



## Qualche osservazione su Rievocazione, Living History e Archeopark in Italia

Sandra Busatta

Antrocom Onlus, e-mail: [sandra@bakomagazine.net](mailto:sandra@bakomagazine.net)

### KEYWORDS

archeopark, living history, turismo culturale, rievocazione, re-enactment, autenticità

### ABSTRACT

*This article elaborates and develops two speeches I made at the Forum of the General States of the Historical Re-enactment held in Florence on 9-10 April 2016 and will be included in the White Paper as a result of the Forum. The first part is also a preview of the long field work at a number of archaeological open museums, better known as archeoparks, during the last four years, I conducted as a participant observer, who has not remained a 'marginal native', but in some cases took a leading role. Thanks to this period of intense fieldwork, I was able to see the strengths and weaknesses of a number of Italian archeoparks. The second part, however, is more theoretical and concerns the problem of the "authentic reconstruction" of the past and the tension between traditional roles and modern requirements in the historical re-enactment.*

Questo articolo riprende ed elabora due interventi che ho fatto al Forum degli Stati Generali della Rievocazione Storica tenutosi a Firenze il 9-10 aprile 2016 e che verranno inseriti nel Libro Bianco a seguito del Forum. La prima parte rappresenta anche un'anteprima del lungo lavoro su campo presso un certo numero di musei archeologici all'aperto, meglio noti come archeopark, durante gli ultimi quattro anni, condotto secondo i canoni dell'osservatore partecipante, che però non è rimasto un 'nativo marginale' (Freilich 1970), ma in alcuni casi ha avuto un ruolo trainante. Grazie a questo periodo di intenso fieldwork, ho potuto rendermi conto dei punti di forza e debolezza di quelli che per comodità e brevità chiamerò in generale archeopark. La seconda parte, invece, è a carattere più teorico e riguarda il problema della ricostruzione "autentica" del passato e la tensione tra ruoli tradizionali ed esigenze moderne nella Rievocazione storica.

### I. Breve sintesi sui punti di forza e debolezza dei musei archeologici all'aperto (archeopark) in Italia

In passato, solo induriti veterani del turismo culturale sembravano soffrire di 'fatica da monumenti' o potevano sopportare un'overdose di musei, ma oggi questa condizione sembra essersi diffusa (Richards 2001:1). Le attrazioni culturali sono diventate particolarmente importanti in quella forma moderna di pellegrinaggio chiamata turismo: tra gli anni 1990 e il primo decennio del XXI secolo si sono sviluppate rapidamente forme sempre più personalizzate di turismo culturale, facilitate dalla crescita

delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. La tendenza dei musei in questi ultimi vent'anni è stata quella di staccarsi dall'offerta di un'esperienza passiva, cronologicamente strutturata a favore di un'offerta più attiva, personalizzata e intrigante.

Nel 1891 nasceva il 'museo all'aperto' Skansen a Stoccolma, che divenne il prototipo di open air museum propugnato da un movimento che si diffuse prima in Nord Europa e poi nel resto del mondo. A volte vi sono anche animali e personaggi in costume d'epoca, e i visitatori possono assistere a qualche dimostrazione di artigianato tradizionale, le aree di ristoro sono integrate nell'ambiente storico (ma non in Italia) e i visitatori trovano ristoranti specializzati nel servire cibo 'd'epoca' (in Italia siamo ancora alla fase di un pionierismo d'arrembaggio al seguito di una moda culturale, con manifestazioni sporadiche promosse da pro-loco e dilettanti volonterosi).

Negli Stati Uniti il modello Skansen fu adottato per la costruzione dell' Henry Ford Museum e Greenfield Village, dell'Old Sturbridge Village, della Williamsburg Coloniale, e moltissimi altri luoghi con un'attenzione quasi maniacale per i dettagli autentici. Nello sforzo di animare gli edifici e migliorare la comprensione delle culture che li abitavano, questi musei all'aperto cominciarono a usare tecniche di living history per ricreare la vita quotidiana associata agli edifici. In questi primi open air museums gli edifici diventarono teatri virtuali adibiti alla dimostrazione e alla presentazione di modi di vita e cultura espressiva tradizionale, ma anche veri e propri laboratori per lo sviluppo di nuove strategie d'interpretazione. All'interno degli open air museums esiste la nicchia degli archaeological open air museums o archeoparks.

Durante gli ultimi decenni del XX secolo l'archeologia pubblica si è dimostrata un'importante componente della cultura globale contemporanea e si è materializzata come archeopark, un luogo che rappresenta un'interfaccia tra scienza e cultura popolare. Gli archeopark sono emersi in tutta Europa come parte di una strategia per sviluppare il turismo locale, ma sono piuttosto diversi non solo tra i vari paesi europei, ma anche all'interno di uno stesso paese. In generale un archeopark consiste di uno o più edifici ricostruiti che possono essere siti per esperimenti di varia natura, come Lejre (Danimarca) o Butser Farm (Gran Bretagna) oppure rappresentano un'appendice all'aperto adiacente al museo locale, come Ledro (Trento) e Val Senales (Bolzano), oppure sono connessi a un museo in città e/o a uno scavo in situ, come Travo (Piacenza) e Montale (Modena), oppure non sono connessi a musei e scavi visitabili né vi si fanno esperimenti di archeologia sperimentale, ma sono soprattutto dei centri interpretativi/educativi all'interno di un'area di interesse turistico, come Darfo Boario (Brescia) o Livelet (Treviso). Il core business degli archeopark è quello di informare, soprattutto turisti e scolari, e in tal modo rientrano nella definizione di *information centres*. Perciò sono all'interno del settore pubblico come enti no-profit, anche se questo non significa che debbano per forza essere economicamente in perdita.

Ho svolto parecchio del lavoro su campo presso il Parco archeologico didattico del Livelet, Revine Lago (TV), dove ho seguito il diktat di Tim Ingold (2013:5) che, parlando della differenza tra etnografia e antropologia, afferma: "In breve, l'osservazione partecipante è un modo di conoscere dall'interno" (sottolineatura originale). Infatti, non solo ho svolto un ruolo di consulenza insieme a mia sorella Flavia che è anche specializzata in ingegneria chimica e sulle tematiche della nocività, della sicurezza e della cosiddetta archeologia sperimentale, ma abbiamo attivamente partecipato scrivendo i testi, facendo ricerca ed elaborando e, in moltissimi casi, fabbricando personalmente i costumi, recitando e facendo regia di un testo teatrale, *La Spada del Lago*, e degli episodi di Living History nelle due 'Giornate neolitiche' del 2014. Nonostante Livelet sia il nostro caso di studio principale, abbiamo visitato personalmente e avuto contatti con altri archeopark, in particolare Travo

dove abbiamo partecipato a Preistorica del 2014 e 2015, ma anche Val Senales, Darfo Boario, Ledro, Luserna e Poggibonsi. Gli archeopark che abbiamo visitato hanno in comune il fatto di voler illustrare un periodo particolare e si concentrano sulla preistoria e protostoria, dal neolitico all'età del bronzo. Anche l'archeodromo di Poggibonsi, pur concentrandosi sull'Alto medioevo, ha una 'filosofia' simile a quella degli altri archeopark, anche se nasce da uno sforzo di alcuni docenti dell'Università di Siena e quindi ha un'origine e una gestione differente, almeno in linea di principio. Questo ha permesso di fare specifici confronti sul modo di presentare la storia.

Infine l'indagine ha valutato la produzione degli stessi archeopark, cioè il marketing di se stessi, il modo in cui essi si presentano tramite pieghevoli, poster pubblicitari, siti web, pagine Facebook, video su YouTube, eventuali rassegne stampa, ecc. in modo da poter confrontare il modo più o meno efficace con cui fanno marketing culturale e si propongono al pubblico. L'indagine ha anche confrontato gli archeopark in Italia con analoghi archeopark visitati nel corso di alcuni decenni in Europa e in Nordamerica, analizzandoli nell'ambito dell'insegnamento della preistoria e protostoria (e medioevo barbarico) nella scuola e riflettendo sul ciclo di vita di questo prodotto culturale all'interno del più ampio tema del turismo culturale all'inizio del terzo millennio.

## ***I. 1. Punti di forza e di debolezza degli Archeopark italiani***

### *I.1.1. Punti di forza:*

1. La popolarizzazione della preistoria e della protostoria, specialmente in Italia dove l'accademia è ancora ancorata a un'archeologia che pubblica in gran parte elenchi di cocci ceramici disegnati in bianco e nero senza neppure indicarne la scala e guarda ancora con sospetto i grandi risultati ottenuti dalle scuole archeologiche anglosassoni sia dal punto di vista teorico che interdisciplinare, ha dato la possibilità a un vasto pubblico, adulto e infantile, di avvicinarsi a queste epoche difficili da rappresentare in modo corretto e vittime di una visione pop creata da cartoon come i Flintstone o da vari film e documentari di stampo primitivista. Il grande interesse creatosi attorno alla mummia di Oetzi è la prova che vi sono spazi notevoli di sfruttamento di risorse culturali legate a queste epoche (fig. 1).

2. Il lavoro delle donne nella preistoria viene esaltato all'interno del villaggio anche se gli operatori in genere non se ne rendono conto. Infatti, la maggior parte degli oggetti dei villaggi palafitticoli riprodotti da parecchi archeopark e dai villaggi preistorici in generale (oltre a quelli delle popolazioni a basso tenore tecnologico moderne) riguarda il lavoro delle donne, dato che nella divisione del lavoro arcaica il lavoro degli uomini si svolge per lo più al di fuori del villaggio e i loro strumenti per ragioni magico-religiose sono conservati in luoghi particolari, spesso in locali o addirittura edifici separati (fig. 2).

3. Gli archeopark permettono quindi la valorizzazione di aree archeologiche periferiche o poco note oppure poco spettacolari con una spesa contenuta dal punto di vista costi-benefici. Il turismo culturale copre non solo il consumo di prodotti culturali del passato, ma anche della cultura contemporanea o il modo di vita di un popolo o una regione e quindi copre anche il turismo *heritage*, legato agli oggetti del passato, e quello artistico, legato alla produzione culturale contemporanea. La cultura non è solo un importante stimolo per la crescita di attrazioni in aree urbane, che diventano esse stesse 'musei all'aperto' e non solo luoghi dove recarsi per visitare musei all'interno di edifici (un esempio italiano/globale è Venezia). Anche le aree rurali stanno sempre più diventando siti di consumo culturale e la

crescita del turismo rurale è un riflesso del gusto della classe media per la 'autenticità' nel consumo, connesso con la sua ricerca di un passato rurale (Munt 1994) e la rivalutazione della 'lentezza' nello stile di vita.

Questa domanda turistica a sua volta ha provocato l'aumento di turisti in cerca dell'autentico paesaggio rurale 'fuori mano', dell'agriturismo familiare in una vera fattoria, ecc. , fino a giungere nella sua forma più estrema alla deliberata ri-creazione o messa in scena di ruralità tradizionale per turisti e alla ricostruzione di un passato che si spinge indietro fino all'Età della Pietra, con gli archeopark a tema neolitico.

4. La ricostruzione fisica di edifici e oggetti è il punto di forza maggiore, perché aggancia la fantasia del pubblico a manufatti di difficile fruizione popolare: infatti, sarebbe impossibile farsi un'idea di come fosse fatta una capanna palafitticola da qualche metro quadro di fango punteggiato di buche più o meno grandi (lo scavo di Travo), da qualche pezzo di legno infilato nella riva melmosa di un lago (Ledro) (fig. 3) o dal nulla, perché l'area è stata ricoperta ed è localizzata altrove (Livelet) o proprio non esiste (Darfo Boario).

Bisogna rendersi conto, però, che le ricostruzioni che formano gli archeopark sono frutto di negoziazioni tra archeologia, architettura, arte, norme di sicurezza e aspettative del pubblico formate dai media e dalla scuola rispetto a una data epoca. In effetti il termine 'ricostruzione' non implica la riproduzione esattamente identica di un edificio e del suo arredamento, ma una rappresentazione in gran parte congetturale all'interno di varie ipotesi tutte più o meno valide, e che rispecchiano inoltre le esigenze degli operatori di avere degli oggetti a portata di mano durante le presentazioni più che quelle di un supposta famiglia preistorica. Entrando in una capanna preistorica ricostruita, il buon senso dice che nessuno potrebbe mai vivere là. Nella maggioranza dei casi gli spazi delle capanne sono ridotti nelle dimensioni, per esempio a Ledro sono la metà rispetto al supposto originale. Inoltre viene presupposto che una famiglia neolitica o dell'età del bronzo visse in una capanna monofamiliare come le famiglie dei sobborghi urbani che vivono in una villetta, quando invece la letteratura etnografica mostra che in generale le famiglie vivevano in gruppi di capanne, come un piccolo condominio abitato da famiglie imparentate, che comprendevano una famiglia allargata secondo principi culturali di parentela, dove gli spazi erano condivisi non solo da persone, ma anche da animali, derrate, attrezzi, spazi sacri, imbarcazioni, aree di lavoro e soggiorno diurno e notturno, aree di ricevimento di ospiti, bottega artigiana, ecc. secondo criteri culturali connessi alla complessità socio-economica del villaggio e posizione sociale secondo status di età, sesso, condizione di libertà o schiavitù, ecc. (fig. 4). Una semplice ricognizione su Youtube sui villaggi palafitticoli del Sudest asiatico, per esempio, dà un'idea di come la vita si svolga in un continuo interscambio tra locali differenti e tra palafitta e imbarcazione, tra area 'asciutta' (palafitta) e area 'bagnata' (fiume o lago), parte 'alta' sollevata sui pali e parte 'bassa' rappresentata dal terreno o dalla superficie dell'acqua, con evidenti risvolti simbolici.

Gli archeopark non riguardano oggetti con una storia specifica, ma pretendono di presentare una storia in un ambiente fisico usando repliche e in genere ritraggono il passato della propria regione, di un periodo specifico o una serie di periodi, promuovendo in tal modo un passato non generico, ma nel quale il visitatore può riconoscersi più facilmente. In effetti sono dei 'simulacra' alla Baudrillard (1981), la generazione di modelli di un reale senza origine o realtà, "la copia identica di cui non è mai esistito l'originale" (Jameson 1984:67). Tali 'simulacra' iperrealisti rispondono all'esigenza di 'autenticità' dei turisti urbani che desiderano fuggire dagli 'inautentici' paesaggi metropolitani per immergersi nell'idillio rurale di luoghi dove il passo della vita è lento, 'come una volta', gli oggetti e le attività 'curiosi' e la natura appare solo come tema.

### *I. 1. 2. Risultati misti*

1. La Regione Veneto promuove la riscoperta del folklore locale con l'iniziativa Misteri. L'aggancio a questa iniziativa ha visto la nostra partecipazione a Livelet ideando e fabbricando personalmente i costumi, recitando e facendo regia di un testo teatrale, ma dopo un primo show, l'iniziativa è in seguito stata lasciata perdere soprattutto a causa del personale dell'archeopark, che tende più a comportarsi come un impiegato di ministero (stile reggia di Caserta) che come un rievocatore. I risultati delle due 'Giornate neolitiche' nel 2014 a Livelet e di Preistorica a Travo nel 2014 e 2015 sono misti, e il successo è stato soprattutto dovuto al contributo di gruppi strutturati di rievocatori (Teuta Lingones Cinghiale Bianco/Cardium e Teuta Cenomanes) e altro personale esterno.

2. Un alto dirigente di EXARC, un'associazione internazionale associata all'ICOM che rappresenta parecchi archeopark, l'olandese Paardekoooper (2014:150-151), sostiene che, anche se esistono importanti differenze tra gli archeopark, in realtà vi sono notevoli aspetti comuni. Uno di questi aspetti, per esempio, è la mancanza di contatti o quasi tra archeopark: la maggior parte agisce per conto suo, interagendo con le autorità locali da cui dipendono e lo staff che vi lavora ha scarse occasioni di interagire con i colleghi, ammesso che consideri gli impiegati degli altri archeopark dei colleghi, osserva ironicamente l'autore, che aggiunge la maliziosa battuta che se mai parlano di altri archeopark, lo fanno più per notare le differenze che le cose in comune. Una parziale eccezione sono state la collaborazione tra Livelet e Travo nell'organizzare le Giornate neolitiche del 2014 e 2015, le Palafittadi (Olimpiadi della Preistoria) a Ledro e il Paleofestival (Archeologia sperimentale divulgativa sulla Preistoria al Museo del Castello San Giorgio) a La Spezia. Questa collaborazione ha però la conseguenza di tendere a un livellamento dell'offerta ludico-culturale attraverso la riproduzione di attività identiche nei vari archeopark che vi partecipano.

### *I. 1. 3. Punti di debolezza*

1. Il pubblico degli archeopark è quasi esclusivamente costituito da bambini delle elementari e da famiglie, ma quasi tutta le attività di divulgazione girano attorno ai bambini (talvolta dall'asilo fino alla quinta elementare). Questo non è tanto il risultato della periodizzazione dello studio della storia nella scuola pubblica, in quanto la preistoria e la protostoria non sono relegate solo alle elementari, ma vengono insegnate almeno durante il primo anno delle superiori (vedi per esempio il testo scolastico Bianchi et al. 2009). Tuttavia è quasi impossibile vedere classi di adolescenti accompagnati in viaggio d'istruzione a un archeopark ed è anche raro vedere adolescenti con la famiglia visitare un archeopark. In generale ci sono maestre della scuola primaria che accompagnano una o due classi, oppure famiglie con figli in età da scuola primaria che partecipano ad alcune delle attività proposte. Talvolta si possono vedere adulti soli, in coppia, oppure anziani in gruppo, ma non sono il target delle attività degli operatori dell'archeopark. Questo significa che una volta prosciugato il bacino di utenza delle elementari, che peraltro soffrono di contrazione cronica nonostante l'apporto di immigrati, il target è esaurito e l'archeopark o tenta di rubare utenti ad altri archeopark oppure attende che si presenti una nuova generazione di possibili utenti, ovviamente ammesso che nel frattempo l'archeopark sia riuscito a sopravvivere e che i gusti del pubblico non siano cambiati. Non viene tenuto nella minima considerazione il fatto che molte classi della scuola primaria sono oggi composte interamente o quasi di immigrati, provenienti spesso da culture che hanno col proprio passato un rapporto molto più problematico del nostro se non addirittura 'di rifiuto' e che non sono in genere interessate al passato del paese ospitante; malgrado ciò non vi è alcun tipo di percezione del problema né di preparazione da parte degli operatori al riguardo. Non viene neppure sfruttato appieno il potenziale rappresentato in particolare dall'utenza senior, in generale molto interessata a certe attività, spesso molto competente

per es. nelle attività tessili o d'intreccio o di bricolage in generale. Una possibile spiegazione è che gli operatori non sono abbastanza competenti per un pubblico senior.

2. Paradossalmente la preparazione degli operatori di un archeopark è sia sovradimensionata che sottodimensionata. Un certo numero di operatori ha una laurea triennale, pochi magistrale, in archeologia, ma non è affatto detto che la loro tesi riguardi l'archeologia del neolitico o dell'età del bronzo. Avere una laurea peraltro non significa essere archeologi e men che meno essere animatori per bambini o specialisti di living history. In effetti non c'è preparazione al contatto con il pubblico e tutto è lasciato alla buona volontà, predisposizione individuale ecc. Vi sono molti animatori di villaggi vacanza e molte maestre più bravi da questo punto di vista e molti rievocatori privi di laurea molto più preparati tecnicamente, che sanno perfettamente come si costruisce un arco neolitico o si cuoce un vaso di ceramica. In una dimostrazione a Senales, per esempio, gli animatori facevano costruire "l'arco di Oetzi" in miniatura fornendo un coltellino, un pezzo di legno e della fibra per la corda, ma il modello di arco proposto dall'operatrice (laurea magistrale in archeologia) non era affatto l'arco-bastone o arco semplice di Oetzi, ma un arco semplice con un'impugnatura, un oggetto che si evolve dal *long bow* medievale in epoca rinascimentale e soprattutto col diffondersi dell'hobby del tiro con l'arco nell'Ottocento inglese. (fig. 5). È poi curioso che in nessun archeopark a tema preistorico vi sia alcun operatore in grado di fabbricare punte di selce, come avviene comunemente nei parchi americani.

Come dicevo, in un villaggio preistorico viene potenziata l'immagine del lavoro delle donne, perché gran parte del lavoro maschile si svolgeva al di fuori del villaggio o comunque della capanna e delle sue vicinanze. Sfortunatamente gli operatori raramente se ne rendono conto e lo fanno notare, anche perché mancano delle più elementari cognizioni di antropologia.

3. La competenza degli operatori, o la sua mancanza, incide sui livelli di sicurezza e nocività riguardanti sia gli operatori stessi che i bambini che frequentano i laboratori didattici. Abbiamo visto maneggiare senza alcuna consapevolezza materiale nocivo come oca rossa (sali di manganese, possibile tumore), nerofumo (tumore), steatite (se non certificata è un talco che può contenere amianto) e addirittura cinabro (ossido di mercurio, altamente pericoloso), respirare fumo di legna, ecc. (fig. 6). Dato che il personale manca delle più elementari cognizioni di fisica e chimica, abbiamo segnalato a molti operatori i rischi, offrendo la competenza di Flavia Busatta, che è stata responsabile per la sicurezza dei suoi laboratori nei vari ITIS in cui ha prestato servizio prima della pensione, ma la risposta è stata la più assoluta indifferenza. Ben diversa è stata la risposta dei rievocatori, che hanno accettato volentieri le nostre osservazioni e la relativa documentazione, cambiando sostanze da usare durante la rievocazione e prendendo precauzioni.

4. Il rapporto con il territorio è spesso assente se non ostile. Gli stessi operatori, almeno in quattro casi (Darfo Boario, Travo, Montale e Livelet) ci hanno riferito della tensione con chi abita intorno all'archeopark e della mancanza di collaborazione o dei conflitti sulla gestione della cultura tra archeopark e istituzioni locali, come gli assessorati alla cultura e le UNPLI, anche perché il personale dell'archeopark teme di perdere una presunta 'purezza' culturale a livello ideologico. Per esempio, Travo non solo impedisce di fotografare lo scavo archeologico (pretesa assurda con gli smartphone e d'altronde quale scolaro vorrebbe immortalare qualche metro di fango? solo quello a cui è stato proibito) in base a confuse spiegazioni accademiche, ma ha impedito le riprese e le foto per un documentario di una TV privata che pubblicizzava l'offerta culturale della Val Trebbia per la Provincia, che sarebbe stata tutta pubblicità gratuita, con la snobistica scusa che le immagini potevano finire magari su un calendario di qualche officina meccanica o altra attività poco 'nobile' (magari fosse successo!).

A Montale la tensione tra archeopark e popolazione deriva in gran parte dal fatto che l'archeopark rifiuta di ospitare eventi di rievocazione esterni nonostante le pressioni di sindaco e assessori e rifiuta anche di 'cedere' alle lusinghe della Living History autogestita, in base a rigidi criteri 'accademici' riguardanti l'autenticità con scuse del tipo non sappiamo che lingua parlavano, che vestiti avevano, se non esiste prova archeologica allora non esiste. Con ciò non si rendono conto che se si desse retta a loro non potrebbero esistere neppure le due capanne ricostruite senza alcun originale da cui copiare che gli operatori mostrano ai turisti (fig. 7). L'unica concessione è stata quella per una trasmissione di Syusy Blady "Turista nella preistoria alla Terramara di Montale", 26 Maggio 2010, quando i visitatori hanno potuto 'passeggiare per il villaggio dell'Età del bronzo animato dalla rievocazione in costume, degustare un buffet di prodotti tipici offerto dalla Strada dei vini e dei sapori e, alle 21, assistere alla proiezione del filmato "Turista delle terramare" alla presenza della protagonista, Syusy Blady, prodotto nell'ambito del progetto "Slow italian (sic) tour" (Sassuolo 2000.it , che riproduce il comunicato stampa del Comune di Modena)'.

A Darfo Boario non solo il comune ha rifiutato di traslocare due pietre coperte da graffiti rupestri isolate, raggiungibili da un viottolo fuorimano e al di fuori dell'area dei graffiti più a nord, all'interno dell'archeopark, cui avrebbero prestato 'autenticità', neppure in cambio di un pagamento per il prestito, ma la proprietaria ha confessato, anche se non ha elaborato sulle cause, che il bacino di utenza scolastico è esterno a quello locale. In sostanza le scuole della zona in generale non portano i loro alunni all'archeopark, ma li portano quelle da fuori provincia.

In ogni caso manca una visione sinergica delle iniziative culturali e del territorio, che rischiano di sovrapporsi e danneggiare l'offerta culturale dell'archeopark, che è il soggetto debole nella competizione. Per esempio, la seconda Giornata Neolitica di Livelet è stata danneggiata dal contemporaneo svolgimento di una gara ciclistica, che ha chiuso la provinciale per ore e da un Festival del Prosecco che si teneva in una non lontana cittadina sul lago che ha risucchiato la maggior parte del turismo lacustre, anche per via della capacità attrattiva incommensurabilmente superiore e non solo per il migliore marketing (che nel caso di Livelet era stato minimo).

5. La cosiddetta archeologia sperimentale è priva dei minimi requisiti scientifici ed è una forma molto soft della vecchia disciplina di Educazione tecnica, oggi Tecnologia, nelle scuole secondarie di primo grado. Anche qui manca una sinergia con gli insegnanti di questa disciplina della scuola media o secondaria di primo grado. Avendo in generale una formazione a carattere letterario (compresi i laureati in archeologia), spesso influenzata da un atteggiamento anti o ascientifico di stampo ruralista-ambientalista, gli operatori degli archeopark hanno difficoltà a pensare una qualche collaborazione con questi insegnanti, eliminando così una notevole fetta di possibili fruitori della scuola media. A questo si aggiungono i problemi di cui al punto 3.

Gli archeopark italiani sono assai diversi dall'inglese *Butser Farm* oppure dal famoso archeopark danese *Lejre Experimental Centre* oggi chiamato *Land of Legends, Centre for Historical-Archaeological Research and Communication*, fondato nel 1964 dall'etnologo Hans-Ole Hansen, dove le botteghe artigiane producono effettivamente la ceramica, i tessuti e gli strumenti di metallo secondo le antiche tecniche e vengono coltivate aree e allevati animali secondo le abitudini agricole di vari periodi, dall'età della pietra ai vichinghi. In estate molte famiglie passano le vacanze in abiti delle varie epoche, vivendo per settimane il più vicino possibile allo stile di vita del periodo storico assegnato (per esempio l'anno scorso un gruppo di studiosi ha vissuto sei mesi come nel Mesolitico), mentre molti archeologi da tutto il mondo vanno a Lejre per fare esperimenti su una vasta serie di soggetti e manufatti. Questa è archeologia sperimentale vera, non i laboratori didattici per bambini della scuola primaria che vengono

etichettati 'archeologia sperimentale' dagli operatori degli archeopark.

6. Un problema che abbiamo potuto constatare e che riguarda tutti gli archeopark con cui siamo venuti a contatto è l'opacità della gestione e l'estrema riluttanza, se non aperta ostilità, a rispondere a semplici domande sulla gestione e sulle attrezzature. Un funzionario dell'UNPLI di Vittorio Veneto (TV) che è responsabile dei contatti con la cooperativa che gestisce Livelet ha addirittura affermato che stavo chiedendo 'dati sensibili', quando ho chiesto informazioni sull'accesso ai disabili nell'archeopark, il parcheggio, il numero di visitatori annuale e la loro provenienza, il budget e la produttività economica, se il personale era tutto in regola e quanto era pagato, qual'era il rapporto tra operatori maschi e femmine e se esistevano operatori disabili, il titolo di studio degli operatori e i criteri con cui erano assunti, ecc. Gli ho fatto notare che gli archeopark sono mantenuti con soldi pubblici, a parte Boario, e che quindi come contribuente, oltre che come studiosa, avevo il diritto di saperlo. In realtà erano tutte informazioni che in generale già possedevo, oppure che non erano indispensabili, era solo un controllo della trasparenza: nessuno dei funzionari degli archeopark contattati ha voluto rispondere a queste domande, ad eccezione di Lusiana (VI), dove il conservatore del Museo diffuso ha risposto in modo succinto, ma tutto sommato esauriente:

*“Salve Sandra, siamo quelli del Villaggio preistorico del monte Corgnon. Il Villaggio fa parte di un sistema chiamato Museo diffuso di Lusiana che comprende nel nucleo centrale il Museo Palazzon sulle tradizioni della gente di Lusiana e poi una valle dei mulini con percorso e impianti, un percorso e un'area dimostrativa sulle attività del bosco e un giardino botanico alpino con un percorso storico naturalistico. Il sistema è di proprietà del comune e viene gestito in convenzione da un'associazione, la Lusè an ar spilar natura, che si avvale di operatori rimborsati. Il numero complessivo di visitatori nei vari siti è pari a 5.000 all'anno dei quali il 50% è un pubblico scolastico. Tornando al Corgnon c'è stata una fase iniziale con l'intervento di persone esterne all'associazione, archeologi e personale tecnico, fino alla formazione di personale interno (in particolare 5 donne senza uno specifico percorso di studi ma molto dinamiche e motivate) che da alcuni anni cura le visite didattiche e le aperture. Ogni anno viene fatta attività di formazione con la visita ad altri siti come Boario, Ledro e Livelet e vengono proposte attività di archeologia dimostrativa o emulativa (prove di fusione, cottura dei vasi, strumenti musicali e concia delle pelli). Naturalmente siamo sempre a disposizione per fornire informazioni sull'organizzazione ma dobbiamo rilevare che la formulazione e dimensione dei questionari non ci consente di dare risposte pertinenti. Ora che vi abbiamo raccontato un po' della nostra situazione se magari potete proporci un formulario semplificato o adatto alla nostra realtà marginale saremmo sempre a disposizione per la risposta.”*

La nicchia occupata dagli archeopark, ricorda Paardekooper (2014: 151), è un misto di esperienza materiale, stare all'aria aperta e *edutainment* (educare in modo divertente) e questo mix, combinato con gli aspetti culturali ed ecologici segue un preciso trend della domanda turistica personalizzata tipica dell'inizio del XXI secolo. Tuttavia gli archeopark che abbiamo studiato sono in generale in perdita, tranne forse Boario che però è privato, e non sfruttano tutti i potenziali bacini di utenza, né rispondono appieno alla grande domanda di cultura del pubblico il quale, quando è intercettata, risponde generosamente.

Negli archeopark italiani che hanno avuto qualche esperienza di rievocazione si parla in generale di Living History, con una gustosa diatriba sul termine Living Prehistory usato da qualche archeopark a tema neolitico, termine che Ledro pretende di tutelare con copyright, anche se all'estero è stato usato prima, mentre diffida gli altri archeopark dall'usarlo. Con l'espressione Living History gli operatori



intendono qualcosa di differente e più 'nobile' della rievocazione praticata dai gruppi di rievocazione storica strutturati in specifiche associazioni. Ma come per altre pretese degli archeopark questa differenziazione non ha alcun fondamento. In effetti la Living History è simile e talvolta incorpora l'atto rievocativo e le sue attività possono andare dal semplice vestire abiti storici in un quadro vivente al dare spiegazioni al pubblico fino al teatro archeologico e alla rievocazione vera e propria di un evento. La Living History si divide in tre categorie:

- 1. Prima Persona, la più difficile perché richiede di interpretare un ruolo o un personaggio storico in full immersion, senza consapevolezza del presente, dimostrando una profonda conoscenza storica e tecnica e al contempo una notevole capacità di intrattenere il pubblico, un'interpretazione di solito al di sopra delle capacità degli operatori e anche della maggior parte dei rievocatori. Negli USA l'ho vista applicare solo qualche volta e in un paio di occasioni vi ho anche preso parte
- 2. Seconda persona, che è la tipica dimostrazione da archeopark, per esempio come accendere il fuoco con la selce o con un acciarino, dove l'operatore non tenta di impersonare un ruolo ma mostra solo un'abilità tecnica e può discutere il significato storico o altri fattori riguardanti il periodo della dimostrazione oppure no (in generale questa ultima opzione è quella più comune in Italia).
- 3. Terza Persona, riguarda quello che di solito si chiama 'operatore in costume', un ruolo che richiede molti degli elementi della Prima Persona, ma l'operatore non tenta di far vivere un personaggio, fa spiegazioni non in prima persona (io, noi) ma parla di 'loro' distaccandosi dal periodo rappresentato e vivendo nella modernità. Questo tipo di Living History è stato quello praticato negli archeopark tranne in alcuni momenti delle giornate neolitiche a Travo e Livelet, ed è visibile anche durante le performance didattiche degli accampamenti dei rievocatori.

Solo a Poggibonsi al momento si è sperimentato il cosiddetto storytelling, con risultati non del tutto soddisfacenti dato che è praticato da rievocatori di un gruppo strutturato che sono ancora in fase sperimentale autodidatta.

Lo storytelling è in generale l'atto del narrare usando i principi della retorica e della narratologia e la narrazione permette di rendere comprensibile, comunicabile e ricordabile il vissuto. Esistono uno storytelling letterario, uno audiovisivo, ed uno anche solo verbale. Lo storytelling, nell'accezione usata dai rievocatori longobardi, è verbale ma di origine letteraria (l'opera di Paolo Diacono), anche se non è acting, ovvero un recitare, in realtà lo è in parte: infatti si tratta comunque di una performance orale di fronte a un pubblico e una volta aveva un registro popolare, più prosastico (ma non mancano anche oggi storytellers con canto e accompagnamento musicale), e uno più poetico testimoniato dalle *penny ballads*, le ballate popolari di cui alcune ci sono giunte anche se in rielaborazione aristocratica. Al tempo delle corti aveva anche un registro alto, poetico, epico, che non si basava solo sull'improvvisazione, ma anche sulla memoria di lunghi poemi, canti, etc.

Lo storytelling è un'arte e uno strumento per ritrarre eventi reali o fittizi attraverso parole, immagini, suoni e attraverso il quale può avvenire una forma di comunicazione efficace perché coinvolge contenuti, emozioni, intenzionalità e contesti. La storia raccontata ha una connotazione emotiva e internazionale perché coinvolge delle persone ed è un'attività collaborativa con un narratore e un ascoltatore.

Lo storytelling è efficace se la narrazione ha una struttura interna familiare al pubblico, in cui esso ci si possa identificare, e in cui eventi e personaggi assumono un ruolo chiaro; sono poi essenziali

fattori che rendono la storia personale e possono suscitare delle emozioni, come un punto di vista personale, una struttura della narrazione che susciti domande e risposte non banali, contenuti emotivi e coinvolgenti, un'efficace economia della narrazione, ritmo adeguato alle modalità narrative. Inoltre un elemento importante è la percezione di autenticità.

Nella performance che questi rievocatori hanno dato a Cividale del Friuli, all'interno del Museo Archeologico Nazionale non vi era una precisa discontinuità del tono di voce e della gestualità tra i momenti di spiegazione e quelli di storytelling vero e proprio, tanto che ci ho messo qualche secondo per capire, dal ritmo che cambiava, dal fluire del discorso con tipiche interruzioni, cambi di giro di frase improvvisi, ridondanze e fraseggiare prosaico del discorso comune alla recitazione a memoria del rimaneggiamento di Paolo Diacono che aveva nulle interruzioni, fraseggiare continuo e coerente, espressioni più auliche. Anche il volume della voce era il medesimo, non che uno debba essere enfatico come a teatro, ma forse era meglio cambiare volume, anche perché seguire un discorso prosaico è più facile, per via della sua ridondanza, che seguire una recita dal carattere letterario. L'accompagnamento musicale con la lira o arpa anglosassone era quasi inaudibile e non seguiva gli alti e bassi narrativi dello storyteller in nessun modo, mentre il pubblico maleducato faceva chiacchiericcio di sottofondo. In ogni caso vi era una discrepanza tra il tema della recitazione e il suonare intimista dell'arpa, che richiedeva a mio avviso molta più forza. Questo problema è percepibile (a parte il pubblico) anche nel filmato su Youtube della stessa performance all'interno di una capanna a Poggibonsi.

## **II. La ricostruzione “autentica” del passato e la tensione tra ruoli tradizionali ed esigenze moderne nella Rievocazione storica**

La rievocazione o, più in generale, la Living History, è quell'insieme di attività di ricostruzione in costume di contesti ed eventi del passato che sta diventando un elemento sempre più presente nelle attività didattiche dei musei, siti archeologici e monumentali e, con taglio più spiccatamente turistico, di molti festival a tema storico ed eventi più o meno grandi. Nonostante la consolidata tradizione nel modo anglosassone e in quello nordeuropeo, possibilmente proprio per la natura 'pop' del mondo della rievocazione, la sua estrema interdisciplinarietà e i suoi aspetti di *edutainment*, gli accademici, soprattutto in un paese culturalmente arretrato come il nostro, hanno in generale ignorato o guardato con sospetto e disprezzo questo fenomeno sociale e solo da poco qualcuno ha cominciato a valutarlo degno di indagine e riflessione.

Living History e rievocazione storica, però, non sono affatto un fenomeno recente, tanto nel suo aspetto di intrattenimento quanto in quello delle finalità educative. Gli imperatori romani e i principi rinascimentali divertivano i cortigiani, gli ospiti stranieri e i sudditi con festival in costume e ricostruzioni storiche. Tra il XIX e il XX secolo i governanti dei nuovi stati nazionali usavano le rievocazioni come strumento visivo forte per legittimare la loro versione di passato all'interno dei processi di costruzione dell'ideologia dello stato nazionale. In realtà, anche i drammi storici di Shakespeare sono da considerarsi dei re-enactment, che mettevano in scena episodi della Guerra delle Rose per sostenere la legittimità di Elisabetta I e della nazione inglese formata sotto i Tudor. Living History e rievocazione erano considerate strumenti per costruire identità collettive e proprio il rapporto con l'intrattenimento e il *leisure* (tempo libero) contribuiva a renderle efficaci (Melotti 2013a,b).

In effetti, come afferma Melotti (2013a,b), la rievocazione storica ha raggiunto il suo apice nell'età

del consolidamento delle realtà e delle identità nazionali, soprattutto tra gli ultimi decenni dell'800 e i primi decenni del '900. 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. Non stupisce quindi che, in un momento in cui i fenomeni relativi alla globalizzazione hanno indebolito irrimediabilmente le vecchie identità sviluppatesi negli ultimi due secoli e si stanno ricercando nuove identità *glocal* (da *global* e *local*), si verifichi una crescente attenzione per gli aspetti sensoriali ed emotivi dell'apprendimento educativo e verso l'identità e la storia locale. È l'identità *glocal* che caratterizza il mondo contemporaneo e favorisce iniziative che interconnettono turismo, storia, gusto e benessere all'insegna della ricerca, politicamente trasversale, o anche post-politica o depoliticizzata, di una immaginata autenticità territoriale.

La rievocazione è quell'insieme di attività di ricostruzione in costume di contesti ed eventi del passato che è ben nota ai cultori della Storiografia Pubblica, ma è sconosciuta all'accademia. Nonostante ciò, fin dal secondo dopoguerra la rievocazione è diventata un movimento serio e importante in America e in Europa e si è dimostrata nuova e preziosa fonte di conoscenza non solo della storia per milioni di studenti e il grande pubblico in generale, ma anche oggetto di grande interesse per antropologi e sociologi. La rievocazione rappresenta una risorsa di marketing culturale per le istituzioni museali e uno sprone per la valorizzazione dell'eredità storica di un territorio, in particolare per cittadine, villaggi e monumenti situati in provincia. È una fonte di reddito per artigiani specializzati e ha un valore educativo-ricreativo per le migliaia di rievocatori che investono tempo e denaro per avvicinarsi sempre più dettagliatamente alla ricostruzione del personaggio che interpretano. La rievocazione è intensamente regionale e si concentra soprattutto sulla vita di persone comuni, in questo modo portando al di fuori dell'accademia e adattando a tutte le epoche molti dettami della Nuova Storiografia della Scuola degli Annali. Come movimento squisitamente democratico, è imparentata con altre forme creative e simboliche, come il dramma, il rituale, la sacra rappresentazione e altre forme di rappresentazione popolare, compreso oggi il cinema e la TV, fumetti e anche videogiochi, che non a caso spesso si servono di rievocatori.

## **II. 1. Re-enactment e rievocazione**

È usuale tradurre il termine inglese *re-enactment* con la parola italiana 'rievocazione'. Ma vogliono dire la stessa cosa? Non proprio. Vediamo un po' la storia del termine *re-enactment*, che deriva dal verbo *re-enact*. Il verbo *re-enact* (anche *reenact*) da cui deriva anche *re-enactor*, sostantivo tradotto in italiano con 'rievocatore', deriva dal verbo *act*, cui si aggiungono i prefissi *re-* (di nuovo, ancora) e *en-* (fare, essere nella condizione, posto, ecc. di).

Il termine tardo inglese medio *enact* e ha due significati principali: 1. 'promulgare, emanare' una legge, statuto, stabilire per legge, ecc. 2. 'fare il ruolo di, rappresentare, recitare (non solo a teatro)'. Il verbo *re-enact* appare negli anni 1670 nel senso legale di 'promulgare di nuovo una legge' ecc. ed è solo dal 1854 che significa 'recitare un ruolo di nuovo', 'riprodurre'. *Re-enact* ed *enact* derivano, come abbiamo visto, dal tardo medio inglese *act* (verbo e sostantivo), che appare dal tardo 14° secolo, derivando dal francese medio *acte* (atto, documento ufficiale', fare un atto ufficiale, ecc.). Entrambi i termini derivano direttamente dalle parole latine *actus*, 'atto, azione, impulso, ruolo in uno spettacolo teatrale' e *actum* 'cosa fatta, atto' in origine un termine legale, entrambe derivanti dal verbo latino *agere*, 'fare, mettere in moto, guidare, spingere, cacciare' dalla radice proto-indoeuropea \**ag-* 'guidare, tirare fuori o in avanti, muovere' (*agere* è imparentato con il greco *agein* 'guidare, condurre', *agon* 'assemblea, gara nei giochi e *agogos* 'leader', con il sanscrito *ajati* 'egli conduce', *ajirah*, che si muove, attivo', con l'antico norvegese *aka* 'guidare' e l'irlandese medio *ag* 'battaglia'.) I significati inglesi legale e teatrale

erano già in latino e ci piace notare che esiste un antico senso di ‘guida’ e ‘gara, agone, battaglia’ nella radice proto-indoeuropea e in varie parole di lingue indoeuropee successive che ben si adatta al senso del re-enactment contemporaneo.

La parola italiana ‘rievocazione’ deriva dal verbo rievocare. Secondo il dizionario Treccani *rievocare* v. tr. [comp. di ri- e evocare] significa evocare di nuovo: rievocare uno spirito, in una seduta spiritica; richiamare alla memoria (tacitamente o parlando ad altri): rievocare il ricordo di un fatto, di una persona anche con senso più generico (ricordare, riparlare di); commemorare. Evocare è un verbo che significa: 1. Chiamare, far apparire per virtù magica o medianica anime di morti o esseri demoniaci, a scopo divinatorio. Con riferimento all’antichità classica, evocare una divinità, invitarla a trasferirsi dalla sede abituale in una sede nuova, con promessa di maggiore culto (v. evocazione). 2. Per estensione, richiamare alla mente, celebrare nell’arte o in discorsi commemorativi fatti o personaggi illustri, il glorioso passato, le sante memorie, più comunemente rievocare. Meno bene col significato di chiamare, in frasi come evocare alla ribalta (l’autore, gli attori, ecc.). 3. Nel linguaggio della critica letteraria, descrivere o narrare non per rappresentazione diretta, ma per suggestione della memoria, in tono fra lirico e idillico: modo che è stato proprio di alcuni scrittori italiani contemporanei, affermatosi nel primo dopoguerra, nel clima e nella poetica della «prosa d’arte», e detti appunto evocativi. Evocare, da cui il composto rievocare, deriva dal latino evocare, ‘chiamare fuori’ in particolare gli spiriti, le anime dall’aldilà, composto dal prefisso *e-* e il verbo *vocare*, ‘chiamare’, da cui deriva evocatore, evocatrice, evocazione, sempre nello stesso senso. *Vocare* deriva dal sostantivo latino *vox* ‘voce’ che a sua volta deriva dalla radice proto-indoeuropea di grado zero *\*wōkw-*, ‘parlare’, imparentata con il greco arcaico *\*fepos/\*fekos*, greco classico *epos*, ‘epica’, ‘epopea’, e *\*fops/\*foks*, ‘voce’, ‘canto’, ‘carme’, ‘discorso’, greco classico *ops*. È imparentata anche con il sanscrito *vac*, che significa la parola rivelata, la parola pronunciata nei rituali di sacrificio e la dea della Parola stessa, con la sua capacità creatrice del respiro.

Riassumendo, le parole RE-ENACTMENT e RIEVOCAZIONE derivano da due storie etimologiche diverse:

1. l’inglese RE-ENACTMENT ha una storia laica legale e teatrale, con un elemento competitivo e guerriero nelle sue radici più antiche e deriva dal latino *actus/actum* (dal verbo *agere*), che ha già in sé entrambi i significati. Rispecchia la storia del teatro inglese, dalle rappresentazioni medievali nelle piazze al teatro rinascimentale dove si mescolavano aristocratici e plebei. All’interno di una divisione tripartita delle antiche culture indoeuropee teorizzata da Dumezil il re-enactment rientra più nella funzione guerriera.

2. l’italiano RIEVOCAZIONE deriva dal latino *evocare* ‘gli spiriti dell’aldilà’, ha quindi notevoli radici religiose e sacerdotali, che nel senso figurato acquisiscono toni romantici e sentimentali ottocenteschi, anche se vi è nello sfondo una parentela con l’epica e l’epopea eroica greca. All’interno di una divisione tripartita delle antiche culture indoeuropee teorizzata da Dumezil la rievocazione rientra più nella funzione sacerdotale.

Perciò se volessimo tradurre esattamente l’inglese *re-enactment*, dovremmo dire ‘rappresentazione’, ma dovremmo rinunciare all’elemento vagamente misterioso e morbosamente romantico che offre il termine rievocazione. Rinunciarvi sarebbe una sciocchezza, a mio parere, quando assai più produttivamente potremmo sposare questo elemento mistico classico alla teatralità della tradizione anglosassone.

## II. 2. *A sta per Autenticità*

Negli USA i rievocatori si dividono in genere in tre categorie, basate sul differente livello di aderenza all'autenticità, cui in genere ci si riferisce come *A-factor* o semplicemente come *A for Authenticity*. Il livello di stretta adesione e obbligo di autenticità varia da nazione a nazione con uno spettro di variazione più o meno grande, ma in generale si riconoscono tre gruppi principali. Negli USA i tre gruppi sono:

1. I *Farb* sono rievocatori vestiti in modo povero e inaccurato, che tendono solo a divertirsi e non hanno intenzione di migliorarsi e investire più tempo e denaro in una riproduzione autentica dei costumi, accessori e rappresentazioni. I *Farb* sono chiamati negli USA anche 'soldati di poliestere' (*polyester soldiers*, Anstruther 1963:122–123), cioè che usano tessuti in poliestere invece del panno di lana per le uniformi e il termine sembra risalire agli albori della rievocazione moderna negli USA degli anni 1960. Vi sono varie spiegazioni sul significato del termine (*Far be it from authentic*, lontano dall'essere autentico, *Far Be it for me to question/criticise*, lontano da me criticare oppure *Fast And Researchless Buying*, comprato in fretta e senza ricerca, oppure anche dal tedesco *farbe*, colore, per via dei colori sgargianti e inautentici delle uniformi della guerra di Secessione, in realtà blu e grigie). In Gran Bretagna i *Farb* sono chiamati *Beer and Bash* (birra e mazzata, cioè bevi tanto e dai mazzate a casaccio nelle battaglie, Giles 2015), anche se l'americano *Farb* sta prendendo piede.

2. *Mainstream*, il gruppo più numeroso, si sforzano di essere autentici, ma con gradi diversi di compromesso. L'idea generale è quella di fornire una buona rappresentazione, ma l'accuratezza si ferma a quello che il pubblico può vedere. Questo è vero in generale, tranne che per un dettaglio interessante, il taglio dei capelli: se i rievocatori medievali, per esempio, di solito portano cuffie maschili quando sono in abiti civili e le donne hanno quasi sempre la testa coperta da acconciature d'epoca, soprattutto nell'Evo Antico si vedono capigliature più o meno improbabili, tagli alla mohicana, teste rasta, donne senza velo all'esterno della casa, acconciature da discoteca varie anche presso i gruppi più contabottoni.

3. *Progressive*, l'estremo opposto ai *Farb*, rappresentano i sostenitori dell'autenticità assoluta e senza compromessi, chiamati talvolta *stitch counters* (conta-punti-di-cucitura, Strauss 2001), oppure *button counters* (conta-bottoni, Clark 1980), e nell'ambiente dei rievocatori della Seconda Guerra Mondiale sono spesso chiamati *stitch Nazi*, cioè nazisti delle cuciture, per sottolineare in modo derisorio il livello di fanatismo verso l'autenticità. I membri di questo gruppo preferiscono chiamare se stessi *progressive* cioè progressisti.

Anche in Italia esistono questi tre gruppi che si dividono a seconda del grado di autenticità a cui aspirano, ma non ci risulta ci siano delle etichette ormai fissate nella storia del movimento. Comunque, grosso modo, anche qui possiamo distinguere tra Conta-bottoni, Moderati e Gitanti in Costume o G.I.C., secondo un'interessante etichettatura che abbiamo sentito da alcuni rievocatori. In Inghilterra esiste ovviamente una simile differente preoccupazione per l'autenticità della propria rappresentazione rievocativa, ma vogliamo soffermarci su quanto scrive Thompson (2015), un rievocatore lui stesso dell'Era Vichinga e Primo Medioevo, che riferisce di una discussione che ha preso piede di recente e che riguarda la legittimità o validità della Living History 'non combattente'. 'In verità, scrive, ho trovato stupefacente che molti rievocatori mettano in dubbio la legittimità dei gruppi che non si concentrano o non partecipano a combattimenti e battaglie'. Non entro qui nella questione specificatamente inglese, dato che in Gran Bretagna la storia del *re-enactment* contemporaneo nasce parecchi decenni fa

con la messa in scena di enormi battaglie con centinaia e persino migliaia di partecipanti in occasione della cerimonie di anniversario di famose battaglie storiche e dato che in generale l'ambiente dei re-enactors ha ottimi rapporti con l'esercito britannico. Peraltro di recente i costi delle rappresentazioni hanno suggerito un trend che vede battaglie meno numerose e uno sviluppo della *non-combat living history* (Giles 2015). Riprenderò più avanti questa tematica.

### **II. 3. È possibile rivivere nel passato?**

La rievocazione può essere definita un tentativo di simulare la vita in un altro tempo, in particolare un periodo del passato. Essenzialmente, afferma Jay Anderson (1992), rappresenta l'intrusione del passato nel nostro presente e può essere un'esperienza sia affascinante che minacciosa. Ma è possibile rivivere nel passato? Molti credono di no: 'Il passato è un paese straniero; là fanno le cose in modo differente' è l'incipit del romanzo *The Go-Between* di L.P. Hartley, che fornisce il titolo del famoso libro di Lowenthal (1985) sull'industria dell'*Heritage* in Inghilterra. A sua volta Zimmerman (1992) ritiene che storici e archeologi, in quanto professionisti del passato, creino illusioni e i dilettanti appassionati di storia partecipino volentieri a questa illusione, pensando che il passato sia relativamente semplice e comprensibile.

Questo è un punto di vista che appartiene all'ossessiva ricerca della 'autenticità' tipica di molti studiosi di turismo culturale del secolo scorso, da Daniel Boorstin (1961) a Dean MacCannell (1976), che temono la volgarizzazione dell'alta cultura da parte della società di massa. Un atteggiamento elitario, che non tiene conto dell'elemento giocoso e creativo della persona post-moderna. È una persona che genera modelli di un reale senza origine o realtà, l'iperreale, dove è la mappa che precede il territorio e lo genera. Baudrillard (1981), in realtà, considera questa generazione di simulacra negativamente, perché anche lui appartiene al Novecento mentre, a nostro parere, è proprio questo elemento ludico altamente creativo a rendere il passato vivo e interessante per il presente. In realtà, la persona post-moderna possiede quella che Cannevari (2015) chiama soggettività *multividual* che passa da una identità a un'altra.

Quello che importa è che i rievocatori sono interpreti di una performance, non di una ricostruzione 'autentica' del passato, rendono cioè 'usabile' il passato nel presente innestando l'elemento affettivo su una sequenza di documenti scritti, su un mucchio di sassi o buche nel terreno, ceramiche più o meno a pezzi o armi e attrezzi più o meno rugginosi, salvo qualche pezzo prezioso rapito alla comprensione del pubblico come 'opera d'arte'. La prima cosa da comprendere è che il mondo della rievocazione è una comunità a tutti gli effetti, con i suoi codici, rituali, luoghi d'incontro (e scontro) fisici e virtuali, i suoi leader e seguaci, il suo gossip, e la sua storia e tradizione, le sue varianti regionali. Spingendo al limite certe definizioni di gruppo etnico, come è stato fatto, per esempio, per gli impiegati della City di Londra, si può scherzosamente, ma fino a un certo punto, affermare che i rievocatori sono un gruppo 'etnico' o per lo meno hanno un'identità definita all'interno del continuum identitario che definisce ciascuno di noi. Ovviamente una persona può essere rievocatore e pompiere o impiegata delle poste, pensionato o casalinga e, a seconda del momento, accentuare un'identità piuttosto di un'altra, ma all'interno delle identità multiple individuali (*multividual*) esiste un grumo identitario particolare e definito che si chiama 'rievocatore' ed è anche un'identità collettiva più specifica di quella rappresentata da un gruppo informale di 'impiegati' o 'parrucchiere' nella loro accezione statistica.

Come scrive giustamente Vanessa Agnew (2004:328,330,335, vedi anche Agnew 2002 e Rejack 2007), lo storico offre un impegno intellettuale che non è radicato nel corpo, mentre la rievocazione

emerge come un discorso basato sul corpo in cui il passato è rianimato attraverso l'esperienza fisica e psicologica. Quindi posso affermare che si tratta di un'esperienza dal basso, in cui persone comuni si riappropriano dello studio e della rappresentazione del modo di vita passato di persone altrettanto comuni. È una riappropriazione democratica della storia o, per dirla con Agnew, un gesto emancipatorio che permette ai partecipanti di scegliere il proprio passato reagendo a un presente conflittuale. Perciò, secondo la studiosa, la testimonianza 'corporea' della storia ci informa più sul presente stesso che sul passato collettivo ma, chiedo, non è sempre stata l'usabilità del passato nel presente che lo ha reso interessante? Oltre a ciò, la funzione 'regolatrice' dell'equilibrio di mente e corpo data dall'esperienza corporea del passato attraverso l'esperienza della rievocazione lascia il rievocatore con una maestria acquisita di capacità e compiti manuali che non avrebbe mai ottenuto altrimenti.

Il rievocatore apprende la lezione mitopoietica dei contenuti emozionali dell'*edutainment* storico e la applica alla sua esperienza rievocativa. Lowenthal (1985:296) riferisce l'interessante risposta di una rievocatrice, cui avevano detto che l'episodio con cui voleva ravvivare una scena di rievocazione non era mai accaduto secondo la documentazione storica (la moglie di un colonnello della milizia dei Livellatori durante la Rivoluzione puritana piangendo riconosce tra i prigionieri il suo amante), rispose: "Ma avrebbe potuto accadere". E in effetti aveva ragione: i documenti non descrivono in dettaglio ogni singolo evento di ogni singolo individuo di un fatto storico poiché l'estensore di un documento sceglie e tralascia particolari di ogni genere. Vale la pena di osservare anche l'ottimo istinto teatrale della rievocatrice, che non ravvivava soltanto una rievocazione 'noiosa' (*dull*), ma attraverso una scena dal forte contenuto emotivo illustrava meglio di tanti discorsi documentati lo strazio di una guerra civile con un'eccellente esempio di *storytelling*. Una rievocazione, poi, rappresenta anche il racconto succinto di un evento. Come osservava un rievocatore: "non puoi rievocare un assedio (per mesi o anni), tutti si annoierebbero e se ne andrebbero a casa." Durante la grandiosa rievocazione degli eventi della guerra franco-indiana che si svolse a Fort Ticonderoga il 26-27 giugno 2009, cui ho assistito, gli eventi riguardanti l'assedio e la battaglia del 1758 di Fort Carillon, poi ribattezzato Fort Ticonderoga, durante la Guerra Franco-indiana (o dei Sette Anni, 1754-66), con migliaia di rievocatori venuti dal Canada, dagli Stati Uniti e anche dalla Gran Bretagna e compresa anche una battaglia navale sul Lago George, vennero condensati in un pomeriggio di sabato e ripetuti la domenica.

Lowenthal (1985:295) osserva che molti rievocatori - sta parlando dei rievocatori della Rivoluzione americana - "spendono notevoli somme di denaro per equipaggiamenti e uniformi, diventano fanatici sui dettagli del costume fino al contenuto delle tasche e designano degli 'storici' all'interno del loro gruppo che facciano ricerche sulle battaglie e i movimenti di truppe". Riprendendo Tim Clark (1980:134-135), Lowenthal riferisce che un crescente culto dell'autenticità sembra avesse creato una frattura, negli anni 1980, quando lo studioso stava scrivendo, tra quelli che fanno una parata storica una volta l'anno per il Quattro Luglio e i fanatici 'conta-bottoni' che riproducono i loro pantaloni dai modelli dei manichini con abiti originali del XVIII secolo allo Smithsonian e addirittura sono pronti a fare un viaggio fino in Inghilterra per determinare l'esatta sfumatura di blu usata dall'Artiglieria Reale inglese. Questa aderenza al personaggio può influenzare le diverse prospettive di chi 'fa' l'inglese o l'americano all'epoca della Rivoluzione. Gli 'americani' sostenevano che le unità 'britanniche' andavano fin troppo oltre nell'aderenza all'autenticità e rovinavano tutto il divertimento, mentre i 'britannici' parlavano spesso con disprezzo dei 'coloni straccioni' con uniformi raffazzonate ed equipaggiamento raccogliaccico. Dal loro punto di vista 'britannico lealista' in due secoli gli 'americani' non erano migliorati un granché. Come diceva un ufficiale 'britannico' commentando il costume di un soldato di Washington che passava: "Hanno cominciato come zotica plebaglia (*rabble*) nel 1775 e ora ritraggono in modo autentico degli zotici". Un perfetto esempio di Living History in Prima Persona.

Nel suo articolo *Il passato come risorsa scarsa* (1981), Arjun Appadurai confuta l'idea diffusa tra gli antropologi moderni che il passato sia una risorsa simbolica infinita e plastica, affermando che il passato è “*culture-specific*”, cioè definito culturalmente e consiste in una serie di norme il cui solo scopo è regolare l'inerente discutibilità del passato nel presente. È una struttura normativa che permette un'ordinata negoziazione simbolica, culturalmente variabile, tra passati ‘rituali’ e contingenze del presente. Come tutti i sistemi normativi, quelli che riguardano il passato costituiscono un legame tra concetti culturali e azione sociale, ma contrariamente ad altri sistemi normativi, questo è necessariamente un codice che permette alle società di parlare di se stesse e non solo al loro interno. Lo possiamo comprendere meglio se pensiamo che il passato è una risorsa culturale governata da regole e perciò finita. La funzione di norme che governino gli inevitabili dibattiti sul passato è quella di assicurare che, quando il cambiamento avviene, non sia interamente a scapito della continuità culturale.

#### *II.4. Storia, memoria e fratricidi rassicuranti*

In un certo senso il passato è come una tela di cui solo alcuni frammenti sono rimasti, come i pochi brandelli di lana sopravvissuti nelle miniere di sale di Halstatt (Austria): per quanti monumenti ed edifici storici abbiamo, per quanti documenti scritti possediamo, non siamo in grado di ricostruire ogni singolo istante di ogni singola vita vissuta in un certo periodo. È nel dibattito che verte sulle parti mancanti che nasce la negoziazione con il presente: gli studiosi discutono da tempo se possiamo conoscere il passato e si chiedono come si relazionino storia e memoria. Il passato è composto da ricordi arrangiati, alterati dalle strutture percettive e ideologiche di chi scrive e chi legge e, apparentemente, è rassicurante perché è definito, appare come una storia completa e lineare, senza la confusione del presente e l'ansia del futuro. La storia, scrive Friedman (1992:195), è soprattutto una costruzione mitica, nel senso che è una rappresentazione del passato legata all'istituzione di un'identità nel presente. Sociologia e antropologia hanno lavorato sulla memoria collettiva e su come le società ricordano (cfr. Halbwachs 1992 [1941], Connerton 1989, Misztal 2003); Sahlin (1985:155), per esempio, ha definito la cultura come “l'organizzazione del presente nei termini di un passato” e Friedman (1992:155) compone quasi un gioco di parole quando afferma che la cultura è “l'organizzazione del presente nei termini di un passato che è già organizzato dal presente”. Secondo Jean Pouillon (1997:18) “Noi prendiamo e scegliamo [...] da un passato ricostruito” e la ‘tradizione’ è quasi sempre retroproiezione, in cui noi sembriamo i successori di quelli che abbiamo costruito come i nostri padri, una specie di eredità biologico-culturale alla rovescia.

Questo processo di selezione e il modo in cui le società non solo ricordano, ma dimenticano, permette di raggiungere il risultato pacificatorio di quello che Benedict Anderson, parlando delle celebrazioni della Guerra Civile americana ed eventi simili, chiama il ‘fratricidio rassicurante’ (1991:198 sgg.). Commentando una celebre frase di Renan su nazione e dimenticanza, Anderson afferma che la nazione deve dimenticare certi conflitti perché sono avvenuti al suo interno: se la guerra è tra fratelli, il ‘fratricidio’ diventa rassicurante, perché presuppone siano fratelli di una stessa nazione, che quindi esiste già. Da questo punto di vista i rievocatori compiono una grande opera ‘nazionale’ ogni volta che inscenano una battaglia, da quelle dei celti contro i romani a quelle della seconda guerra mondiale, con la differenza che la nazione qui, differentemente da Renan, è l'Europa e non a caso gruppi di rievocatori provenienti da vari paesi talvolta compiono rievocazioni insieme (in Nordamerica una funzione simile la svolgono le rievocazioni delle guerre franco-indiane).

Abbiamo visto che la ricostruzione esatta del passato non è possibile e neppure auspicabile,



tuttavia persiste l'ideale della cosiddetta autenticità anche tra i rievocatori più sofisticati, che si pongono il problema non tanto a livello teorico, quanto pratico, raggiungendo in qualche caso il virtuosismo del collezionista. Ma è possibile ricostruire il passato anche solo a livello di copia esatta dell'originale? In parecchi casi modelli etnografici, documentazione scritta e reperti originali permettono di fare una copia esatta, anche se le difficoltà sono notevoli come chiunque sia rievocatore sa bene. Grazie all'antropologia e alla linguistica possiamo anche arrivare a capire, per esempio, il rapporto che esiste tra il 'mare color del vino' omerico, la fermentazione del vino e la produzione della porpora e persino che cosa ha a che fare il cesello con il colore del cielo, il rumore del tuono e l'aggettivo latino *caeruleus* (Busatta 2015). Tuttavia ci sono degli ostacoli talvolta notevoli, talaltra insormontabili.

*Esempio 1.* I preconetti del pubblico. L'idea che ha il pubblico, formatasi su innumerevoli input dei media, su come DEVE essere un abito dell'età della pietra, per esempio, fa sì che vengano guardati con sospetto abiti in lino per gli abitanti di una palafitta neolitica, senza capire che rievocatori impellicciati in piena estate sono comici (sarebbero nudi o quasi nella realtà), e che le pellicce usate come abiti in ambiente umido marcirebbero, sarebbero piene di pidocchi dato che non si possono bollire, ecc. Tuttavia tra un tizio impellicciato dall'aspetto vagamente paleolitico e uno in tunica di lino risulta più familiare il primo. Il vestito di Oetzi non aiuta, perché chi guarda dimentica che l'uomo viaggiava in alta montagna ed è giunto fino a noi proprio perché è intervenuta una delle frequentissime tempeste di neve e ghiaccio che ce l'ha conservato. Non dimentichiamo che, anche grazie agli allarmi sul riscaldamento globale, il pubblico (e purtroppo anche molti addetti ai lavori) vede il clima come qualcosa di complessivamente immutabile e regolare e non è consapevole di eventi come l'Optimum climatico Olocenico (8.200 ka) il crollo delle temperature attorno al 3.500 ka, per non parlare dell'Optimum medioevale con temperature 'calde' tra 1.000-1.400 d.C. o della piccola età glaciale del 1.500 d.C., e che di conseguenza un rievocatore neolitico del periodo dell'Optimum Olocenico vestirebbe 'più leggero' rispetto a uno del neolitico seguente al tracollo di quella fase climatica.

*Esempio 2.* La mancanza dell'ingrediente. Chiunque frequenti gli eventi di rievocazione vede un certo numero di stand gastronomici che vendono birra, sia essa celtica o medievale, prodotta da piccole birrerie artigianali secondo il metodo antico o almeno così dice la pubblicità. Che i venditori lo sappiano oppure no, è impossibile che, tra le birre, quelle al luppolo siano uguali a quelle antiche. Il luppolo è una pianta dioica, ovvero presenta due diverse piante, una maschile e una femminile. Esso però si può riprodurre anche per talea. In Europa continentale, tra i vari modi di produrre la birra, quello vincente è stato il metodo *lager* che utilizza le infiorescenze femminili del luppolo non fecondate. Per evitare che il luppolo femmina sia fecondato dalle piante maschili, con grave danno economico, il luppolo maschile è stato sterminato per direttiva UE, tranne che in Gran Bretagna dove è sempre stata prodotta la *ale beer* che usa le infiorescenze femminili fecondate o meno del luppolo, che viene coltivato solo là in entrambe le varietà (maschile e femminile) e solo in alcune aree del paese. In ogni caso il luppolo utilizzato oggi è stato altamente modificato per incroci ed è molto diverso dal luppolo selvatico o coltivato in antico.

Tornando alla questione dell'autenticità della rappresentazione rievocativa e alla tensione tra rievocatori ed accademici vale la pena di ricordare come Bruner (1994:400) abbia chiarito che "in un certo senso, la questione dell'autenticità si mescola a quella di autorità. La domanda veramente fondamentale da fare qui non è se un oggetto o un sito è autentico, ma piuttosto chi ha l'autorità di autenticarlo, il che è una questione di potere". Così, l'autenticità non è una proprietà inerente, ma il prodotto di una lotta, un processo sociale in cui interessi in competizione lottano per il loro

diritto ad autenticare. Per dirla brutalmente, l'autenticità è un atto autoritario di rappresentazione.

All'interno del dibattito su cosa è autentico, vale la pena di ricordare tensioni sotterranee, che talvolta riescono a raggiungere la superficie innescando furiose discussioni tra rievocatori. Il pubblico ama le battaglie e il successo di parecchi film, tra cui parecchi blockbuster di fantasy, lo conferma. Nonostante l'aspirazione all'autenticità, la svalutazione della 'vita civile', cioè del mondo intorno al 'guerriero' o al soldato porta a una bassa o nulla autenticità, non importa quanto una corazza o un'arma sia identica a un modello antico, o una manovra militare riproduca l'originale. Questo peraltro crea una tensione tra 'civili' e 'militari' e ha portato allo sviluppo della parte 'civile' della rievocazione anche incrementando quella che viene chiamata la 'didattica', ma i risultati sono misti, perché è innegabile che il grosso del pubblico si raduna per la battaglia del pomeriggio, anche se di solito sarebbe più giusto chiamarla scaramuccia o persino rissa, che coinvolge poche decine di armati. Si può considerarla come resa corporea di una figura retorica, la sineddoche (la parte per il tutto).

## ***II. 5. Alcuni punti di discussione: donne soldato e vita civile***

Con un accento esclusivamente sulle battaglie, anche se ci sono donne che vi partecipano come 'guerrieri' o 'soldati' (cioè donne vestite da uomo, ne abbiamo viste tante in America, non sappiamo quante siano in Italia, ma crediamo assai poche) in nome della parità di genere, gruppi di rievocatori 'progressive' o 'contabottoni' potrebbero essere tentati di escludere le rievocatrici in nome dell'autenticità.

All'inizio dell'estate 2015 vi è stato un interessante dibattito su Facebook che ha coinvolto soprattutto le donne delle associazioni celtiche, salvo qualche sparuta legionaria romana, anche se la maggior parte degli interventi era maschile. In sostanza, nel XXI secolo, quando le donne soldato vanno in prima linea, è ammissibile che le rievocatrici facciano le guerriere, intese come professioniste della guerra? Vediamo alcuni stralci di una discussione assai più lunga:

*Marika Foionco Bianco: [...] No donne guerriere....donne agguerrite sì, però!!*

*Lucia Sky: Ma qual è il problema? Se vestite in modo maschile, con elmo, ecc., direi che molte donne potrebbero essere più credibili di certi uomini.*

*Pietro Comeri : [...] che la donna in battaglia non sia corretta ormai è praticamente appurato. Ma se una donna che ama la rievocazione VUOLE combattere (e accetta di vestirsi da uomo) perché non farla combattere? [...] Dobbiamo fare i conti con la discriminazione? [...]*

*Filippo Beliantos Fortini: [...] le ragazze che hanno la passione e le skill necessarie per scendere in campo potrebbero essere valorizzate e non cazziate e mazziate perché vogliono combattere. [...] Ma sarebbe una mossa 'politica' per tenere le bimbe buone, non sarebbe una ricostruzione fedele al passato. Così è, non si scappa [...].*

*Gian Battista Gianba Fiorani: [...] vi sono ragionamenti che rientrano anche nel campo dello «spettacolo»[...] Quanto è «spettacolare» una donna che scende in battaglia?[...] Quanto è «spettacolare» una battaglia con pochi (o meno) guerrieri? perché non ricorre anche alle donne? [...]*

L'esaltazione di quelli che in realtà sono solo 'maschi spendibili' dalla società è di ordine ideologico e mostra scarsa comprensione dei meccanismi sociali. Un rievocatore appartenente alla I Legio Italica mi ha confermato quanto avevo già saputo da alcune rievocatrici della stessa associazione: le loro donne stavano lamentandosi da tempo per il ruolo cui sono relegate. Quando va bene trasportano un telaio verticale (è ingombrante e lungo da montare si lagnano i maschi) da fare vedere al pubblico, ma in generale le mogli e fidanzate seguono i legionari senza alcuno scopo (a parte qualche associazione che ha un collegio delle vestali), più che altro per vedere che non scivolino fuori dalla retta via con qualche ragazza celtica. In effetti, la vita della legione, secondo il commento di Virgilio, un rievocatore di lungo corso, è come in caserma e con la stessa disciplina dentro l'associazione. Per via di questa adesione 'totale' all'ethos legionario esiste una rivalità tra gruppi 'celtici' e legioni che sfocia anche in bravate goliardiche durante spedizioni notturne. Qualche tempo fa un gruppo di celti riuscì a rubare un'insegna a una certa legione, che riuscì a riscattarla solo settimane dopo. Il ricordo dell'onta era ancora vivo nel legionario che me ne ha parlato, che ha anche narrato di come un nuovo tentativo di rapimento dei sacri labari e insegne fosse stato sventato la notte prima grazie alla solerte vigilanza delle sentinelle romane ("era tutto vestito e dipinto di nero e si muoveva cinque centimetri l'ora, ma noi lo abbiamo lasciato avvicinare, l'abbiamo circondato e lui si è dovuto proclamare morto"). I "romani" parlano dei "celti" nei termini con cui i lealisti "britannici" citati da Lowenthal parlavano dei ribelli "americani" o di come un cavalleggero di Fort Riley poteva parlare dei razziatori Cheyenne o Comanche nella realtà.

Lo stesso Virgilio commentava anche la vita interna di altre associazioni dell'Evo Antico e Alto Medievale: il diverso grado di ricerca dell'autenticità, composta da suggestioni mediatiche, ricerca e interpretazione personale delle fonti, tenendo conto che sono tutti autodidatti, e negoziazione con le aspettative del pubblico e degli sponsor

*"[hanno] generato usi e costumi diversi fra le varie teuta celtiche. Ci sono quelli che impongono un anno di prova agli aspiranti rievocatori, altri che seguono e rispettano una ferrea disciplina militare, altri ancora a cui basta un atto di sottomissione al Rix di turno. In comune hanno il fatto che rispettano una gerarchia più o meno marcata. Che io sappia anche per i longobardi la musica è quella, mentre per i vichinghi ci sono un po' di differenze. Prima di tutto in Italia sono pochi, si parla di un centinaio di persone, al 90% sono maschi che hanno come unico obiettivo il combattimento e fanno capo ad una struttura internazionale che ha regole ben precise, per cui la posizione dei leader è più che consolidata e le lotte di potere si contano su una mano. Combattono e si menano di continuo per cui sono tutti felici e contenti e fanno poche pippe. È quasi noioso l'ambiente rievocativo vichingo".*

All'interno di queste comunità, che chiamerei neo-tribal-feudali postmoderne, è stata notata l'eccessiva preferenza tra i rievocatori per personaggi appartenenti alle forze speciali e simili (guerre napoleoniche, prima e seconda guerra mondiale e guerre successive), e un'eccessiva quantità di guerrieri e soldati antichi e medievali con armature ed elmi metallici rispetto alla realtà storica. Anche questo fenomeno è sostanzialmente ideologico ed è collegato a quanto sopra. È più soddisfacente emotivamente impersonare un signore che un villano. Mentre si possono vedere molte barbe e capigliature grigie e bianche tra i veterani che battagliaano nel weekend e sfilano in parata per le strade cittadine (le legioni al Natale di Roma mostravano troppe ginocchia invecchiate e pelo canuto), si nota un'esclusione di bambini (sono visibili negli accampamenti solo quelli troppo piccoli per essere lasciati a casa dalle madri rievocatrici) e disabili rievocatori, il che non solo è un peccato di autenticità (esistevano vecchi e bambini soldato, specialmente nelle file dell'orda di villani che seguiva i guerrieri/soldati professionali e i disabili erano molto più numerosi di oggi), ma anche una condanna alla mancanza di turnover.

Vale a dire: si è già notato all'estero una tendenza all'invecchiamento dei rievocatori, con giovani sempre meno numerosi a praticare 'la cosa vera' fisicamente e a preferire i giochi di ruolo sulla console. È vero che in Italia il movimento è relativamente giovane, ma dalle foto postate dai rievocatori su Facebook è possibile vedere un trend simile già adesso.

Sempre nell'estate 2015 si è sviluppato su Facebook, oltre al dibattito sulle donne soldato, un altro tema già affrontato all'estero, quello delle battaglie vs vita civile nella rievocazione. Qui riporto alcune osservazioni fatte da personalità Alpha all'interno della rievocazione dell'Evo Antico e Alto Medievale:

*Gioal Canestrelli: Colgo la palla al balzo, ispirandomi ad una recente discussione, per presentare un dubbio che da un po' mi frulla per la testa. La figura del Rievocatore «Civile»... da sempre la maggior parte degli eventi di rievocazione ruotano attorno alla «Battaglia», vuoi perché gli eventi storici di rilievo ruotano spesso a loro volta intorno alla guerra, della quale abbiamo sempre dovizia di informazioni, vuoi perché la rievocazione di uno scontro armato, tra suoni, colori e movimento, attira per la sua natura chiassosamente spettacolare. Non vorrei mai però che, se dovesse dilatarsi questo aspetto a dismisura, si possa sviluppare un trend che finisca per penalizzare i Reenactors «civili», donne ma non solo, che si occupano principalmente di arti e mestieri in chiave fattiva e didattica, e che spesso, per assurdo, debbono incanalare molte più energie, tempo e sforzi dei «Guerrieri». Senza nulla togliere alla «Battaglia», magnetica principale e, volendo, se gestita bene, ANCHE momento didattico, secondo voi non corriamo il rischio palpabile di virare eccessivamente verso la spettacolarità, andando a sagomare contesti che posso finire per richiedere più che altro animatori/comparsa (il temuto «Figurante») a scapito dei divulgatori e degli operatori culturali? Secondo voi è un rischio reale? Se sì, come potremmo comportarci per scongiurarlo?*

*Stefano Perini: Secondo me il rischio c'è. Nel medievale questo è già parzialmente avvenuto. ha favorito un a pletora di gruppi che sono molto spettacolari ma poco storici. Che si definiscano o meno rievocatori a me poco ne cale, ma di fatto loro e i rievocatori si spartiscono le stesse feste, pur facendo cose diverse. Secondo me va tutto inquadrato nel giusto contesto.... 360 giorni di vita quotidiana ed ad un tratto ti piomba un nemico a casa.... e allora ritiri fuori quella spada che stava arrugginendosi quasi... se riusciamo a far capire questo al pubblico è fatta! per di più consentirebbe anche di mostrare lo strato sociale in pace ed in guerra.... mostrando Gavino l'agricoltore che si ritrova velites, l'artigiano fante leggero e via dicendo...*

*Max Berger: È indubbio che la valenza di una ricostruzione storica debba tentare di avvicinare il più possibile lo spettatore al contesto, facendolo immedesimare, incuriosendolo, e nel caso appassionandolo. le armi in azione hanno anch'esse parte di questo magnetismo. ma lo è maggiormente il ricreare un vero «pagus» con tutti i suoi aspetti, di modo che chi guarda, si senta coinvolto, in una realtà di cultura diversa, con diverse leggi, ma non molto distante, tutto sommato, da lei/lui. Dunque la risposta sta nelle comparazioni storico-culturali, nelle dinamiche delle piccole cose della vita quotidiana, come allora, così (speranzosamente) come oggi.. ma non idealizzando o eliminando fattori quali le problematiche sociali e culturali del tempo rievocato. Il corrotto e l'ambizioso senza scrupoli c'erano sempre, per fare un esempio. Aspetti che potrebbero approfondire maggiormente la percezione di una certa... consuetudine, attraverso scene dinamiche di vita quotidiana antica.*

*Nini LaFara: Da membro di gruppo di rievocatori quasi esclusivamente civili posso dirti che,*

*per quanto riguarda la mia esperienza, i rievocatori civili SONO penalizzati. Una delle prime domande fatte dalle varie organizzazioni con cui abbiamo collaborato è spesso « quanti guerrieri? Fate dimostrazioni di combattimento? ». L'interesse per le attività artigianali e di divulgazione è, in alcuni casi, pericolosamente prossimo allo zero e non c'è distinzione percepita tra il figurante « in costume » e il ricostruttore - operatore culturale tanto che manca del tutto, in italiano, una parola che definisce questa figura. Anche per questo motivo cerchiamo di collaborazione soprattutto con realtà che si occupino non di rievocazione ma di living history, molto più vicina al nostro modo di intendere l'attività di divulgazione. Questo, sfortunatamente ci porta ad uscire sempre più spesso dall'italico confine, oltre il quale la divulgazione fatta da rievocatori ha un peso diverso e dove possiamo trovare maggiori occasioni di apprendimento e confronto.*

*Ettore Ewan Gall Viscontini: La gente preferisce guardare un film (battaglia) che leggerci un libro (didattica). Chiarisco: la gente preferisce lo spettacolo all'apprendimento. Ergo la battaglia e i combattenti risultano più affascinanti dell'artigianato o del didattico civile perché 'non sono da capire'. Questo non è una scusante o una giustificazione ma un mero e triste dato di fatto.*

In effetti, la rievocazione e la Living History aperte allo spettro sociale più ampio possibile offrono molte più possibilità che non il concentrarsi esclusivamente sulle battaglie: non solo sfrutta l'esperienza dei rievocatori con decenni di esperienza e che si sono stancati di prendersi a colpi di spada o a fucilate per anni, ma amplia la possibilità di guadagno a tutto quell'indotto artigianale che il mondo della rievocazione ha originato. La Gran Bretagna, poi, offre un esempio importante di come il mondo della rievocazione possa influire sulla legislazione a un livello notevole. Dagli anni 1990 i rievocatori britannici lavorano fianco a fianco con l'equivalente dei Beni Culturali (*Heritage*) con mutuo beneficio e hanno addirittura partecipato ad eventi organizzati dall'Accademia Militare di Sandhurst e dall'esercito. Un grande risultato è stata la creazione del NARES (*National Association of Re-enactment Societies*), l'associazione nazionale dei rievocatori in cui i gruppi principali si sono confrontati per discutere del comune interesse. Grazie al NARES ora i rievocatori hanno una voce 'ufficiale' e sono riusciti, insieme all'*English Heritage* e altre istituzioni, a demolire la legislazione inappropriata, legata alla prevenzione del crimine (*Violent Crime Reduction Act*) che limitava in modo inaccettabile le armi dei rievocatori, che di certo non sono un pericolo per l'ordine pubblico. Inoltre, i più importanti rievocatori sono utilizzati e riconosciuti anche economicamente dall'industria dello spettacolo, dai produttori di blockbuster alle più umili docu-fiction per la TV, un fatto che comincia ad assumere una proporzione interessante anche in Italia.

### III. Conclusioni

Chiunque abbia una certa età ricorda il detto "Il lavoro della donna non finisce mai" e anche la riflessione secondo cui la maggior parte del lavoro di una donna è invisibile, perché ha scarso valore. Nella rievocazione queste verità sono evidenti, anche se bisogna ammettere che, rispetto a qualche decennio fa, gli uomini fanno senza discutere molti lavori considerati un tempo esclusivamente femminili, come accendere il fuoco, preparare da mangiare, alzare le tende, cucire abiti e badare ai bambini. È facile vedere un 'guerriero' preparare la cena alla faccia della verità storica e filologica, contro ogni autenticità.

Vi è però un certo nervosismo negli accampamenti, che riguarda non solo il più vasto tema dei guerrieri vs i civili, i gusti del pubblico e i desideri dei committenti, ma anche un punto strategico dell'idea rievocativa. In breve, dato che le commemorazioni servono ai vivi, a chi deve servire la

rievocazione? Fino a che punto spingere la ricerca di una rappresentazione ‘veritiera’ nel XXI secolo, quando le donne soldato vanno in prima linea, è ammissibile che le rievocatrici facciano le guerriere, intese come professioniste della guerra? Se un italiano di origine africana vuole fare il guerriero celtico, risulterà indigesto come certi esempi politicamente corretti hollywoodiani o verrà accolto come utile membro di un’associazione? E se un transgender vuole fare la dama o la matrona, potrà farlo in qualsiasi epoca storica rievocata? e se un musulmano si offende per motivi a noi alieni?

Le ragioni dell’associazionismo come forma di aggregazione, al cui interno rientrano i rievocatori, fino a che punto devono negoziare con quelle di epoche lontane nel passato europeo, ma a volte ancora vicine nella geografia globale, in cui la diseguaglianza e la discriminazione erano (sono) codificate dalla legge e dal costume?

## References

- Agnew, V. (2002). “What Can Re-enactment Tell Us about the Past?” *BBC History Online* <[https://www.academia.edu/1009395/What\\_Can\\_Re-enactment\\_Tell\\_Us\\_about\\_the\\_Past](https://www.academia.edu/1009395/What_Can_Re-enactment_Tell_Us_about_the_Past)>, accesso 19 maggio 2015.
- Agnew, V. (2004). “What is Reenactment?”. *Criticism* 46, no. 3: 327–339. Special issue on historical reenactment, co-ed. Vanessa Agnew and Jonathan Lamb. <[https://www.academia.edu/1009391/What\\_is\\_Reenactment](https://www.academia.edu/1009391/What_is_Reenactment)>, accesso 19 maggio 2015.
- Anderson, B. (1991). *Imagined Communities*. Revised Edition. London: Verso.
- Anderson, J. (1992). “Living History: Simulating Everyday Life in Living Museums”. In P.H. Leffler e J. Brent. *Public History Readings*. Malabar FL: Krieger Publ. Co.
- Anstruther, I. (1963) *The Knight and the Umbrella: An Account of the Eglinton Tournament, 1839*. London: Bles.
- Appadurai, A. (1981). “The Past as a Scarce Resource”. *Man*, New Series 16 (2):201-219.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*. Paris: Galilée.
- Bianchi, F. Farello, P. Scataglini, C. (2009). *Storia facile per le scuole superiori. Unità didattiche semplificate dalla preistoria al XIV secolo*. Trento: Erickson.
- Boorstin, D. (1961). *The Image: A Guide to Pseudo-events in America*. New York: Harper. <<http://www.columbia.edu/itc/journalism/j6075/edit/boor.html>>, accesso 15 marzo 2016.
- Bruner, EM. (1994). “Abraham Lincoln as Authentic Reproduction: A Critique of Postmodernism”. *American Anthropologist* 96:397-415.
- Busatta, S. (2014). “La percezione del colore e della brillantezza presso le popolazioni antiche e arcaiche e i suoi riflessi linguistici”. *Antrocom Online Journal of Anthropology*, 10 (2): 249–305.
- Cannevari, M. (2015). “The Space-Time Dimension in Digital Culture”. *IEA*, May 27, <<http://www.iea.usp.br/en/news/space-time-dimension>>, accesso 22 giugno 2015.
- Clark, T. (1980). “When the Paraders Meet the Button-counters at Penobscot Bay”. *Yankee*. July.
- Connerton, P. (1989). *How Societies Remember*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Freilich, Morris (ed.). (1970). *Marginal Natives: Anthropologists at Work*. New York: Harper & Row.
- Giles, H. *A Brief History of Re-enactment*. <<http://www.eventplan.co.uk/page29.html>>, accesso 22 febbraio 2015.
- Halbwachs, M. (1941 [1992]). *On Collective Memory*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hartley, L.P. (1953). *The Go-Between*. London: Hamish Hamilton.
- Ingold, T. (2013). *Making. Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. London: Routledge.
- Jameson, F. (1984). “The Politics of Theory: Ideological Positions in the Postmodernism Debate”. *New German Critique* 33.

- Lowenthal, D. (1985). *The Past is a Foreign Country*. Cambridge: Cambridge University Press.
- MacCannell, D. (1976). *The Tourist. A New Theory of the Leisure Class*. New York: Schocken Books.
- Melotti, M. (2013a). "Turismo culturale e festival di rievocazione storica. Il re-enactment come strategia identitaria e di marketing urbano". In R. Deriu (Ed.), *Mobilità turistica tra crisi e mutamento*. Milano: Franco Angeli.
- Melotti, M. (2013b). "Il ruolo emergente dell'edutainment nella fruizione del patrimonio culturale". *Formazione & Insegnamento*. *European Journal of Research on Education and Teaching* 12:129-143.
- Misztal, B.A. (2003). *Theories of Social Remembering*. Maidenhead: Open University Press.
- Munt, I. (1994). "The 'Other' Postmodern Tourism: Culture, Travel and the New Middle Classes". *Theory, Culture and Society* 11 (3):101-123.
- Paardekooper, R. (2014). "The History and Development of Archaeological Open-Air Museums in Europe". In R. Paardekooper e J. Reeves Flores. *Experiments Past: Histories of Experimental Archaeology*. Leiden: Sidestone.
- Pouillon, J. (1997). "The Ambiguity of Tradition: Begetting the Father". In: M. Mauzé (ed.) *Present is Past. Some Uses of Tradition in Native Societies*. Lanham MD: University Press of America.
- Rejack, B. (2007). "Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past". *Rethinking History* 11.3: 411-25.
- Richards, G. (2001). "The Development of Cultural Tourism in Europe". In Richards, G. (ed.) *Cultural Attractions and European Tourism*. Wallingford: CABI.
- Sassuolo 2000.it (2010). "Turista nella preistoria con Syusy Blady alla Terramara di Montale". 26 Mag 2010 <<http://www.sassuolo2000.it/2010/05/26/turista-nella-preistoria-con-syusy-blady-alla-terramara-di-montale/>>, accesso 15 maggio 2016.
- Strauss, M. (2001). "A Framework for Assessing Military Dress Authenticity in Civil War Reenacting". *Clothing and Textiles Research Journal* (International Textile & Apparel Association, Inc.) 19 (4): 145-157.
- Thompson, Æd. (2015). "In Defense of Non-Combat Living History". *The Thbegns of Mercia Blog* <<http://thethegns.blogspot.it/2015/03/in-defense-of-non-combat-living-history.html>> Posted on Friday, March 06, accesso 15 gennaio 2016.

## Images



*Fig 1 - Livelet 2014. La palafitta di Livelet vista dal lago come poteva apparire nella preistoria. Fotografia e fotomanipolazione di S. Busatta.*



*Fig. 2 - 2014 - Interno della capanna neolitica a Livelet. Lo spazio è diviso tra area didattica e area del pubblico. Questa capanna non è su palafitta, ma su terreno. Il palo di sostegno serve per le esigenze degli architetti moderni. Fotografia di S. Busatta.*



*Fig. 3 - Ledro, 2014: i pali di palafitta neolitici spuntano dalla riva del lago di fronte al museo e archeopark. Fotografia di S. Busatta.*



*Fig. 4 - Travo: Preistorica, giugno 2015, interno della capanna neolitica con le attrezzature didattiche. Fotografia di S. Busatta*





*Fig. 5 - Archeopark Val Senales, 2014. Operatrice insegna a costruire un arco in miniatura. Fotografia di S. Busatta.*



*Fig. 6 - Travo: Preistorica, giugno 2015, Laboratorio di steatite senza alcuna mascherina né certificazione. L'operatrice indossa un'improbabile vestaglia 'neolitica', orologio, occhiali e sandali moderni; anche i cesti sono moderni. Foto di Flavia Busatta.*



*Fig. 7 - Montale 2014: capanne dell'età del Bronzo della fase I e II. Fotografia di S. Busatta.*



*Fig. 8 - Fuochi di Taranis 2015. Monterenzio (BO) Francesca dei Galli Boii (Bologna) duella con un suo compagno. Fotografia di S. Busatta.*



*Fig. 9 - Castello di S. Pelagio, Due Carrare (PD), aprile 2016, scena di battaglia medievale. Fotografia di S. Busatta.*



*Fig. 10 - Crevalcore (BO), 2015. Gianbattista Fiorani come artigiano villanoviano-etrusco. Fotografia di S. Busatta.*