici appuntamenti al giorno tra laboratori, didattiche e conferenze per il pubblico proposte dai gruppi di rievocazione storica, da archeologi professionisti o da operatori museali. La selezione dei *reenactors* avviene in base alla preparazione dei gruppi storici, alle ricostruzioni più verosimili che essi possiedono e alle attività che meglio si legano alla tematica dell'edizione ventura. Il numero complessivo dei rievocatori coinvolti supera le quattrocento unità, con oltre trenta associazioni provenienti dal territorio nazionale e dall'estero.

Assieme alle iniziative di divulgazione storica coesiste un programma di ricezione del pubblico che verte sull'allestimento di un mercatino di espositori artigianali con le riproduzioni di antichi mestieri, sulla proposta di cibi e bevande di ispirazione antica, e su un'offerta musicale ispirata alle sonorità e al repertorio della tradizione celtica d'oltremania.

La combinazione tra educazione divertimento rende il festival un'occasione unica per l'insegnamento della storia a un pubblico vasto e differenziato. L'elevata partecipazione alla manifestazione è infatti uno degli elementi di successo dell'iniziativa, che riesce ad attrarre grandi quantità di visitatori durante gli spettacoli di ricostruzione (giochi gladiatori, rappresentazioni teatrali e battaglie tra rievocatori) e le conferenze specialistiche.

La composizione del pubblico è estremamente variegata: si spazia dagli appassionati di storia di ogni età, a famiglie con bambini per le attività loro dedicate, a giovani e adolescenti che, anche se talvolta interessati principalmente alla componente aggregativa della manifestazione, diventano fruitori indiretti della narrazione e del contesto storico che accompagna la rievocazione.

Attraverso una ricostruzione accurata si coglie l'opportunità di insegnare al pubblico le tradizioni distintive delle popolazioni di epoca romana che possono essere rappresentate attraverso la musica, l'artigianato, il teatro e le tradizioni alimentari. Ciò permette alla cittadinanza di ampliare la propria conoscenza sulla cultura locale, e ai turisti di venire a contatto con un'identità più autentica di quella offerta dalla maggior parte delle semplici attrazioni turistiche del territorio.

Tuttavia, se il principale obiettivo della divulgazione storica non è solamente quello di fornire qualche impressione del passato, ma di incentivare i visitatori a vedere con sguardo critico la propria relazione con esso – cosa che implica la comprensione di come i diversi racconti della storia sono stati costruiti in accordo con le prospettive e i punti di vista di coloro che erano intenti a fornire una rappresentazione del passato – allora le sole attività di ricostruzione certamente non sono in grado di raggiungere questo obiettivo se non accompagnate da altre occasioni di approfondimento. La partecipazione del pubblico necessita di aiuti nella mediazione del dato storico: è compito dei *public historians* fornire alle persone l'opportunità e gli strumenti per una riflessione di tipo critico sulle rappresentazioni alle quali hanno assistito.²⁵⁷

Per assolvere a questo bisogno, il programma della manifestazione prevede una serie di incontri culturali con esponenti di rilievo del mondo accademico o scientifico, i quali non si limitano semplicemente a raccontare come sono andati i fatti, ma forniscono interpretazioni delle versioni storiche esistenti, andando a smascherare i sensi comuni e gli stereotipi eventualmente presenti.

I migliori esempi di questo genere sono stati gli interventi dei professori Luciano Canfora e Venceslas Kruta. Il primo è intervenuto durante l'edizione 2014 del festival dedicata alla Guerra di Modena del 43 a.C., presentando una rilettura delle vicende storiche dell'evento che segnò il trampolino di lancio per il giovanissimo Cesare

²⁵⁷ C. Oesterle, *Themed Environments – Performative Spaces: Performing Visitors in North American Living History Museums*, in *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld, (2014), p. 171.

Ottaviano, all'epoca diciottenne, rimasto unico attore politico sulla piazza dopo la morte sul campo di battaglia dei due consoli designati dal senato romano. L'analisi del Prof. Canfora ha rappresentato un'occasione per le quasi quattrocento persone presenti nella sala archeologica dei Musei Civici di Modena, per avvicinarsi a un personaggio quale Cesare Ottaviano Augusto, esempio di grande statista e comunicatore, ma anche di uso strumentale della storia, come si evince dalle fonti del *bellum mutinense*. Il Professor Kruta invece, tra i principali esponenti di archeologia celtica a livello mondiale, ha tenuto una conferenza durante l'edizione 2015 andando ad illustrare quali sono le testimonianze delle popolazioni galliche in Italia e sfatando i molti luoghi comuni presenti su questa popolazione, derivanti da strumentalizzazioni di carattere politico intercorse durante tutto il XX secolo.

Oltre a ospiti di questo calibro, la programmazione di "*Mutina Boica*" si spinge oltre la durata della sola rievocazione attraverso l'organizzazione di una serie di conferenze aventi per oggetto tematiche legate alle edizioni del festival, come dimostrano gli eventi organizzati in collaborazione con i Musei Civici di Modena durante l'autunno 2015 e la primavera 2016²⁵⁸. L'obiettivo rimane sempre quello di affiancare alla rievocazione e all'apprendimento esperienziale, la comprensione critica dei processi storici, in modo da fornire al visitatore gli strumenti per meglio comprendere e interpretare il patrimonio culturale col quale si trova a rapportarsi e saper riconoscere e rapportarsi con le interpretazioni nostalgiche del passato.

La messa a punto del format di "*Mutina Boica*" è avvenuta nel corso di diverse edizioni seguendo un percorso orientato a una maggiore autenticità storica nella proposta culturale e a una migliore organizzazione logistica dell'evento. Un'esperienza professionale che in questa evoluzione mi è stata di grande aiuto è stata la mia presenza, ormai decennale, all'interno dello staff del "Festival Filosofia", l'evento culturale principale della città di Modena che richiama ogni anno più di duecentomila persone.²⁵⁹ Questa occasione mi ha aiutato a sviluppare una sensibilità verso alcune tematiche con le quali un *public historian* è costretto a misurarsi nel voler cercare di organizzare un festival, che spaziano dal reperire le risorse necessarie, alla programmazione, al raccordare i vari passaggi per formulare una proposta di *edutainment*.

²⁵⁸ <http://www.palazzodeimuseimodena.it/it/mostre-ed-eventi/metti-lautunno-in-museo, www.museicivici.modena.it/it/mostre-ed.../programmaSpring2016web.pdf>.

²⁵⁹ <http://www.festivalfilosofia.it/2015/>.

Dall'iniziale evento a carattere associativo, "Mutina Boica" è diventata un'occasione per prendere consapevolezza di una parte del proprio bagaglio culturale e per rafforzare il senso di identità tra gli individui e il proprio patrimonio materiale e immateriale, creando in tal modo affezione per la storia e aumentandone la sua rilevanza sociale. Un'altra ricaduta del festival è quella di presidiare e animare alcuni luoghi della città spesso abbandonati al degrado, tra i quali anche la stessa area archeologica del Novi Ark, sottoposta recentemente ad atti di vandalismo.²⁶⁰

Seppur organizzato da una piccola associazione culturale (ventisei associati nel 2015), il festival ha anche una ricaduta economica con le migliaia di persone che giungono in città: esso rappresenta un'occasione di lavoro per i numerosi musicisti, attori, artigiani e privati che intervengono all'evento, beneficiando non solo del proprio compenso, ma anche della visibilità offerta. Per le associazioni di rievocazione storica invece, "Mutina Boica" è un'occasione di incontro e confronto con le numerose istituzioni culturali che patrocinano il festival, nel crescente tentativo di accreditare la rievocazione storica come valido strumento di ricerca e divulgazione scientifica.

Lo staff necessario alla realizzazione dell'iniziativa coinvolge fino a sessanta persone tra volontari e collaboratori. L'organizzazione richiede dieci mesi di lavoro al team degli ideatori, i cui componenti hanno diverse aree di competenza e specializzazione in base alle loro abilità e ai percorsi professionali, che spaziano dalla ricerca storica, al lavoro in campo teatrale e nell'organizzazione eventi, al settore alimentare e della ricezione.

A questi *know-how* si aggiungono le capacità degli altri componenti dell'organizzazione che sono fondamentali per trovare risposte ai molteplici aspetti della realizzazione del festival, e la disponibilità di altre associazioni locali per svolgere alcuni compiti di logistica all'evento.

La raccolta fondi è un settore che implica serie riflessioni da parte del *public historian* che vuole cimentarsi nell'organizzazione di una manifestazione. Purtroppo bisogna constatare la difficile condizione nella quale versano le rievocazioni storiche rispetto alle esibizioni artistiche (teatro, danza e musica) o alle esposizioni museali, frequentemente finanziate da fondazioni filantropiche ed enti culturali o politici. Ciò è dovuto al fatto che le stesse rievocazioni storiche non hanno saputo accreditarsi come iniziative

²⁶⁰ <http://www.comune.modena.it/salastampa/archivio-comunicati-stampa/2015/9/novi-ark-episodi-vandalici-alla-vasca-noti-e-denunciati>,
<http://www.trc.tv/news/cronaca/2014/03/24/omicidio-novi-ark-una-pista/#.VwWLnXBEMfE>.

propriamente culturali, per il loro ripiegamento a semplici sagre paesane o, ancor peggio, occasioni di uso strumentale o politico della storia, escludendosi preventivamente da qualsiasi valutazione di carattere culturale. Un segnale incoraggiante in senso opposto è il caso sopracitato dell'Archeodromo di Poggibonsi che ha il pieno sostegno della Fondazione Siena Musei. Dal canto suo "Mutina Boica" riesce a intercettare da diverse edizioni alcuni finanziamenti pubblici e privati riservati a iniziative di valenza culturale, elemento dovuto al programma di contenuti che ogni anno viene messo in campo durante l'iniziativa. Data l'affluenza consistente di pubblico, l'evento riesce anche ad intercettare le sponsorizzazioni da parte di privati a fronte di forme di visibilità durante la manifestazione.

La ricerca storica è una condizione necessaria e vitale per la produzione del festival. Questa avviene tramite la consultazione di una grande varietà di fonti che spaziano dai reperti museali, manuali, pubblicazioni e cataloghi che riportano le testimonianze storiche primarie o iconografiche, a siti web, documentari, fiction, *graphic novel*, opere d'arte, e romanzi per vagliare le rappresentazioni esistenti dei fatti storici presi in esame. In questa operazione un partner fondamentale sono i Musei Civici di Modena con i quali la manifestazione ha sviluppato un rapporto di collaborazione sempre più stretto e fruttuoso dal punto di vista della qualità proposta nella programmazione dell'evento.

Le tematiche della manifestazione variano di edizione in edizione, proponendo ai visitatori argomenti sempre nuovi sui quali riflettere e approcciarsi al passato. La storia di Mutina offre numerosi spunti per la narrazione derivanti dalla sua posizione strategica e dell'importanza ricoperta durante l'epoca romana. La storia della città annovera diverse vicende legate a personaggi di rilievo o svolte storiche epocali.

L'edizione 2014 ad esempio, nell'anno del bimillenario della morte di Augusto, ha rievocato le vicende della Guerra di Mutina del 43 a.C. che hanno segnato la nascita dell'astro politico del giovane Ottaviano. Nel 2015, la manifestazione ha raccontato dell'episodio del 218 a.C. che ha visto la prima comparsa nella storia della città di Modena agli inizi della Seconda Guerra Punica, uno dei conflitti che ha maggiormente segnato la storia antica del Mediterraneo, e di come l'impresa del cartaginese Annibale fosse strettamente legata all'alleanza con la tribù dei Galli Boi. Oggetto dell'edizione 2016 sarà il gladiatore Spartaco che nella sua fuga verso le Alpi è transitato da Modena nel 72 a.C., dove si è scontrato vittoriosamente con le legioni romane lanciate al suo inseguimento. Questa tematica offrirà l'occasione per approfondire alcuni aspetti di

storia sociale che furono alla base della rivolta servile e sfatare diversi luoghi comuni sulla schiavitù nel mondo antico. Nel 2017, in occasione dei duemiladuecento anni dalla fondazione di Modena, la rievocazione celebrerà la nascita della colonia romana di Mutina, creando un'occasione di ancor maggior rilievo per la cittadinanza e per l'indotto turistico.

Queste tematiche sono preventivamente decise e concordate con gli enti culturali patrocinanti. Esse ricoprono un ruolo centrale nella comunicazione e nel merchandising dell'evento, così da consentire ai visitatori di portare con sé un ricordo dell'iniziativa ed acquisire qualche pillola di conoscenza storica – tra i gadget dell'edizione 2014 vi erano i segnalibri dedicati a due dei protagonisti del *bellum Mutinense*, *l'hostis publicus* Marco Antonio e Cesare Ottaviano, recanti sul retro un estratto delle Filippiche di Cicerone nel caso del primo, e i versi iniziali del *Res Gestae Divi Augusti*, che citano anche Modena, per il primo imperatore romano.

La definizione precisa del contesto storico permette ai visitatori di avere una visione globale del festival e non solo di alcune delle sue parti. In questa operazione, è compito del *public historian* ricercare la storia di un'area, localizzare gli esperti del settore, e sviluppare programmi creativi che intreccino le tematiche prescelte al quadro interpretativo di riferimento.

Il successo di ogni festival dipende, alla vista di molti dei suoi *stakeholder*, dal numero di persone che riesce a coinvolgere. Ciò si lega alla pubblicità e al piano di marketing che viene messo in campo. La promozione di "*Mutina Boica*" è fortemente caratterizzata dalla tematica dell'edizione in corso e si dispiega attraverso una presenza rilevante sui *social*, sui giornali, e sulle televisioni locali, oltre che all'azione più utile dal punto di vista della pubblicità: quella del volantinaggio *face to face* nei dieci giorni precedenti l'evento realizzato dai volontari dell'associazione. Anche nella comunicazione l'obiettivo è quello di raggiungere emotivamente il pubblico, o almeno di stimolarne la curiosità. Nella settimana precedente la manifestazione ad esempio, sulle emittenti radio con le quali il festival collabora si tiene un quiz a premi incentrato sulla conoscenza storica del tema dell'edizione della rievocazione. Con tale espediente ludico si coglie contemporaneamente la possibilità di diffondere qualche conoscenza storica e coinvolgere un più ampio bacino di utenti. Il campo pubblicitario non è tuttavia per improvvisati: esso richiede allo storico di interfacciarsi con professionisti di tale settore per rendere appetibili i contenuti che si vuole trasmettere al pubblico.

La realizzazione del programma del festival è la parte più stimolante per un *public historian*. In essa egli deve valutare le ricerche compiute e selezionare le locations, i partecipanti, le iniziative culturali, e mettere in scena gli spettacoli che si legano al patrimonio del territorio. In questa operazione bisogna ricordarsi che è meglio produrre una cosa piccola ma ben fatta, che grande ma poco accurata. Inoltre non tutto ciò che si è scoperto durante la ricerca storica preliminare può essere presentato al festival: è necessario effettuare una selezione dei temi, e ciò che non è stato possibile mettere in scena un anno, può tornare utile per le edizioni successive. Il programma deve essere orchestrato con attenzione dal punto di vista logistico, non devono esserci eventi che in sovrapposizione e bisogna lasciare il tempo tecnico necessario alle persone di spostarsi tra un'iniziativa e l'altra. Il cartellone prodotto deve essere in grado di richiamare il grande pubblico toccando una varietà di interessi e temi differenti, e deve avere un gran finale che invogli le persone a ritornare l'anno successivo.

La realizzazione di "*Mutina Boica*" comporta alcuni imprescindibili impegni logistici, come l'approntamento degli impianti elettrici, audio e di luci che richiedono l'affidamento ad altre figure professionali. Dal dialogo con esse possono emergere alcune soluzioni tecniche e pratiche in grado di potenziare o rendere più d'impatto le ricostruzioni storiche che si vuol rappresentare. È bene pertanto sviluppare con questi professionisti un rapporto costruttivo al momento della programmazione.

Un altro tassello importante del festival è costituito dalla documentazione che fornisce allo storico il materiale per produrre interesse e conoscenza sul lungo periodo, favorendo la circolazione di idee e connessioni che altrimenti andrebbero perdute. I report fotografici e i video sono inoltre utili per confermare i propri sostenitori e ricercarne di nuovi.

Riuscire a valutare le carenze e gli aspetti da migliorare del festival è un altro elemento fondamentale nella realizzazione e nell'ideazione dell'edizione successiva. Ciò implica raccogliere le opinioni del pubblico e di tutti gli addetti ai lavori (artisti, tecnici, volontari), in un costante lavoro di valutazione e revisione creativa dell'evento.

In questi anni durante "*Mutina Boica*" sono stati sperimentati nuovi format e linguaggi che hanno ampliato le modalità di rappresentazione e divulgazione della storia. Tra questi il teatro ha ricoperto un ruolo crescente nel costruire un legame tra il pubblico e le vicende narrate. La prima operazione di questo genere è stata la produzione dello

spettacolo “Cesare III Millennio”²⁶¹ all’interno dell’edizione 2014 del festival, messo in scena sulla strada romana riportata in superficie presso l’area archeologica del Novi Ark di Modena. La drammaturgia dello spettacolo è stata rielaborata partendo dal “Giulio Cesare” di William Shakespeare e integrata con le fonti storiche inerenti alle vicende della Guerra di Modena del 43 a.C., tema dell’edizione. Una scelta legata alle spese di produzione - con il cast che comprendeva quasi 40 attori, 5 musicisti che suonavano dal vivo e 2 cavalli portati in loco - è stata quella di utilizzare per lo spettacolo abiti e scenografie moderne, creando un efficace cortocircuito temporale tra l’oggetto della narrazione e la forma della sua rappresentazione. Questa decisione è stata presa vista l’impossibilità di equipaggiare tutto il cast con costumi e oggetti storicamente compatibili, e la volontà di evitare di noleggiare del materiale di bassa qualità dal punto di vista della resa iconografica, secondo la mentalità degli organizzatori, che ha rispecchiato in questa occasione la provenienza dal mondo della ricostruzione storica. Nonostante la serata fredda, lo spettacolo ha richiamato oltre cinquecento persone di pubblico, rappresentando l’assassinio di Gaio Giulio Cesare, antefatto delle vicende del *bellum mutinense*.

Durante l’edizione 2015, con lo spettacolo “L’Ombra di Annibale” si è sperimentato un nuovo format che ha prodotto risultati interessanti a partire dall’unione di due differenti linguaggi, quello del teatro professionale e della rievocazione praticata dai *reenactors*. L’idea del soggetto è nata dalla volontà di raccontare le vicende del condottiero cartaginese dando voce ad alcuni personaggi storici che lo hanno seguito nelle sue imprese o che gli si sono opposti. Ciò è stato possibile attraverso la produzione di uno spettacolo che inserisse alcuni attori professionisti all’interno dei campi storici dei *reenactors*, mettendo in scena alcune situazioni storiche plausibili tra le popolazioni rievocate alla manifestazione. Il pubblico, a gruppi di trenta persone alla volta, è stato condotto in un percorso che lo ha portato a misurarsi con i probabili punti di vista che celti, romani e cartaginesi avevano del grande stratega. In quest’operazione si è fatto ricorso a interpreti professionisti affiancati nelle ricostruzioni fisiche e nella gestualità da gruppi di rievocazione storica, generando una commistione interessante tra i due mondi che ha ottenuto l’ apprezzamento del pubblico.

²⁶¹ <http://www.comune.modena.it/salastampa/archivio-comunicati-stampa/2014/9/teatro-e-storia-al-novi-ark-con-201ccesare-iii-millennio201d>

Seppur con altre modalità, teatro e rievocazione sono due componenti presenti negli spettacoli di “*Mutina Boica*” da diverse edizioni. In particolare, le ricostruzioni di battaglie realmente avvenute che sono tra le attrazioni principali del festival, sono accompagnate da una narrazione eseguita dal vivo da uno o più attori professionisti. Questa buona prassi permette al pubblico di comprendere le vicende che vengono rappresentate – che con trecento rievocatori e una decina di cavalli in azione potrebbero altrimenti non essere di immediata lettura – e al contempo di trasmettere dati e informazioni storiche attraverso la tecnica dello *storytelling*. La drammaturgia di questi spettacoli è realizzata da professionisti del settore a partire dalle fonti storiche riguardanti l’episodio rievocato. L’effetto risultante è estremamente di impatto sia per il pubblico, sia per i rievocatori che vi partecipano, i quali, per la buona riuscita dell’evento, si attengono al copione loro assegnato dalle settimane precedenti l’iniziativa. Ciò dimostra quanto una regia attenta e preparata possa combinare la percezione che i *reenactors* hanno della rievocazione come un’attività per se stessi,²⁶² con una funzione educativa e di intrattenimento per il pubblico.

La ricostruzione di episodi bellici non vuole avere una funzione celebrativa della guerra, al contrario, essa ha lo scopo di esorcizzare la violenza e gli orrori dei conflitti armati attraverso la conoscenza dei fatti storici. La speranza della rievocazione è che, dalla conoscenza delle esperienze di coloro che ci hanno preceduto e che della guerra sono stati vittime, sia possibile derivare una rinnovata consapevolezza del valore della vita umana. Comprendere i fatti storici e le dinamiche che hanno causato determinati scontri, può e deve fornire strumenti di interpretazione del tempo presente agli spettatori, attraverso un messaggio di riconciliazione e omaggio nei confronti delle vittime del passato. Giocare a rappresentare la guerra deve costituire un mezzo per ripudiarla nella vita di ogni giorno sapendo di quanto dolore essa è, ed è stata, foriera.

Tra i linguaggi innovativi che il festival “*Mutina Boica*” ha saputo promuovere vi è stata anche la mostra “L’originale e la sua replica”²⁶³, inaugurata in occasione del “Festival Filosofia 2015” presso la sala archeologica dei Musei Civici. L’iniziativa prevedeva la realizzazione di alcune repliche dei reperti della sezione “Etruria Padana” del Museo e la

²⁶² M. O. Backhouse, *Re-enacting the War of the Roses: History and Identity*, in Ashton P., Kean H. (a cura di) (2009) *People and their Pasts. Public History Today*. Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, p. 118.

²⁶³<http://www.festivalfilosofia.it/2015/?mod=eventi&id=35002&key=L%E2%80%99originale+e+la+sua+replica>.

loro esposizione accanto agli originali per meglio farne comprendere il processo di fabbricazione e la funzione originaria. Le repliche hanno ridato agli oggetti la propria integrità e il contesto nel quale potevano venire adoperati, contribuendo in questo processo a una nuova e interessante scoperta scientifica. Il fodero metallico della spada di Saliceta San Giuliano (MO), durante la fase di restauro precedente alla realizzazione della sua replica, ha restituito una decorazione che trova riscontri solamente in pochi altri esemplari diffusi a livello europeo, diventando in tal modo un *unicum* a livello italiano.²⁶⁴ La probabile fabbricazione di questo oggetto in un contesto straniero come quello degli altri ritrovamenti, e il suo rinvenimento nel modenese, apre scenari interessanti per la rivisitazione delle teorie storiche sui flussi e sugli spostamenti delle popolazioni celtiche durante il III secolo a.C..²⁶⁵ Queste tematiche sono oggetto di una conferenza presso i Musei Civici tenuta da uno dei massimi esperti di armamenti celtici, il Prof. Thierry Lejars.²⁶⁶ Questo esempio ha dimostrato quanto la relazione con un oggetto fisico possa produrre un'indagine storica che, oltre a fornire risposte pratiche sull'utilizzo del reperto, può anche essere in grado di ridiscutere alcune teorie di più ampia interpretazione storiografica, tutto ciò mantenendo una funzione e un risvolto pedagogico per il pubblico.

L'organizzazione del festival ha portato il suo staff a sviluppare crescenti capacità nel campo dell'organizzazione di rievocazioni storiche e a collaborare in numerose altre manifestazioni di questo genere, esportando il format ideato e consolidato con "*Mutina Boica*". Un riconoscimento incoraggiante di questo lavoro è giunto dal conseguimento di un finanziamento nell'ambito del bando Funder35 rivolto all'impresa culturale giovanile, che ha portato alla nascita del brand "Crono Eventi"²⁶⁷, attivo nel campo dell'organizzazione di iniziative culturali.

²⁶⁴ http://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sitoMiBAC/Contenuti/MibacUnif/Eventi/visualizza_asset.html_1050596991.html.

²⁶⁵ Vedere la discussione inerente alla presenza o meno di popolazioni celto-germaniche durante il III sec. a.C. in G. Zecchini, *Le guerre galliche di Roma*, Carocci Editore, Roma 2009, p. 42.

²⁶⁶ www.museicivici.modena.it/it/mostre-ed.../programmaspring2016web.pdf.

²⁶⁷ <http://cronoeventi.it/>.

Conclusioni

Nel presente lavoro si è cercato di analizzare il ruolo che *Public History* e *reenactment* possono ricoprire nella produzione e nella divulgazione di narrative storiche.

Nell'epoca della globalizzazione, è compito degli storici riuscire ad adattare il proprio lavoro ai cambiamenti in corso nella società e incrementare la rilevanza pubblica della loro materia. Ciò può avvenire attraverso la produzione di narrative storiche che non siano orientate esclusivamente verso il mondo accademico, ma che riescano a dimostrare *appeal* nella comunicazione di massa, senza incorrere nella banalizzazione dei propri contenuti.

Nel perseguire tale obiettivo, la *Public History* è uno degli strumenti più efficaci a disposizione dello storico. Essa, mediante lo sviluppo e la comprensione delle sue applicazioni pratiche, è diventata una componente essenziale nei programmi formativi delle università e un'attitudine nel lavoro degli storici.

Il suo futuro è strettamente connesso al riconoscimento e all'inserimento tra le forme professionali di produzione storica da parte del mondo accademico. La capacità della *Public History* di rendere la storia più accessibile al grande pubblico deve essere posta in stretta relazione con la disciplina formale insegnata nelle università. Il dialogo tra di esse può contribuire a nuova modalità di ricerca e di divulgazione dei contenuti storici nei confronti dei non esperti del settore.

Tra i modelli di applicazione della disciplina, si ritiene particolarmente indicato per la realtà italiana quello inglese. In esso, la *Public History* funge da collante tra la storia insegnata nelle università e il mondo dei Beni culturali. La trasposizione di tale modello in Italia, paese che detiene il maggior numero di siti Unesco e un enorme patrimonio materiale e immateriale, potrebbe comportare una svolta nel mondo della produzione e della divulgazione storica.

Tra le attività pratiche della *Public History*, una di quelle che offre maggiori prospettive per nuove forme di storia applicata è il *reenactment*. Il suo approccio esperienziale costituisce una forma di indagine della storia che ha molteplici ricadute nei confronti di numerosi soggetti del mondo pubblico e privato. Esso ha la capacità trasversale di avere rilevanza sia per il pubblico che coinvolge, che per coloro che lo praticano. I suoi progetti di rappresentazione possono essere occasioni di formazione culturale, socializzazione, promozione e valorizzazione di un territorio e del suo patrimonio.

Il *reenactment* si è sviluppato parallelamente e in maniera separata rispetto al mondo accademico, ed è cresciuto fino a diventare una realtà complessa e molto estesa che in maniera informale opera da tempo nel campo della produzione storica. Il numero degli addetti ai lavori, delle manifestazioni e dei pubblici che coinvolge, costituisce un'importante fetta del mercato del turismo culturale legato ad attività di carattere esperienziale ed emozionale. In Italia, ad esempio, il fenomeno della rievocazione storica è significativo sotto diversi aspetti qualitativi e quantitativi.

Tuttavia, allo stato attuale, il *reenactment* manca di un riconoscimento formale e normativo. Esso è strettamente connesso all'utilizzo incontrollato e improvvisato da parte di enti locali, dell'associazionismo, e delle organizzazioni private.

Il suo riconoscimento come degno strumento di ricerca e produzione storica, ben si inserirebbe nel quadro della *Public History* italiana, identificando nei *public historians* i mediatori meglio preparati al difficile lavoro di raccordo tra il contenuto storico che si vuole trasmettere, e le parti coinvolte in queste rappresentazioni: lo stato e le sue emanazioni territoriali (Ministero e Soprintendenze), gli enti locali, le associazioni e il pubblico.

Tra gli strumenti della *Public History*, il *reenactment* è quello che richiede un maggior impegno nel compito di mediazione tra educazione e intrattenimento. Tuttavia le sue potenzialità come forma di *edutainment* sono tra le più rilevanti. In questo fenomeno infatti, risiedono pariteticamente forme di produzione storica e coinvolgimento del pubblico attraverso un'ampia gamma di processi inclusivi (*top-down*, *bottom-up*, e di ricerca accademica) che, qualora padroneggiati e diretti da un mediatore per eccellenza quale è il *public historian*, possono contribuire a un nuovo modo per approcciarsi alla conoscenza del passato.

Diversamente, una delle derive possibili del *reenactment*, qualora sia abbandonato allo spontaneismo locale senza la collaborazione delle istituzioni culturali e degli storici professionisti, è il ripiegamento dei suoi contenuti e della sua proposta sulle sole logiche di promozione territoriale, e sul versante dello spettacolo. Peggio ancora, potrebbe essere la sua strumentalizzazione a fini politici (come avvenuto episodicamente in passato) per sostenere nuove forme di regionalismi o localismi. Ciò contribuirebbe a diffondere rappresentazioni della storia di sola fantasia e di carattere ideologico, costituendo un'occasione perduta e di mancato intervento da parte dei professionisti delle scienze storiche.

Il presente lavoro vuole essere un invito rivolto al mondo dell'università a studiare tale fenomeno e a formare nuove generazioni di storici in grado di governarlo e farlo crescere.

Vi è inoltre la speranza che esso possa costituire un primo capitolo nell'indagine del *reenactment*, la cui realtà liquida merita di essere indagata, in quanto efficace strumento per la trasmissione del dato storico nel XXI secolo.

Si rileva infatti come, a differenza di altri paesi (Australia, USA, Inghilterra, Germania), questo fenomeno manchi di un'analisi approfondita della sua applicazione nel contesto italiano.

A parere dello scrivente, il Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali dell'Università di Modena e Reggio Emilia, dispone di tutte le caratteristiche per tale compito, date le numerose connessioni già esistenti tra il mondo delle scienze storiche e la sua rappresentazione in pubblico. La presenza di insegnamenti di carattere antropologico e sociologico nella sua offerta didattica, potrebbe fornire diverse analisi di tipo qualitativo sul fenomeno e sui suoi partecipanti, come dimostrarono gli studi realizzati da diverse università straniere.

I corsi di storia, e in particolare il Master in *Public History* di recente apertura, potrebbero integrare nei propri piani di studio alcuni elementi di *reenactment*, contribuendo alla formazione di una nuova generazione di *public historians*, in grado di portare con competenza il metodo storico al di fuori dell'università.

È solo la formazione infatti, ciò che permette ai professionisti degli studi storici di differenziarsi dagli amatori, che sono attratti in maniera crescente dalla storia, scienza che, più di tutte le altre, lascia possibilità di azione ai non esperti del settore.

La professionalizzazione dello strumento del *reenactment*, e la capacità di intervenire nelle sue rappresentazioni pubbliche da parte degli storici, potrebbero accrescere il ruolo che la conoscenza del passato ricopre nella società e nella vita degli individui, contribuendo allo sviluppo di nuove prospettive per l'applicazione della storia.

Bibliografia

Monografie:

- Angela P. (1987) *La macchina per pensare*, Garzanti, Milano.
- Ashton P., Kean H. (a cura di) (2009) *People and their Pasts. Public History Today*. Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire.
- Coles J. (1973), *Archeologia Sperimentale*, Longanesi, Milano.
- Gardner J.B., LaPaglia P.S. (a cura di) (2006) *Public history: essays from the field*, Malabar, Fla.: Krieger Pub. Co.
- Gordon T. S. (2009) *Private history in public: exhibition and the settings of everyday life*. Lanham: AltaMira press.
- Howe B.J., Kemp E.L. (a cura di) (1986) *Public History. An Introduction*, Robert E. Krieger Publishing Company Inc., Malabar, Florida.
- Kean H., Martin P. (2013) *The Public History Reader*. London: New York.
- Lenzi F., Parisini S. (a cura di) (2014) *Rivivere e comunicare il passato: il contributo della rievocazione dell'evo antico al marketing museale e territoriale*. Bologna: Regione Emilia-Romagna, Istituto per i beni artistici culturali e naturali.
- Santoro S. (a cura di) (2015) *Skills and tools to the cultural heritage and cultural tourism management*, Network for Post Graduate Masters in Cultural Heritage and Tourism Management in Balkan Countries (CHTMBAL), Edizioni D'Errico, Teramo.
- McCalman, I., Pickering, P. (a cura di) (2010) *Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn*, Palgrave Macmillan, London - New York.
- Meringolo D.D. (2012) *Museums, Monuments, and National Parks. Toward a New Genealogy of Public History*, University of Massachusetts Press, Amherst & Boston.
- Pelillo A. (a cura di) (2009) *Guida ai musei archeologici all'aperto in Europa*. Modena: Museo Civico Archeologico Etnologico di Modena.
- Pittini S. (a cura di) (2009). *Museografia per l'archeologia: progetti per il sito di Domagnano, Repubblica di San Marino*. Bologna: CLUEB.
- Porter Benson S., Brier S. e Rosenzweig R. (a cura di) (1986) *Presenting the past: essays on history and the public*. Temple University Press: Philadelphia.
- Rosenzweig R., Thelen D. (1998) *The Presence of the Past. Popular Uses of History in American Life*. Columbia University Press: New York.
- Samuel R. (1996) *Living History*, in *Theatres of Memory: Past and Present in Contemporary Culture*. Verso books, New Edition: London.
- Sayer F. (2015) *Public History: A Practical guide*. London: Bloomsbury.
- Schlehe J., Uike-Bormann M., Oesterle C., Hochbruck W. (2014) *Staging the Past: Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Verlag: Bielefeld.
- Zecchini G. (2009) *Le guerre galliche di Roma*, Carocci Editore, Roma.
- Zerbini L. (a cura di) (2008) *Comunicare i beni culturali*, Aracne, Roma.

Articoli e saggi:

Agnew V. (2007) *History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present*, in "Rethinking History", Vol. 11, n. 3, 2007, pp. 299–312.

Agnew V. (2004) *What is Reenactment?*, in "Digital Common Waynestate", vol. 46 issue 3, <http://digitalcommons.wayne.edu/criticism/vol46/iss3/2>.

Agnew V. (2002) *What can Re-enactment tell us about the past?*, BBCi History, www.bbc.co.uk/history/programmes/theship/history_reenactment_01.shtml.

Andersen D.H. (2011) *Un eroe danese in tempo di guerra. Il festival di Tordenskiold a Frederikshavn dal 1998 al 2010*, in "Memoria e ricerca", n. 37.

Atzeni A. (2010) *Memoriae Milites: gli antichi guerrieri riprendono vita*, in "Làcanas Rivista bilingue delle identità", anno VIII n. 43, Società editrice Domus de Janas, Selargius.

Atzeni A. (2012) *Scherma Medioevale e rievocazione storica*, in "Làcanas Rivista bilingue delle identità", anno X n. 55, Società editrice Domus de Janas, Selargius.

Catastini F. (2011) *I festival di storia: una via italiana alla Public History?*, in "Memoria e ricerca", n. 37.

During S. (2007) *Mimic Toil: Eighteenth---Century Preconditions for the Modern Historical Reenactment*, in "Rethinking History", Vol. 11, n. 3.

Franco B. (1997) *Public history and memory*, in "The Public Historian", Vol. 19, n. 2.

Gapps S. (2009) *Mobile monuments: A view of historical reenactment and authenticity from inside the costume cupboard of history*, in "Rethinking History", Vol.13, n. 3.

Gordon T.S. (2008) *Heritage, Commerce, and Museum Display: Toward a New Typology of Historical Exhibition in the United States*, in "The Public Historian", Vol. 30, n. 3.

Horton J.O., L.E. Horton, (a cura di) (2008) *Slavery and Public History. The Tough Stuff of American Memory*.

Melotti M. (2013) *Il ruolo crescente dell'edutainment nella fruizione del patrimonio culturale*, in "Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione", anno XI, n. 2, Pensa Multimedia: Lecce.

Melotti M. (2015) *Maschere, potere e rievocazioni storiche. Gli ultimi gladiatori*, in "Les usages publics du passé", EHESS.

Melotti M. (2013) *Turismo culturale e festival di rievocazione storica. Il re-enactment come strategia identitaria e di marketing urbano*, in "Turismo, consumi, tempo libero", FrancoAngeli s.r.l.: Milano.

Munslow A. (2007) *Presenting and/or re-presenting the past*, in "Rethinking History", Vol. 11, n. 4.

Nizzo V. (2015) *Dall'arena del Colosseo alla storia di Ferrara: un'occasione per riflettere e confrontarsi su tendenze, limiti, potenzialità e aspirazioni del reenacting partecipata*, in "Forma Urbis" anno XX, n. 2, E.S.S. Fondazione Dià Cultura.

Noiret S. (2011) *La Public History: una disciplina fantasma?*, in "Memoria e ricerca", n. 37.

Noiret S. (2009) *"Public History" e "Storia Pubblica" nella rete*, in "Ricerche Storiche", n.2-3, (XXXIX).

Radtchenko D. (2006) *Simulating the past: Reenactment and the quest for truth in Russia*, in "Rethinking History", Vol. 10, n. 1.

Ravveduto M. (2013) *Una Italian Public History per la seconda Repubblica*, in "Officina della storia", n. 10.

Ridolfi M. (2009) *Per una storia pubblica del tempo presente: festivals e processi storici nell'Italia di oggi*, in "Officina della storia", n. 3.

Troilo S. (2007) *Il presente dei musei, il futuro della storia*, in "Contemporanea", n. 3.

Vezzosi E. (2009) *I festival di storia e il loro pubblico*, in "Contemporanea", n. 4.

Warren L. (1987) *So you wanna be a Public Historian!*, Journal of Social History; Winter; 21, 2; Periodicals Index Online.

Sitografia

<https://mmu.academia.edu/FayeSimpson>
<http://www.alesia.com/>
<http://archeodromodellemadonie.it/>
<http://www.archeodromopoggibonsi.it/>
<http://www.archeologiadavivere.com/cosa-offriamo/archeodromo.html>
http://www.archeoparc.it/index_it.htm
http://www.archeopark.net/sito/home_page/il_parco/eta_del_ferro
<http://www.archimuse.com/mw>
<http://www.arcusonline.org>
<http://www.arsdimicandi.net>
<http://www.augustaurica.ch/en/>
<http://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sitoMiBAC/Contenuti/MibacUnif/Eventi/>
<http://www.beleefhetverleden.nl/english/author/martine/>
<http://www.cathystanton.net/reenactors.html>
<http://www.colonialwilliamsburg.com>
<http://www.comune.modena.it/salastampa>
<http://cronoeventi.it/>
<http://www.definitionsproject.com/definitions/>
<http://exarc.net/>
<http://www.festivalfilosofia.it/2015/>
<http://www.fondation---culturespaces.com/fr/home>
<http://www.geschkult.fu-berlin.de>
https://fr.wikipedia.org/wiki/Arch%C3%A9odrome_de_Beaune
<http://www.historyworkshop.org.uk/about-us/>
<http://www.history.cuhk.edu.hk>
<http://www.imtal---europe.net/what---interpretation.html>
<http://ifph.hypotheses.org/>
<http://www.keltenwelt.at/info/keltentreffen>
<http://www.maisoncarree.eu/>
<http://www.monde---diplomatie.fr/1994/08/VOVELLE/7410>
<http://www.museibologna.it/archeologico/articoli/47657/offset/0/id/78364>
<http://www.museicivici.modena.it/it>

http://www.musees-gallo-romains.com/saint_roman_en_gal/collections
<http://www.musei-it.net>
<http://ncph.org/>
<http://openarch.eu/>
<http://www.palazzodeimuseimodena.it/it>
<http://www.parcokalos.com/contatti.html>
<http://www.parcomontale.it/>
<https://www.plimoth.org>
<http://www.publichistory.org/>
<http://www.puydufou.com/>
<http://www.samara.fr/>
<http://www.sociologia.unimib.it/>
<https://www.st-andrews.ac.uk/classics/events/conferences/2015-2016/romecxviii/>
<http://www.tarracoviva.com/>
<http://www.trc.tv/news/cronaca/2014/03/24/#.VxGCq3BEPLY>
https://www.unimes.fr/_resources/Recherche/Chercheurs
<http://www.waterloo.com>
<http://www.wwilha.com>

Abstract (italiano)

L'argomento della tesi è l'analisi del *reenactment*, una delle forme di storia applicata della *Public History*, disciplina nata alla fine degli anni Settanta negli USA, che si pone l'obiettivo di portare la storia al di fuori delle università, comunicandola a un pubblico non accademico. In questa accezione, il *reenactment* (italianizzato in "rievocazione storica") è tra i più efficaci strumenti in grado di raggiungere un pubblico vasto e diversificato, che generalmente non avrebbe avuto occasione di avvicinarsi a tematiche di tipo storico.

L'obiettivo del presente lavoro è analizzare le modalità e le finalità con le quali si realizza la rievocazione storica prendendo in esame le indagini di tipo qualitativo e quantitativo elaborate su questo fenomeno da autori stranieri.

In primo luogo, si fornirà un inquadramento teorico al fenomeno del *reenactment* all'interno della *Public History*, esponendo i più recenti lavori su questa disciplina. Secondariamente, si proporrà una definizione del *reenactment* e delle sue varie applicazioni pratiche come, ad esempio, l'archeologia sperimentale e ricostruttiva, la *living history*, lo *storytelling* ecc.

L'analisi proseguirà sui "luoghi" della rievocazione storica, ovvero dove questa è realizzata, e su chi sono coloro che praticano tale attività, citando i dati forniti dalle ricerche di tipo antropologico compiute sulla rievocazione storica.

Si andranno in seguito a delineare una serie di casi studio, riportando l'esperienza diretta dello scrivente nell'organizzazione della rievocazione storica "*Mutina Boica*".

In conclusione saranno delineate le connessioni esistenti tra il mondo delle università e la rievocazione storica, andando a prospettare alcuni scenari futuri di sviluppo del fenomeno del *reenactment* e di nuove forme di storia applicata.

Abstract (inglese)

The topic of the thesis is the analysis of the reenactment, one of the forms of applied history of the Public History, discipline born in the late seventies in the US, which has the objective of bringing history outside of the universities, communicating it to a non-academic audience. In this sense, the reenactment ("rievocazione storica" in italian) is among the most effective tools to reach a wide and diverse audience, which generally would not have had the opportunity to approach such historical issues.

The aim of this paper is to analyze the methods and purposes by which it is realized the historical reenactment by considering qualitative and quantitative surveys elaborate on this phenomenon by foreign authors.

First, it will provide a theoretical framework to the reenactment phenomenon within the Public History, exposing the most recent work on this discipline. Secondly, it will be proposed a definition of the reenactment and its various practical applications such as, for example, the experimental and reconstructive archeology, living history, storytelling and more.

The analysis will continue on the "places" of the historical reenactment, or where it is made, and who are those who practice this activity, citing data provided by anthropological research done on the reenactment.

We will later define a series of case studies, bringing the experience of the writer in the organization of the historical reenactment "Mutina Boica".

In conclusion, the existing connections between the world of the universities and the reenactment will be defined, going to envisage some future scenarios of development of the reenactment and new forms of applied history.