

RiMe

Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea

ISBN 9788897317357

numero 1/I n. s., dicembre 2017

ISSN 2035-794X

Insegnare la Storia con le serie TV. Il medioevo visto con gli occhi de *Il trono di spade*

Teaching History with TV series. Middle Ages seen through *Games of thrones*

Elisabetta Gola - Alice Guerrieri - Emiliano Ilardi - Donatella Capaldi

DOI: 10.7410/1294

Direttore responsabile

Luciano GALLINARI

Segreteria di redazione

Esther MARTÍ SENTAÑES

Comitato di redazione

Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Gessica DI STEFANO, Yvonne FRACASSETTI, Raoudha GUEMARA, Maria Grazia KRAWCZYK, Maurizio LUPO, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Sebastiana NOCCO, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Oscar SANGUINETTI, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Federica SULAS, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI

Comitato scientifico

Luis ADÃO DA FONSECA, Sergio BELARDINELLI, Michele BRONDINO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Giorgio ISRAEL, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Emilia PERASSI, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Sergio ZOPPI

Comitato di lettura

In accordo con i membri del Comitato scientifico, la Direzione di RiMe sottopone a referee, in forma anonima, tutti i contributi ricevuti per la pubblicazione

Responsabile del sito

Claudia FIRINO

RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (<http://rime.cnr.it>)

Direzione: via G.B. Tuveri, 128 - 09129 CAGLIARI - I

Segreteria editoriale: via G.B. Tuveri 128 -09129 CAGLIARI - I

Telefono: +39 070403635 / 70 -Fax: +39 070498118

Redazione: rime@isem.cnr.it (invio contributi)

Special Issue

**Scienze umane, dalla produzione
di nuova conoscenza alla
disseminazione e ritorno**

**Humanities, from production
of new knowledge to
dissemination and back**

A cura di
Giovanni Sini

RiMe 1/I n. s.

Special Issue

Scienze umane, dalla produzione di nuova conoscenza alla disseminazione e ritorno

Humanities, from production of new knowledge
to dissemination and back

a cura di

Giovanni Sini

Indice

Giovanni Sini	5-24
<i>La circolarità virtuosa della conoscenza, riflessioni per un'introduzione / The virtuous circularity of knowledge, considerations for an introduction.</i>	
Francesca Desogus	25-40
<i>Il fondo Lepori dell'Archivio storico comunale di Cagliari / The Lepori collection of the municipal Historical Archive of Cagliari.</i>	
Chiara Ottaviano	41-56
<i>La 'crisi della storia' e la Public History / 'Crisis of History' and Public History.</i>	
Enrica Salvatori	57-94
<i>Digital (Public) History: la nuova strada di una antica disciplina / Digital (Public) History: the new road of an ancient Discipline.</i>	
Giampaolo Salice	95-117
<i>Migrazioni e colonizzazione interna nel Mediterraneo d'età</i>	

- moderna, *un progetto di umanistica digitale* / Migrations and internal colonization in the Early Modern Mediterranean, *a digital humanities project*.
Andrea Zannini 119-126
Insegnamento della storia e/è public history / History teaching and/is public history.
- Elisabetta Gola - Alice Guerrieri - Emiliano Ilardi - Donatella Capaldi 127-137
Insegnare la Storia con le serie TV. Il medioevo visto con gli occhi de Il trono di spade / Teaching History with TV series. Middle Ages seen through Games of thrones.
- Esther Martí Sentañes 139-156
Entre juego y nuevas tecnologías: una experiencia de divulgación de la investigación en historia en educación secundaria / Between Game and New technologies: an experience of dissemination of research in History in Secondary School.
- Giovanna Pietra - Maria Gerolama Messina - Emilio Capalbo 157-180
Musica nuova per Monte Sirai - Archeologia in musica / New Music for Monte Sirai - Archeology in music.
- Mylène Pardoën 181-193
L'archéologie du paysage sonore : de la théorie à la pratique / The Archaeology of sound landscape: from theory to practice.
- Roberto Lai 195-217
Tecnologie digitali, territorio e beni culturali: una grande opportunità per la Sardegna / Digital technologies, territory and cultural heritage: a great opportunity for Sardinia.

Insegnare la Storia con le serie TV. Il medioevo visto con gli occhi de *Il trono di spade*¹.

Teaching History with TV series. Middle Ages seen through *Games of
thrones*.

Elisabetta Gola - Alice Guerrieri
Emiliano Ilardi - Donatella Capaldi
(Università degli Studi di Cagliari)

Riassunto

Ma è proprio vero che alle nuove generazioni non interessa la Storia? Sembrerebbe di sì quando la Storia è spiegata in aula, sia essa scolastica o universitaria. Ciò non sembra invece accadere quando la Storia è oggetto delle sempre più pervasive narrazioni prodotte dall'industria culturale attraverso serie TV, fumetti, videogame, film o addirittura romanzi. La verità è che, ancora oggi, in piena epoca dell'accesso e delle connessioni, i saperi formalizzati delle istituzioni formative continuano ad essere totalmente impermeabili e indifferenti a ciò che succede all'esterno; ad esempio in quel ribollente mondo degli attuali immaginari multimediali, di cui le serie TV ne sono l'emblema più visibile, che vede proprio nelle ri-narrazioni della Storia uno degli strumenti del loro straordinario successo.

Parole chiave

Didattica della Storia; Immaginario;
Industria culturale; Mediasfera.

Abstract

Is it really true that young students are not interested in History? The answer is yes, if History is explained in a classroom, either at school or at the university. But this does not happen when History is the theme of TV series, cartoons, videogames, movies and all the products of cultural industry. What happens is that today, in the new media era, institution keep knowledge areas completely separated among themselves and unresponsive to real world scenarios. For example the success of all those multimedia products that represent a superficial symbol of deeper conceptual schemas, reveals a rich imagery about historical storytelling and shows how this is the key of their extraordinary success.

Keywords

Teaching History; Imaginary; Cultural
Industry; Mediasphere.

¹ L'articolo è stato discusso e condiviso dai quattro autori. Nello specifico Donatella Capaldi ha scritto il par. 1 (*Un dibattito infinito*), Alice Guerrieri il par. 2 (*Storie e storiografia*), Emiliano Ilardi ed Elisabetta Gola il par. 3 (*La sperimentazione: dal Trono di spade alla storia dello stato moderno*).

1. *Un dibattito infinito*. – 2. *Storie e storiografia*. – 3. *La sperimentazione: dal Trono di spade alla storia dello stato moderno*. – 4. *Bibliografia*. – 5. *Curriculum vitae*.

1. *Un dibattito infinito*

L'annoso e ripetitivo dibattito, che ormai dalla fine della Seconda Guerra Mondiale vede al centro la didattica e l'uso pubblico della Storia, ha assunto a partire dagli anni Novanta, ossia dalla diffusione delle tecnologie digitali, coloriture a dir poco paradossali. Da una parte abbiamo i formatori e gli storici di professione che non smettono di ricordarci l'importanza della memoria storica e di lamentarsi per il fatto che le nuove generazioni sembrano totalmente indifferenti alla Storia, materia che considerano a scuola tra le più noiose. Dall'altra, quegli stessi ragazzi, apparentemente privi di memoria e allergici al passato, da una ventina d'anni passano ore giocando a videogame come *Age of Empire*, *Civilization*, *Assassin's Creed*, leggendo romanzi come *Il codice Da Vinci* o la saga di *Percy Jackson*, guardando serie tv come *Spartacus* o *Il trono di Spade* e film come *Il gladiatore*, *Titanic* e perfino *Schindler List*. Ossia prodotti dell'industria culturale che si basano su un riuso ludico-spettacolare di alcuni eventi storici. Per cui non sembra poi così vero che i nati a partire dagli anni '80 siano poco interessati alla Storia, semmai è il contrario; ciò che invece trovano sicuramente noiose sono le 'narrazioni' della Storia che offrono la scuola e la storiografia accademica.

Più che una catastrofica e irreversibile mutazione antropologica e cognitiva quindi (non di mutazione dovremmo parlare, ma come fa anche il Censis, di evoluzione²), ciò che abbiamo di fronte è un complesso problema comunicativo.

La scuola è tradizionalmente il luogo deputato non solo alla 'trasmissione dei contenuti' ma anche alla alfabetizzazione sui linguaggi (grammatica, analisi logica, aritmetica, matematica). Il problema è che nella mediasfera multimediale attuale i linguaggi si sono moltiplicati e i contenuti sono liberamente a disposizione in tutte le possibili forme. E se i vecchi media di massa tutto sommato rispecchiavano le tradizionali metodologie didattiche nel trattare ambiti come la Storia, oggi i media digitali hanno esteso oltre la tradizionale cornice rappresentata dal libro o dallo schermo televisivo strumenti linguistici, cognitivi e immaginari, cambiando le abitudini di fruizione e incidendo sulle capacità di apprendimento, comprensione e memorizzazione. L'essere umano, dunque, sempre più *cyborg naturale* si presta a diventare un mutante capace di

² Undicesimo Rapporto Censis/Ucsi sulla comunicazione, *L'evoluzione digitale della specie*, 2013.

assorbire gli stimoli esterni (provenienti dalla realtà concreta e dagli ambienti tecnologici) per farli propri (Clark, 2003, 2008).

Di questo se ne è subito accorta l'industria culturale mentre le istituzioni educative, come spesso accade loro, sono rimaste al palo. Il risultato è che oggi la formazione storica delle nuove generazioni è totalmente in mano alla prima, visto che le seconde sembrano incapaci di reagire.

[L'industria culturale] ha trasformato la società dello spettacolo in una società pedagogica la cui concorrenza schiacciante, eclissa la scuola e l'università. Senza rivali per tempi di ascolto e di visione, per seduzione e importanza, i media hanno avocato già da molto tempo la funzione dell'insegnamento (Serres, 2014, p. 23).

Oggi esiste una netta contrapposizione tra il mondo della scuola, che dopo gli anni Settanta-Ottanta ha bloccato le sperimentazioni, ridotto drasticamente i fondi per le attività extra didattiche, rinchiudendosi su se stessa e burocratizzandosi a dismisura, e il mondo dell'entertainment, viceversa sempre più esteso, aggressivo, spettacolare e seducente, un mondo soprattutto virtuale, veicolato ogni istante da nuovi media in costante evoluzione. La battaglia tra i due mondi è ovviamente persa in partenza dal primo, i bambini e i ragazzi hanno già scelto da che parte stare. Nel primo mondo ci stanno come in una prigione, solo perché vi sono obbligati dalle famiglie e dalla società (Balzola, 2015, p. 97).

È da questo scenario che si deve obbligatoriamente partire per un rilancio delle discipline storiche all'interno degli ambienti didattici formali come scuola e università. Ignorarlo sarebbe un'imperdonabile ingenuità. E ingenui sono coloro i quali ancora credono che sia possibile isolare un ambiente formale di apprendimento (l'aula scolastica o universitaria) da ciò che accade fuori soprattutto nella mediasfera. Media e immaginari hanno ormai invaso le nostre classi con i loro linguaggi e narrazioni.

Immaginiamo di dover spiegare agli studenti di un liceo la Seconda Guerra Mondiale. Tradizionalmente si segue un racconto cronologico: si comincia con l'elencarne le cause (essenzialmente politico-ideologiche ed economiche), poi si raccontano i fatti (essenzialmente battaglie, con qualche excursus sulla vita quotidiana durante la guerra), infine se ne spiegano gli effetti (essenzialmente politico-ideologici ed economici). E tutto l'immaginario di massa prodotto prima, durante e dopo la guerra (film, romanzi, serie tv, videogiochi, giochi da tavolo, etc.)? Nei casi più fortunati, la visione di qualche film sull'Olocausto. I risultati sono numerosi prolungati sbadigli da parte degli studenti mentre chattano su Whatsapp. Forse perché non sono interessati? Perché fanno parte di una generazione viziata e consumista che vive in un eterno presente e rifiuta la

dimensione della Storia e della memoria?

Non sarà perché invece molti studenti già conoscono la Seconda Guerra Mondiale, ma raccontata attraverso forme narrative e medialità differenti? Alcuni di loro hanno già combattuto quella guerra e vissuto da protagonisti lo sbarco in Normandia giocando a *Medal of Honor* o la riconquista di Stalingrado impersonando il soldato sovietico di *Call of Duty*; altri avranno visto *Salvate il soldato Ryan* o le serie tv prodotte da Spielberg; altri ancora magari si sono fermati a guardare un documentario di History Channel sui misteri esoterici del nazismo o sugli amori proibiti di Mussolini. Rispetto alle passate generazioni che incontravano per la prima volta la Seconda Guerra Mondiale a scuola - e il docente poteva contare almeno sulla loro curiosità - quelle attuali già ne hanno fatto esperienza, essenzialmente in maniera ludica o spettacolare. E lo stesso vale per altri periodi storici: si pensi ad esempio ai videogiochi strategici ambientati nell'antica Roma (oltre a film come *Gladiator* o a serie tv come *Spartacus*), a quelli che fanno rivivere l'età degli imperi post napoleonici (già protagonista del gioco da tavolo *Risiko*), o all'epoca dei Borgia rappresentata nell'omonima serie tv e nel videogioco *Assassin's Creed II*. Gli studenti di scuola, in definitiva, possiedono una conoscenza, seppure disordinata, dei principali periodi storici e artistici, almeno dal punto di vista visuale, anche se magari non sanno collocarli cronologicamente e in un rapporto logico-causale. D'altronde se c'è un fenomeno che ha caratterizzato gli ultimi trent'anni è proprio quello delle riscritture della Storia da parte dell'industria culturale (romanzi, film, serie tv, videogame, graphic novel, etc.), parallelo alla esplosione dello storytelling come principale strumento di comunicazione e trasferimento di informazioni della network society³.

Inoltre, da quando negli anni '90 il world wide web ha cominciato a modificare le modalità di comunicazione del sapere scientifico, anche in ambito umanistico si è cominciato ad esplorare come sarebbe cambiato il racconto storico nell'epoca dei media digitali (Noiret, 1999). È nata così la digital history, sintomo dell'esigenza degli studiosi sia di tradurre velocemente i fatti storici in contenuti digitali immediatamente accessibili, sia di poter adottare nuovi strumenti di indagine e comunicazione della memoria. La digital history è in pratica un modo di esaminare e rappresentare il passato con l'utilizzo di nuove tecnologie, da un lato producendo nuovi tipi di materiali e dati; dall'altro cercando nuove metodologie rese possibili dalle potenzialità dell'ipertesto (relazioni tra parole, link, annotazioni, tagging, etc.). Ma la digital history può

³ Sulle motivazioni del ritorno e del successo della Storia negli immaginari attuali si rimanda a Martella - Ilardi, 2009; Tarzia, 2012.

essere anche molto più di una semplice adozione di nuovi tools di ricerca e didattica e la vera scommessa è trovare modi di sfruttare le tecnologie per creare nuovi framework e strategie per raccontare e insegnare la storia.

La maggior parte degli insegnanti – e vale anche per l'università - non tiene però conto di tutto ciò e spesso non ha gli strumenti per leggere questi nuovi immaginari e le cornici narrative in cui sono inseriti. E lo scontro tra media e immaginari di riferimento che si svolge in aula è spesso drammatico. Le forme narrative con cui sono cresciuti gli studenti sembrano irriducibili a quelle del docente.

Eppure proprio qui va trovata una mediazione: tra un racconto filologicamente corretto di eventi storici, filosofici o artistico-letterari e le forme ludico-spettacolari in cui sono cresciute le nuove generazioni.

2. Storie e storiografia

Il dibattito sul rapporto tra spettacolarizzazione, narrazione scientifica e didattica della Storia è improvvisamente riesploso in Italia in occasione dello straordinario successo della serie TV *I Medici* (2016), una produzione italo-inglese ad alto budget che ha visto la partecipazione di attori del calibro di Dustin Hoffman. In un aspro botta e risposta con il produttore della serie Luca Bernabei, lo storico Franco Cardini all'inizio ci propina la solita geremiade sui gravissimi errori storici presenti nella sceneggiatura, dimenticando che appunto si tratta di una fiction che segue i suoi specifici linguaggi e non di un documentario:

Vabbè: però la storia, quella vera, dov'è? Semplicemente, non c'è. Qui troviamo un racconto confuso – reso più inestricabile ancora dall'uso continuo del flashback - un cenno a scismi papali e ad elezioni pontificie poco credibili (con il concilio di Pisa del 1409, dal quale uscì papa col nome di Giovanni XXIII il candidato dei Medici, Baldassarre Cossa, che però viene spostato a Roma), fugaci e inesplicabili presenze come quella di Francesco Sforza in una guerra di Lucca spesso evocata e mai spiegata, una caricatura dell'oligarchia fiorentina 'guerriera' contrapposta a banchieri e mercanti (mentre invece mercanti erano tutti) (Cardini, 2016).

Poi, in preda alla più cupa rassegnazione sembra proclamare la resa della storiografia ufficiale davanti agli eserciti dell'immaginario di massa:

D'altronde, questa è evidentemente la storia che piace a un pubblico il quale non vuole né leggere né imparare, eppure sembra assatanato di voglia di fuggire dal

proprio tempo. Le aule universitarie sono deserte, ma il Belpaese rigurgita di sagre e di festival nei quali si celebra il Medioevo Immaginario, l'Altrove collettivamente recitato in maschera. È un Medioevo che impazza in millantati giochi, tornei, gare di balestra, esibizioni di giullari. Un medioevo che magari sfrutta autentici scenari artistici o paesistici, o li restaura, o li ricrea, che lancia torme d'improbabili pellegrini e di sedicenti cercatori del Graal su nuove Vie Francigene assalite da telecamere e punteggiate di B&B. Un medioevo con un fatturato spesso da capogiro (*Ibidem*).

Alla fine però Cardini riesce a mettere a fuoco qual è il vero problema e quale potrebbe essere la soluzione:

Allora: storia ignorata, storia profanata, storia falsata: ma storia inseguita. Che cos'è questa: storia in crisi, eclisse della storia o storia metabolizzata? In fondo, potrebbe essere una sfida per i cultori seri della ricostruzione del passato: e se provassimo ad accettarla, a buttarci nell'agone e nell'intento di 'filologizzare la fantasia'? Impariamo a divertirci studiando, in modo da riuscir a studiar divertendoci. Magari per scoprire che la storia vera è ancora più avvincente di quella pasticciata. Bisognerebbe solo riuscire a dimostrarlo (*Ibidem*).

Giusto: 'per dimostrarlo' però non ci si dovrebbe limitare a scrivere le solite filippiche sui giornali, ma occorrerebbe provare a sperimentare nuove forme di insegnamento sul campo, nelle aule scolastiche e universitarie. Ad esempio, se l'industria culturale vampirizza e romanza la storiografia ufficiale, allora perché non fare l'esatto contrario? Utilizzare cioè i linguaggi e le narrazioni dell'industria culturale a scopi didattici e formativi.

Quello che non si può fare è rifiutare sdegnosamente questi nuovi immaginari anche perché, nell'epoca attuale multimediale, non si riesce a lasciarli fuori dalle nostre aule; quando facciamo una lezione di Storia, noi non ce ne rendiamo conto, ma in aula, nella testa dei nostri studenti, non c'è la tabula rasa; si affollano piuttosto serie TV, film, fumetti, videogiochi, fanfiction ambientati nel passato.

Tanto vale allora provare a utilizzare questi prodotti come 'esca' per portare piano piano gli studenti verso lo studio e possibilmente la passione per la storia 'vera'. Dopo di che potrà anche essere divertente far notare gli errori storici e anzi questo potrebbe essere un obiettivo formativo di grande importanza. Far capire agli studenti quali modalità l'industria culturale utilizza per spettacolarizzare (e, a volte, falsare) il passato.

3. La sperimentazione: dal *Trono di spade* alla storia dello stato moderno

Ciò che presentiamo in questa sede è una sperimentazione didattica tenutasi a maggio 2017 durante un ciclo di lezioni presso l'Università di Granada in Spagna⁴. L'obiettivo era quello di far capire agli studenti un processo storico molto complesso come la formazione dello Stato moderno in Europa utilizzando la serie TV di successo *Il trono di spade* (2011 - ?), a sua volta basata sulla saga romanzesca ancora in corso di scrittura *Cronache del ghiaccio e del fuoco* (1996 - ?) di George R. R. Martin. Una volta ripulita dalle coloriture più fantasy, questa serie può essere considerata come una straordinaria allegoria di quel lungo processo storico che dall'anarchia politica medievale arriva fino alla formazione dello Stato moderno tra il XV e il XVII sec. Infatti, nonostante le numerose storyline che caratterizzano questo universo transmediale, alla fine la fabula si riduce a due sole linee narrative portanti: nel Continente Occidentale viene raccontata la guerra civile che scoppia tra le sette principali casate nobiliari dopo la morte del re Robert Baratheon; nel Continente Orientale si narra dei tentativi di Daenerys Targaryen di diventare sovrana assoluta. Da una parte quindi abbiamo una ambientazione socio-politica tipicamente medievale caratterizzata da conflitti continui tra monarchia e aristocrazia, da fronde nobiliari, da guerre civili politiche e religiose; in generale dall'impossibilità di imporre un principio di territorialità della legge omogeneo che porta a continui episodi di violenza e sopraffazione da parte dei nobili e dei mercenari nei confronti del popolo. Dall'altra, invece, c'è l'aspirazione di Daenerys al superamento di questa situazione di anarchia attraverso la formazione di una monarchia assoluta. La sua storia ricorda quella di Luigi XIV che da bambino si trova di fronte allo choc della Fronda nobiliare e dell'esilio e che, una volta riconquistato il trono, farà di tutto per spogliare l'aristocrazia di qualsiasi potere reale, rinchiudendola nella gabbia dorata di Versailles. Mano a mano che procede la narrazione gli obiettivi di Daenerys appaiono chiari: escludere i nobili ed allearsi con i mercanti, abolire tutte le barriere interne e le istituzioni preesistenti via via che si impadronisce di nuovi territori, creare un esercito popolare-nazionale al posto di quello formato da aristocratici e mercenari,

⁴ Non sono ancora disponibili modelli acquisiti e sperimentati per mettere in pratica una didattica della Storia basata sulle serie TV o sui videogame. Fonte di ispirazione però possono essere alcuni saggi di grandi storici della cultura e delle mentalità. Ad esempio *Il formaggio e i vermi* (1976) di Carlo Ginzburg, *Il grande massacro dei gatti* (1984) di Robert Darnton ma anche *Barbablù. Gilles de Rais e il tramonto del Medioevo* (1975) di Ernesto Ferrero che spiega i rapporti di forza all'interno della società medievale partendo dalla biografia del 'serial killer' francese Gilles de Rais (Barbablù).

imporre una legislazione omogenea su tutto lo spazio conquistato. L'obiettivo finale è quello di pacificare totalmente il territorio interno al nuovo Stato e spostare la guerra all'esterno verso il Continente Occidentale.

Ora, disarmo dei cittadini e monopolio della violenza nelle mani del Sovrano, riduzione della conflittualità interna (le morti violente di natura non bellica in Europa a partire dalla fine del Seicento diminuiscono drasticamente) (Pinker, 2013), trasformazione delle guerre da intrastatali a interstatali, imposizione di un'unica legge all'interno del territorio dello Stato, abolizione delle barriere doganali interne che spiana la strada a quella nuova forza storica che caratterizzerà il mondo moderno, ossia il capitalismo, sono gli elementi fondamentali del processo di formazione dello Stato moderno tra il XV e il XVII sec.

Il problema è che se noi guardiamo ai manuali di Storia o ai programmi ministeriali, questo processo viene ridotto a un numero impressionante di guerre, trattati, conflitti dinastici impossibili da ricordare, perdendo così di vista le questioni fondamentali sopra elencate che invece dovrebbero rimanere nella memoria degli studenti. Non solo: questo enorme processo storico crea le basi per nuove discipline ad esempio la filosofia politica moderna, da Grozio a Machiavelli, da Hobbes a Locke fino ad arrivare alle narrazioni utopiche (Moro, Campanella), etc. Se tra il '400 e il '600 un grandissimo numero di studiosi era ossessionato dall'esigenza di trovare il governo perfetto, quello che avrebbe fatto finire tutte le guerre, non era certo per una loro *pruderie* intellettuale ma perché essi stessi erano spettatori di continue guerre e massacri fino al più grande di tutti che sancirà poi la nascita dello Stato moderno ossia la Guerra dei Trent'anni, la prima vera guerra mondiale europea che, secondo le stime, avrebbe provocato tra i 10 e i 20 milioni di morti.

L'obiettivo di questa sperimentazione è stato molteplice:

- 1) Connettere la didattica della Storia, scolastica e universitaria, con l'immaginario storico delle nuove generazioni.
- 2) Togliere allo studio della storia quel carattere mnemonico che la rende indigesta agli studenti.
- 3) Saldare lo studio dei processi storici con l'attualità.

Il percorso didattico ha quindi un andamento circolare che dovrebbe autoalimentarsi e assegna al docente il ruolo di guida. Inizia con l'analisi di un prodotto dell'industria culturale contemporanea che rappresenta per gli studenti la porta d'accesso per penetrare più agilmente nelle profondità della Storia; prosegue con la spiegazione scientifica del periodo storico oggetto di studio; alla fine però il percorso deve in qualche modo ritornare all'attualità con

un triplice obiettivo: convincere gli studenti dell'utilità della Storia per comprendere il presente; mostrare loro le modalità attraverso le quali l'industria culturale utilizza il passato per costruire i suoi racconti spettacolari; far emergere i nuovi strumenti narrativi mediante i quali partiti e istituzioni fanno un uso politico della Storia. Nel ciclo di lezioni tenutosi a Granada si è partiti dal *Trono di spade*, si è passati ad analizzare la formazione dello Stato Moderno e, nelle lezioni conclusive, si è discusso con gli studenti della crisi di quest'ultimo in Spagna che ha sempre più difficoltà a contenere le spinte centrifughe e secessioniste delle comunità locali come nel recente caso della Catalogna.

Quest'ultimo punto, quindi, è molto importante perché dovrebbe portare gli studenti a capire il funzionamento e la funzione sociale dell'immaginario stesso e delle sue metafore. Il fortissimo investimento (economico e creativo) che negli ultimi trent'anni l'industria culturale ha condotto sulla Storia e il successo dei prodotti di massa basati su di essa, non è affatto una novità. Da sempre nelle epoche di passaggio caratterizzate da grandi e radicali trasformazioni in cui ancora non ci sono strumenti per interpretare e governare il presente, ci si rivolge alla Storia come modello di conoscenza ma anche di rassicurazione. Si pensi ad esempio all'esplosione del romanzo storico tra il '700 e l'800 (epoca di rivoluzioni e profonde trasformazioni socio-economiche e tecnologiche), periodo in cui si producono la prima 'riscoperta' del medioevo e le prime diatribe tra storici di professione e romanzieri come nel caso di *Ivanhoe* (1819) di Walter Scott, uno dei primi best seller della storia dell'editoria, accusato, già all'epoca, di falsare i fatti e traviare i giovani.

Oggi, che ci troviamo di fronte a trasformazioni altrettanto radicali, le narrazioni della Storia ritornano con le medesime funzioni: l'analogia (esplicita o più spesso implicita) tra il presente e alcuni periodi storici del passato offre al pubblico codici di lettura e decifrazione del mondo contemporaneo e allo stesso tempo lo rassicura sul fatto che, se il futuro è una 'ripetizione' del passato, esso può essere in qualche modo prevedibile.

A guardar bene cosa hanno in comune serie fantasy come *Il trono di spade*, narrazioni storiche come *Spartacus* e *Il gladiatore* e altre saghe di successo degli ultimi dieci anni come *Divergent*, *Hunger Games*, *La trilogia del Silo*, *Maze Runner*, *The Giver* (racconti sì di fantascienza, ma nei quali il tema della memoria storica è centrale)? Una paura collettiva non è chiaro quanto latente o espressa della guerra civile, ossia del fatto che le strutture politiche e istituzionali nate proprio nella modernità non siano più in grado di governare i nuovi conflitti provocati dalla globalizzazione e dai media digitali; e che quindi si possa ritornare, come afferma d'altronde anche il sociologo Manuel Castells (2002), a una sorta di medioevo ma ipertecnologico fatto di gruppi di potere, lobby, sette,

nazionalismi sempre più localistici, nuove forme di aristocrazie che lottano tra loro senza che ci sia più una sintesi statale. La crisi dello Stato moderno quindi non è solo un tema di dibattito tra giuristi, sociologi e politologi ma, ad un altro livello, anche un serbatoio di paure e insicurezze collettive da cui l'industria culturale trae la sua linfa. Sarebbe forse ora che facessero la stessa cosa anche le istituzioni educative per provare a raccontare la Storia in modo diverso e più efficace. Perché questo possa avvenire, tuttavia, occorre che il corpo docente sia reclutato tenendo conto di competenze che non hanno solo a che fare con il contenuto della disciplina, in questo caso la storia, ma anche con conoscenze e abilità sull'utilizzo delle tecnologie e dei media in ambito didattico.

4. Bibliografia

- Balzola, Andrea (2015) 'La formazione ri-creata. Ruolo e caratteristiche della pratica artistica con i media digitali nell'innovazione del sistema educativo', *Mediascapes*, 5, pp. 90-104.
- Cardini, Franco (2016) 'In TV vince la fiction, ma i Medici dove sono finiti?', *La Repubblica*, 20/10/2016.
- Castells, Manuel (2002) *L'età dell'informazione: economia, società, cultura, vol 1, La nascita della società in rete*. Milano: Università Bocconi.
- Clark, Andy (2003) *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press.
- Clark, Andy (2008) *Supersizing the Mind. Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford: Oxford University Press.
- Censis, Undicesimo Rapporto Censis/Ucsi sulla comunicazione, *L'evoluzione digitale della specie*, 2013.
- Martella, Giuseppe - Ilardi, Emiliano (a cura di) (2007) *Hi-Story. Riscritture della storia nella fiction contemporanea*. Napoli: Liguori.
- Noiret, Serge (a cura di) (1999) 'Storia e Internet: la ricerca storica all'alba del terzo millennio', *Memoria e Ricerca*, 3, pp. 7-20.
- Pinker, Steven (2013) *Il declino della violenza*. Milano: Mondadori.
- Serres, Michel (2014) *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Tarzia, Fabio (a cura di) (2011) *Narrazioni della storia e consumi mediali. Un'inchiesta sui giovani e la memoria*.

5. Curriculum vitae

Elisabetta Gola: professore associato presso il dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia dell'università di Cagliari dove insegna *Filosofia e teoria dei linguaggi* e *Semiotica dei media*. I suoi principali ambiti di ricerca sono: teorie e applicazioni delle metafore, processi di comprensione dei testi sia da parte degli esseri umani che delle macchine, comunicazione nelle istituzioni e nella didattica, rapporto tra didattica e nuove tecnologie.

Emiliano Ilardi: professore associato presso il dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia dell'università di Cagliari dove insegna *Sociologia dei processi culturali e comunicativi*, *Marketing e comunicazione pubblicitaria*, *Narratologia e digital storytelling*. I suoi principali ambiti di ricerca sono: sociologia dell'immaginario, sociologia urbana, comunicazione e promozione dei beni culturali, rapporto tra didattica e nuove tecnologie.

Alice Guerrieri: scrittrice ed esperta di storia dell'arte, collabora come tutor del corso di Scienze della comunicazione col dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia dell'università di Cagliari. Le sue principali competenze riguardano la scrittura, l'immaginario, la rappresentazione metaforica dei processi culturali, l'utilizzo della tecnologia come potenziamento della didattica.

Donatella Capaldi: Donatella Capaldi, mediologa, comparatista e traduttrice, ha attraversato diversi ambiti di ricerca: arti, traduzione, storytelling e immaginari, educazione, comunicazione e musei nell'epoca del digital heritage. Tra i contributi più recenti: *I cantieri della memoria. Digital Heritage e istituzioni culturali* (2011); *Gli archetipi della serialità nella letteratura* (2016); *Grand Tour. Immaginario, territorio e culture digitali* (2016).

